



L'APPEL DU VIDE

ONE SHOT D'INITIATION

DONJONS & DRAGONS 5E

Scénario original de Rudy Simon

L'APPEL DU VIDE





JOUER L'AVENTURE

Ce livre est écrit pour le Maître du Donjon. Il contient une aventure Donjons & Dragons complète, ainsi que la description de chaque créature apparaissant dans l'aventure. Il vous apprend également comment faire pour jouer une partie de D&D.

Il est recommandé d'avoir accès aux livres officiels "LE GUIDE DU MAÎTRE", "MANUEL DES JOUEURS" et "MANUEL DES MONSTRES" qui contiennent les informations dont ont besoin les joueurs pour créer et faire progresser leur personnage (les aventuriers et les héros de cette histoire), ainsi que les règles dont vous avez besoin pour résoudre les différentes situations survenant au cours de l'aventure.

VUE D'ENSEMBLE

Une aventure D&D est un ensemble de lieux, de quêtes et de défis qui vous poussent à raconter une histoire. Le dénouement de cette histoire est déterminé par les actions et décisions prises par les aventuriers - et bien entendu par leur chance aux dés. Vous pouvez jouer L'APPEL DU VIDE avec un groupe allant de un à cinq joueurs. Chaque joueur débutant avec un personnage de niveau 1 (ou inférieur).

L'aventure est située à quelques distances de la cité de La porte de Baldur dans la région de la Côte des Épées du monde de campagne des Royaumes Oubliés. La Côte des Épées fait partie du Nord - Une vaste contrée de cités franches cernées par des étendues sauvages et sans foi ni loi. Vous n'avez pas besoin d'être un expert des Royaumes Oubliés pour faire jouer cette aventure étant donné que tout ce que vous avez besoin de connaître à propos de ce monde de campagne se trouve dans ce livret.

De plus la majeure partie des endroits que vous croiserez durant votre aventure sont inventés et non canon avec les vrais lieux de la Côte des Épées. Vous pouvez donc jouer avec les distances, formes et organisations selon vos joueurs.

Si c'est la première fois que vous faites jouer une aventure D&D, lisez la section "Rôle du Maître du Donjon".

RÔLE DU MAÎTRE DU DONJON

Le Maître du Donjon (également appelé « MD ») a un rôle particulier dans une partie de D&D.

Le MD est l'arbitre. Lorsque ce qui devrait se passer dans une situation donnée n'est pas clair, c'est le MD qui décide comment appliquer les règles pour que l'histoire puisse continuer d'avancer.

Le MD est le conteur. Le MD met en place l'histoire et présente les différents défis et rencontres aux joueurs. Le MD est l'interface entre les joueurs et le monde de D&D, ainsi que celui qui lit (et parfois écrit) l'aventure et décrit ce qui se produit en réponse aux actions des personnages.

Le MD est un rôliste. Le MD joue les monstres et les méchants de l'aventure, choisissant leurs actions et lançant les dés pour leurs attaques. Le MD joue également le rôle de tous les autres personnages que les aventuriers rencontrent, y compris ceux qui leur prêtent main forte.

La plus importante chose à se rappeler au sujet d'un bon MD est que les règles sont un outil pour vous aider, vous et les joueurs, à passer un bon moment. Les règles ne doivent pas être une contrainte. Vous êtes le MD - vous êtes en charge du déroulement de la partie.

CHOISIR LE MAÎTRE DU DONJON

Vous devez être le Maître du Donjon de votre groupe ? Qui ne le voudrait pas ! La personne qui pousse le plus les autres joueurs à se rassembler et à démarrer une partie est bien souvent par défaut le MD, mais ça n'a pas à être forcément le cas.

CONSEILS AU MD

En tant que MD, vous avez le dernier mot sur les questions relatives aux règles qui viendraient perturber le déroulement de la partie. Vous trouverez ci-dessous quelques lignes directrices à suivre et qui vous aideront à arbitrer de telles situations lorsqu'elles surviennent.

Lorsque vous avez un doute, improvisez. Il vaut mieux permettre au jeu de continuer à avancer plutôt que l'interrompre pour se plonger dans le livre des règles.

Lancez-vous dans une histoire partagée. D&D est un moyen de raconter une histoire en groupe, de fait, permettez aux joueurs de contribuer au déroulement de l'histoire par l'intermédiaire des prises de paroles et des actions de leurs personnages. Si certains joueurs n'osent pas prendre la parole, n'oubliez pas de leur demander ce que leur personnage fait.

Ce n'est pas une compétition. Le MD n'est pas en compétition contre les personnages des joueurs. Votre job est d'être l'arbitre des règles, de jouer les monstres, et de permettre à l'aventure de continuer à avancer.

Soyez cohérent et juste. Si vous décidez qu'une règle fonctionne d'une certaine manière, soyez certain de toujours l'utiliser de la même manière les fois suivantes où vous aurez à l'utiliser. Traitez les règles et vos joueurs de façon juste et impartiale.

Modifiez l'aventure pour qu'elle s'adapte à vos goûts. L'aventure n'a pas de fin pré écrite. Vous pouvez modifier n'importe quelle rencontre pour la rendre plus intéressante et amusante pour votre propre groupe de joueurs.

Conservez un bloc note et des feuilles de papier à carreaux à portée de main. Utilisez le bloc note pour garder une trace de détails tels que l'ordre de marche des personnages. Le papier à carreaux vous sera utile si vous avez besoin de dessiner rapidement une carte pour vos joueurs.

IMPROVISER DES JETS DE CARACTÉRISTIQUES

L'aventure vous indique régulièrement les jets de caractéristique que les personnages devraient tenter selon les situations, et le Degré de Difficulté (DD) de ces jets. Parfois les personnages tentent des choses que l'aventure ne pouvait pas anticiper. Vous devez décider si leur tentative est couronnée de succès ou non.

Les jets de caractéristique n'entrent en jeu que lorsqu'il y a une possibilité que la tâche entreprise soit une réussite ou un échec. S'il semble que n'importe qui peut réussir la tâche entreprise avec le temps nécessaire, ne demandez pas de jet de caractéristique. Dites juste au personnage ce qui se produit. À l'inverse, s'il n'y a aucune chance qu'une telle tâche

puisse être accomplie, dites juste au joueur qu'il ne parvient pas à la réaliser.

Lorsque vous décidez qu'un jet de caractéristique est requis, posez-vous les questions suivantes :

Quel type de jet de caractéristique ? Utilisez la description des valeurs de caractéristiques et de leurs compétences associées dans le livre de règles pour vous aider à décider quel jet de caractéristique utiliser.

Quelle doit être la difficulté du jet ? Décidez si la tâche entreprise a une difficulté basse, modérée ou élevée, et utilisez le DD approprié.

DD 10 (difficulté basse). Une tâche facile nécessite un niveau de compétence minimal ou une chance moyenne pour être accomplie.

DD 15 (difficulté modérée). Une tâche de difficulté modérée nécessite un plus haut niveau de compétence pour être accomplie. Un personnage ayant une aptitude naturelle et ayant suivi un entraînement spécifique réussira plus souvent qu'il n'échouera une tâche de difficulté modérée.

DD 20 (difficulté élevée). Une tâche difficile comprend tout ce qui est au-delà des capacités de la plupart des gens sans qu'ils n'obtiennent de l'aide ou aient des aptitudes exceptionnelles. Même avec des capacités et de l'entraînement, un personnage aura tout de même besoin de compter sur la chance - ou de subir un entraînement spécifique - pour surmonter une tâche difficile.

CARTES TACTIQUES DE L'AVENTURE

Les cartes tactiques apparaissant dans ce livret sont destinées aux yeux du MD uniquement. Une carte tactique ne montre pas seulement un lieu de l'aventure dans sa totalité mais il dévoile également les passages secrets, les pièges dissimulés et d'autres éléments que les joueurs ne sont pas censés connaître - d'où la nécessité de garder ces plans à l'abri des regards.

Lorsque les personnages arrivent dans un lieu possédant une carte tactique, vous pouvez soit leur fournir une description orale du lieu afin qu'ils aient une image mentale claire de l'endroit, ou vous pouvez dessiner ce qu'ils voient sur un morceau de papier à carreaux, recopiant ce que vous voyez sur le plan de bataille du livre en omettant les détails inappropriés. Il n'est pas important que votre carte faite à main levée corresponde parfaitement à celle présente dans l'aventure. Tendez plutôt à rendre les dispositions et les dimensions correctes, et laissez le reste à l'imagination des joueurs.

LES ROYAUMES OUBLIÉS

Le monde des Royaumes oubliés est un univers de haute fantasy, peuplé d'elfes, de nains, d'halfelins, d'humains et de tout un ras d'autre races. Dans les royaumes, des chevaliers affrontent les périls des cryptes des antiques rois nains de l'empire Delzoun, à la recherche de gloire et de richesses. Les voleurs rôdent dans les ruelles enténébrées de cités grouillantes telles que Padhiver et la Porte de Baldur. Les clercs au services des dieux, une masse d'armes dans une main et leurs pouvoirs magiques dans l'autre, affrontent les puissances terrifiantes qui menacent les contrées. Les magiciens pillent les ruines de l'empire Néthériss déchu, ressuscitant des secrets bien trop sombres pour la lumière du jour. Les bardes, eux, chantent des rois, des reines, des héros et des tyrans morts il y a bien longtemps.

Sur les routes et les rivières des Royaumes, voyagent des ménestrels et des camelots, des marchands et des gardes, des soldats et des marins. Des aventuriers aux nerfs d'acier originaires de fermes de l'arrière-pays et de villages endormis se lancent à la poursuite de légendes concernant de lieux étrange, merveilleux et fort lointains. De bonnes cartes et des sentiers balisés peuvent emmener à l'autre bout du monde même un jeune aventurier inexpérimenté, mais ces chemins sont rarement sans dangers. Une magie oubliée et des monstres mortels représentent les périls auquel il faut être prêt à faire face lorsque l'on voyage dans les Royaumes. Même les fermes et les propriétés situées à moins d'un jour de marche d'une cité peuvent tomber entre les griffes de créatures, et aucun endroit ne résiste à la colère soudaine d'un dragon.

MORTENEIGE

L'aventure se déroule en grande partie dans le village de Morteneige. C'est un village minier, bâti sur les ruines d'un complexe nain oublié. Il est encore habité, bien que la disparition de vingt villageois ait plongé la communauté dans le doute et l'inquiétude. Certains se préparent à fuir, d'autres veulent organiser une mission de secours. Le village reste fonctionnel, pieux et accueillant, bien qu'agité.

LES CHAMPS ABANDONNÉS

C'est une zone de culture aux abords du village, où les champs sont à l'abandon depuis plusieurs semaines. Le blé est haut, sec, et pourrit sur pied. Des mauvaises herbes ont proliféré, et certaines zones sont envahies par une végétation dense. Le chemin est étroit et peu entretenu.

MINE DE MORTENEIGE

La mine de Morteneige est le principal pôle d'activité de la ville. Elle est composée de nombreux tunnels et boyaux qui sont numérotés pour ne pas se perdre.

VILLAGE MYCONIDE

Niché au cœur d'un creux naturel au sein de l'immense caverne, le village myconide s'élève en spirale autour d'un champignon colossal aux teintes

violettes et vert émeraude. Les habitations, modestes mais étrangement harmonieuses, prennent la forme de plateformes naturelles ou aménagées, formées de têtes de champignons géants, reliées par des ponts organiques de lianes spongieuses ou des escaliers en spirale sculptés dans la matière vivante.

L'EPINE DORSALE DU MONDE

C'est une longue chaîne montagneuse qui sépare les régions polaires du nord de Faerûn (autre nom des Royaumes oubliés) de celles moins arides au sud. Elle est considérée comme un mur infranchissable et sans limite de hautes montagnes gelées.



CRÉATION OU SÉLECTION DES PERSONNAGES

Donjons & Dragons est un jeu qui se joue sur plusieurs heures, mais vous pouvez stopper la partie à n'importe quel moment et la reprendre plus tard.

L'appel du Vide est ce que l'on appelle communément un **One Shot** : Une histoire complète qui se fait en une seule session (en réalité, souvent deux sessions). Cependant, libre à vous de la faire durer plus longtemps, de l'incorporer dans votre aventure ou dans une suite d'aventure (**ce que l'on appelle une campagne ou mini-campagne**).

De part sa nature, il est conseillé de jouer la partie avec des personnages simplifiés et pré-tirés. Si vous souhaitez quand même que vos aventuriers incarnent des personnages créés par leurs soins, prévoyez une première session de jeu consacré à la création des personnages.

Au cours de la création d'un personnage, votre rôle en tant que MD est de laisser les joueurs créer le personnage qu'ils souhaitent, et donc de les aider à trouver la raison pour laquelle leurs personnages ont décidé de former un groupe pour partir à l'aventure. Gardez en tête que le scénario inclut une situation initiale qui permet de connecter les aventuriers les uns aux autres et de leur donner une mission immédiate. Si vous n'avez qu'un seul joueur, travaillez avec ce joueur sur l'histoire de son personnage, puis laissez le joueur déterminer s'il souhaite que son personnage ait un compagnon (voir "Jouer avec un seul joueur").

JOUER AVEC PLUSIEURS JOUEURS

Si vous avez deux joueurs ou plus, la manière la plus simple de démarrer l'aventure est de considérer que leurs personnages se connaissent déjà et sont liés par des événements antérieurs, ces événements peuvent tout à fait être très récents. Les personnages pourraient s'être rencontrés à la Eauprofonde et avoir cotoyé les mêmes tavernes ou travailler sur des missions communes.

JOUER AVEC UN SEUL JOUEUR

Si vous jouez cette aventure avec un seul joueur, vous pouvez laisser votre joueur incarner un personnage de plus haut niveau, ou incarner un PNJ qui accompagne le joueur (compagnon). Discutez avec le joueur pour trouver un compagnon adapté.

LIRE EN AVANCE LE SCÉNARIO

Alors que les joueurs se familiarisent eux-mêmes avec les options de personnages et les équipements disponibles pour la création de personnage ou simplement à prendre en main leur fiche de personnage pré-tirés, profitez de ce temps pour lire le reste de l'aventure. Il est d'ailleurs recommandé d'avoir lu le livret avant la séance et de simplement relire rapidement ici.

La section "L'aventure commence" explique tout ce que vous avez besoin de savoir sur ce qui se passe à

Morteneige et dans la région environnante. Elle décrit également les différents personnages non joueurs (PNJ) qui peuvent interagir avec les aventuriers et comprend également la narration initiale qui lance l'aventure.

GLOSSAIRE

L'aventure utilise des termes qui pourraient ne pas vous être familiers. Quelques-uns de ces termes sont décrits ci-dessous. Pour une description des termes spécifiques aux règles, référez-vous au Guide du Maître.

Personnages ou Personnages joueurs (PJ). Ce terme fait référence aux aventuriers joués par les joueurs. Ils sont les protagonistes de toutes les aventures D&D. Un ensemble de personnages ou d'aventuriers est appelé un groupe.

Personnages Non Joueurs (NPC). Ce terme fait référence aux personnages joués par le MD. La façon dont se comporte un PNJ est à la description du MD et de la manière de cela est prévu par l'aventure.

Texte encadré. À divers endroits, l'aventure présente des textes descriptifs qui doivent être lus ou paraphrasés à voix haute pour vos joueurs. Ce texte à lire à haut voix est placé dans un encadré. Ces textes encadrés sont généralement utilisés pour décrire des lieux ou des morceaux de dialogues scriptés.

Blocs de statistiques. Tout monstre ou PNJ qui risque à un moment ou à un autre de participer à un combat a besoin de statistiques de jeu que le MD pourra utiliser le moment venu. Ces statistiques sont présentées sous une forme appelée bloc de statistiques. Vous trouverez les blocs de statistiques nécessaires à cette aventure dans la section "Créatures".



L'AVENTURE COMMENCE

L'aventure commence officiellement en arrivant à Morteneige. Là, les joueurs vont pouvoir enquêter, interagir avec les PNJs et décrouvrir la menace mystérieuse qui pèse sous la ville.

La section "Contexte de l'aventure" décrit les événements amenant à l'aventure et les principales menaces auxquelles les PJ's feront face. Les sections "Bienvenue à Morteneige" et "Explorer l'Outreterre" décrivent les lieux où l'aventure prend majoritairement place. Bien connaître les lieux permettra de commencer sur de bonnes bases.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Alors qu'ils voyagent à travers les contreforts de l'Épine Dorsale du Monde, les aventuriers approchent de Morteneige, un village minier isolé frappé par la disparition de vingt de ses habitants. Un boyau effondré dans la mine a révélé un passage vers les profondeurs, et ceux qui y sont descendus ne sont jamais revenus.

L'enquête les conduira dans une grotte souterraine immense et végétalisée, peuplée de myconides pacifiques, de duergars zombifiés couverts de champignons... et d'une créature monstrueuse responsable du carnage. Le danger est réel, mais le mystère plus vaste encore : les spores ont pris racine, et certaines voix prétendent qu'un mal plus ancien veille encore sous la roche.

BIENVENUE À MORTENEIGE

En réalité l'aventure commence un tout petit peu avant l'arrivée à Morteneige puisque les joueurs vont commencer sur la route. Ils auront le temps de faire connaissance, d'échanger sur leurs personnages et de découvrir le calme du voyage. Prenez le temps de discuter avec vos joueurs, sur leurs motivations, leur organisations durant un long trajet et leurs habitudes. Vous pouvez aussi simplement leur lire le texte suivant :

Vous voyagez ensemble depuis plusieurs mois. Mercenaires modestes mais soudés, vous avez mené vos premières missions dans les Marches de l'Ouest, et depuis peu, vous avez un projet commun : réunir les 1000 pièces d'or nécessaires pour racheter une vieille maison délabrée à Eauprofonde. Une base. Un toit. Un quartier général pour votre future troupe.

Vous pouvez ensuite lire le paragraphe suivant pour commencer officiellement l'aventure.

Vos pas vous ont menés toujours plus au nord, au gré des rumeurs et des contrats. Depuis maintenant plusieurs heures, les sentiers forestiers et les routes boueuses ont laissé place à un chemin de terre battue, bordé de champs. À l'horizon, les collines s'aplatissent peu à peu, laissant place à une chaîne de montagnes sombre et dentelée. Des ruisseaux s'entrelacent au creux des vallées, gonflés par la fonte des neiges. Les signes ne trompent pas, une ville ou un village au moins, est proche.

Vous pouvez ensuite passer à **l'acte 1 : Les champs abandonnés**. Le reste de cette section va servir de référence pour vos descriptions des différents lieux et personnages que le groupe pourrait rencontrer.

EXPLORER MORTENEIGE

L'ambiance à Morteneige est très particulière. De nombreux chariots sont chargés devant les maisons, les rues sont relativement vides et une réunion qui à l'air très animé a lieu dans un des grands bâtiments de la ville. Les échanges sonores résonnent en écho dans les bâtiments de pierre massifs.

Au détour d'un virage, la vallée s'ouvre enfin. Accrochées aux flancs de collines pierreuses, de solides maisons de pierre forment un croissant autour d'une place centrale. Une tour demi-circulaire surplombe le village comme l'œil d'un surveillant silencieux. Des chariots sont prêts à partir. Des voix s'élèvent d'un bâtiment imposant. Et partout, sur les visages, une même expression : l'inquiétude.

Morteneige est un village minier isolé, niché au pied d'une chaîne de montagnes abruptes dont les sommets disparaissent souvent dans les nuages. Le village a été bâti sur les vestiges d'anciennes galeries naines, et cela se ressent dans son architecture : les maisons sont solides, faites de pierre sombre et de poutres épaisses, conçues pour résister aux hivers rigoureux et aux éboulements.

La ville s'organise autour d'une place centrale irrégulière, où se tiennent autrefois marchés et rassemblements. Un chemin principal traverse le village du nord au sud, reliant les champs et la route commerciale à l'entrée de la mine.

Au sud, les montagnes se dressent comme un mur naturel. C'est dans leurs flancs que s'ouvre la grande entrée de la mine, un portail massif entouré de rails et de chariots de minerai.

Le reste du village s'étend en petites ruelles de terre battue où l'on trouve :

- des maisons de mineurs
- des ateliers

- des granges
- quelques fermes en périphérie

Une tour semi-circulaire intégrée à la maison du contremaître domine légèrement les toits. Elle sert à surveiller les convois et les activités minières.

1. LA PLACE CENTRALE

La place centrale de Morteneige forme un large espace irrégulier de terre battue et de pavés usés, situé au cœur du village. Plusieurs chemins s'y rejoignent : l'un mène vers les champs et la route du nord, un autre vers les habitations et les ateliers, tandis que le chemin principal descend vers l'entrée de la mine au sud. Au milieu de la place se trouve un ancien brasero de pierre servant habituellement aux annonces publiques et aux rassemblements. Autour de la place se dressent quelques bâtiments importants, dont la maison du contremaître reconnaissable à sa petite tour en demi-cercle, ainsi que plusieurs commerces et habitations de mineurs. Malgré les tensions actuelles, l'endroit reste un point de passage constant pour les habitants qui s'y croisent pour discuter, charger des chariots ou écouter les nouvelles venant de la mine.

2. LE BUREAU DU CONTREMAITRE

Le bureau du contremaître se trouve sur le côté de la place centrale et se distingue des autres habitations par sa construction plus massive et son état d'entretien irréprochable. Le bâtiment est fait de blocs de pierre sombre renforcés par de lourdes poutres de bois, témoignant de l'importance administrative de ce lieu pour l'activité minière. Une petite tour en demi-cercle s'élève sur l'un des côtés du bâtiment et domine légèrement les toits voisins, permettant autrefois d'observer les allées et venues des chariots de minerai et des convois marchands. À l'intérieur, la pièce principale sert à la fois de bureau et de salle de réunion : une grande table occupe le centre de la pièce, couverte de cartes des galeries, de registres et de lampes à huile. C'est ici que se prennent les décisions concernant l'exploitation de la mine et que les habitants viennent faire entendre leurs inquiétudes depuis la disparition des mineurs.

3. LE QUARTIER DES TEMPLES

Le quartier des temples se trouve légèrement à l'écart de la place centrale, dans une zone plus calme du village où les habitations se font plus espacées. Trois sanctuaires modestes mais anciens y sont rassemblés autour d'un petit parvis de pierre.

Le temple de Chauntéa est le plus actif et le mieux entretenu, entouré de jardinières et de plates-bandes cultivées malgré le climat rude. Celui de Moradin est plus ancien et austère, construit directement dans la pierre nue avec des reliefs nains usés par le temps. Le sanctuaire de Tymora, plus discret, ressemble presque à une chapelle improvisée, fréquentée de manière irrégulière par les voyageurs et les mineurs superstitieux. L'endroit est habituellement paisible et sert souvent de lieu de prière, de bénédictions ou de discussions calmes entre habitants, loin de l'agitation de la mine.

4. LES TAVERVES ET AUBERGES

Morteneige possède deux établissements où voyageurs et habitants peuvent se restaurer et passer la nuit.

Le premier est la taverne du Marteau Siffleur, un lieu populaire situé non loin de la place centrale. L'endroit est bruyant et animé, fréquenté surtout par des mineurs, des fermiers et des ouvriers qui viennent s'y retrouver après leur journée de travail. Les tables sont épaisses, les bancs usés, et l'air y sent la bière, la fumée et le ragoût. On y sert une nourriture simple et bon marché, ainsi qu'une bière locale souvent tiède, mais l'endroit reste le meilleur lieu pour entendre les rumeurs et les discussions du village.

Un peu plus en retrait se trouve l'auberge de la Pierre d'Argent, un établissement plus calme et mieux entretenu. La bâtisse est solide et propre, avec des chambres confortables destinées aux voyageurs disposant de quelques pièces d'or. L'auberge est tenue par Liraé, une gnome au maintien rigide et aux manières impeccables, qui veille à ce que l'ordre et la propreté soient respectés dans son établissement. La nourriture y est simple mais bien préparée, et l'endroit attire davantage les marchands, les contremaîtres et les voyageurs de passage que les mineurs du village.

5. ECHOPPES

Morteneige reste avant tout un village minier, et la plupart des échoppes tournent autour des besoins de l'exploitation et de la vie quotidienne. Autour de la place centrale et le long de la route menant à la mine se trouvent plusieurs ateliers où résonnent régulièrement les coups de marteau sur l'enclume. Les forges du village fabriquent et réparent outils, pioches, ferrures de chariots et parfois quelques armes simples pour les mineurs et les gardes. Un peu plus loin, près des zones boisées, les scieries transforment les troncs venus des forêts voisines en poutres, planches et étais destinés à soutenir les galeries souterraines.

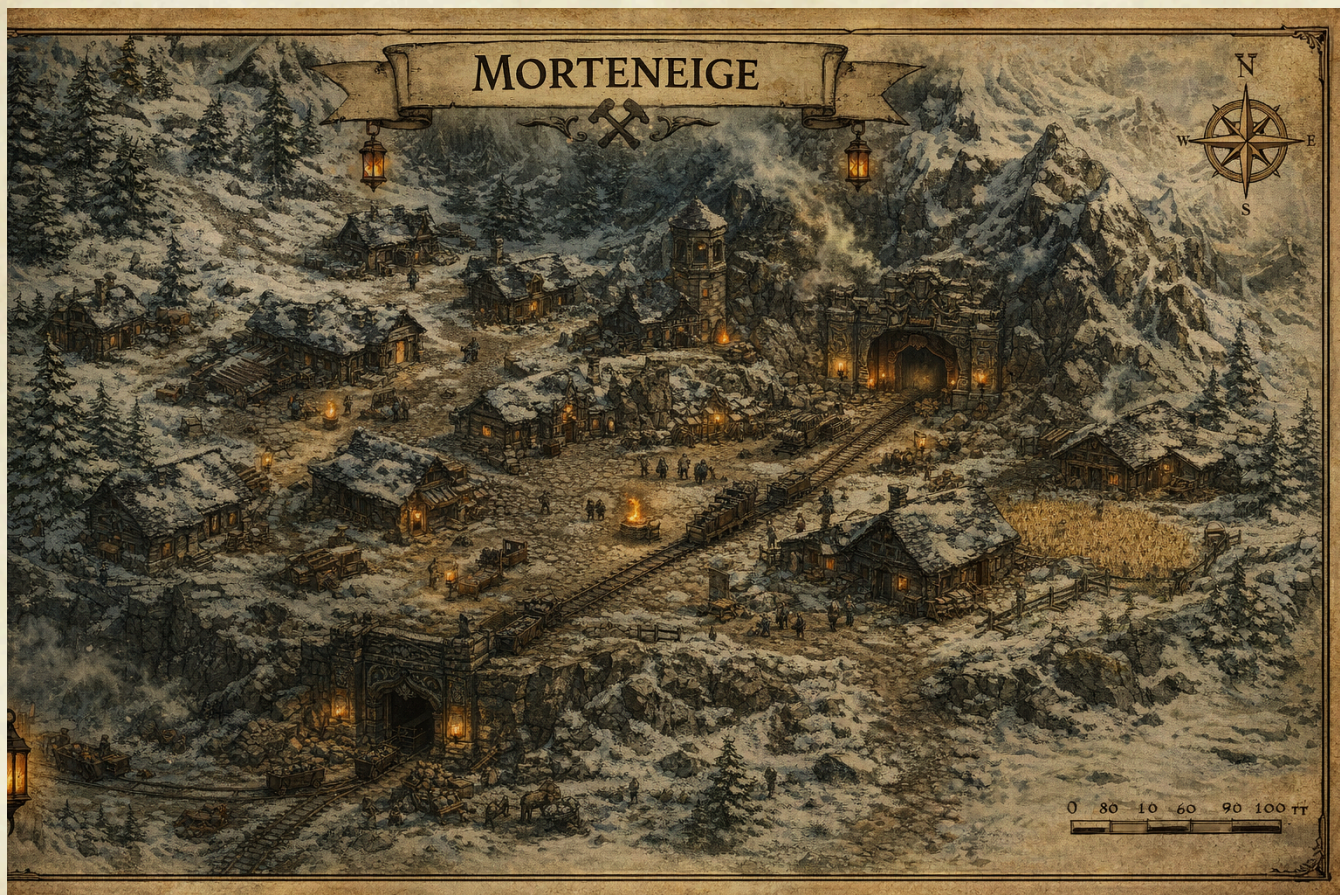
Quelques commerces plus modestes complètent ces ateliers : un marchand de provisions vend des denrées sèches, du sel, des lampes à huile et des torches indispensables aux mineurs ; un petit comptoir d'équipement propose cordes, pelles, marteaux et autres outils utiles pour travailler la pierre ; enfin, un colporteur itinérant installe parfois

son étal sur la place centrale pour échanger tissus, babioles ou objets venus d'autres villages. L'activité reste modeste, mais ces échoppes suffisent à faire vivre le village et à alimenter les allées et venues quotidiennes des habitants.

6. MINE

L'entrée de la mine de Morteneige se trouve au sud du village, directement creusée dans le flanc sombre de la montagne. Un large portail de bois renforcé de fer marque le début des galeries, entouré de rails métalliques sur lesquels circulent habituellement les chariots de minerai. Même si une partie de l'exploitation continue encore, l'endroit paraît plus tendu qu'à l'ordinaire : plusieurs chariots restent immobiles près de l'entrée et les mineurs parlent à voix basse en se préparant à descendre dans les galeries encore ouvertes.

À l'intérieur, la première salle sert de zone de travail et de stockage. Des caisses d'outils, des piles de bois destinées à soutenir les tunnels et quelques lanternes suspendues éclairent faiblement la roche taillée. De là partent plusieurs galeries qui s'enfoncent profondément sous la montagne. La plupart restent actives, mais l'une d'elles, plus ancienne, a été condamnée après l'effondrement récent qui a révélé le passage vers les profondeurs. L'accès à ce boyau est désormais barricadé par une herse improvisée de planches et de chaînes, gardée en permanence par deux nains visiblement nerveux. Derrière ces planches se trouve la galerie effondrée, dont le mur brisé ouvre sur un immense trou béant plongeant dans l'obscurité, là où les villageois disparus ont été vus pour la dernière fois.



PNJs NOTABLES

La ville compte de nombreux habitants, majoritairement des nains, mais aussi des humains et des gnomes. Vous trouverez en annexes un tableau pour improviser des pnj si besoin.

Voici quelques personnages qui vous seront probablement utiles :

- **Dhorrim Gravepierre** : contremaître, nain, solide mais fatigué.
- **Prêtresse Elra** : humaine, temple de Chauntéa, douce mais déterminée.
- **Liraé Pennemain** : gnome, propriétaire de l'auberge, curieuse et méfiante.
- **Tilda et Brenn** : fermiers en partance, peuvent témoigner de ce qui a été vu avant la disparition.

ACTE 1 - LES CHAMPS ABANDONNÉES

Dans la maison du contremaître a lieu une réunion où de nombreuses personnes du village sont présentes. Les camps sont partagés entre ceux qui veulent envoyer une nouvelle équipe dans la mine pour chercher les disparus et ceux qui veulent abandonner le village. En effet, un énorme tremblement de terre ainsi que des grondements sourds ont parcouru la ville depuis la première expédition.

OBJECTIF DE L'ACTE

L'objectif principal de l'acte, en plus de mettre en place la tension dans la ville est de montrer aux habitants que le groupe est à la hauteur de la situation. Pour cela, ils vont devoir faire leurs preuves en explorant les champs alentours. Plusieurs personnes témoignent que depuis que les champs ne sont plus entretenus (certains paysans font parti du groupe d'exploration ou du premier groupe de sauveur) les animaux réagissent différemment à proximité. Le contremaître a peur que ce qui vit sous terre est en train d'infecter la région complète.

LA RÉUNION

Bureau du contremaître, grande salle commune à l'intérieur d'un bâtiment en pierre, sobre mais solide. Des bancs sont alignés. Une quinzaine de personnes sont présentes. Le contremaître est debout, derrière une table. La tension est palpable.

Trois personnes sont importantes durant la réunion :

- Le contremaître : Dhorrim Gravepierre
- L'humaine Derya Holven (leader du groupe qui cherche à retourner explorer la grotte)
- Le halfelin Marlo Fendepierre (leader du groupe qui veut quitter la ville)

Vous pouvez jouer la réunion ou simplement la résumer à vos joueurs. Voici les informations importantes concernant les personnages présents :

LE CONTREMAÎTRE

Nain, voix rocailleuse, cernes sous les yeux, les mains calleuses crispées sur les bords de la table. Il ne prend aucune décision ferme, mais essaye de garder les gens calmes.

« Je vous entends tous, mais... mais j'ai peur de pas envoyer d'autres gamins à la mort sans savoir c'est qu'on affronte. On a besoin de bras, oui... mais des bras prêts. Pas d'un nouveau cortège de cercueils. »

DERYA HOLVEN

Humaine, la trentaine, ancienne garde du village, blessée à la jambe. Sa sœur et deux amis sont

descendus. Elle est pragmatique, en colère et résolue. Elle veut un groupe armé, bien payé, pour descendre immédiatement.

« Alors on fait quoi ? On prie encore ?! Ça fait un mois, et personne n'est remonté ! J'sais pas ce qu'il y a là-dessous, mais j'préfère mourir en ferrailant plutôt qu'à attendre qu'il monte ici ! »

« J'ai un bras encore vaillant et des flèches qui n'attendent que des monstres. Armons les gens, engageons qui veut, et qu'on descende avant qu'il soit trop tard. »

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES :

LA SŒUR DE DERYA HOLVEN

- Nom : Naela Holven
- Âge : 24 ans
- Métier : prêtresse itinérante de Tymora
- Elle venait de s'installer à Morteneige, espérant y fonder un petit temple. Elle est descendue pour accompagner les villageois « au cas où les Dieux ne suffiraient pas ».

LES DEUX AMIS DE DERYA

- Karn Dorebèche : nain, ancien compagnon d'armes de Derya, bon buveur, pragmatique, bon bouclier.
- Milo Tarné : humain, artisan, curieux et entêté. Il espérait trouver des cristaux rares pour sa forge.

MARLO FENDEPIERRE

Halfelin, la cinquantaine, ancien mineur, veuf. Il a perdu un fils dans la première descente (Tobin, un apprenti mineur de 19 ans). Il est en panique mais essaye de paraître rationnel, il appelle à fuir le village.

« Ils sont morts. Tous. Ou pire ! Vous croyez qu'il va rester sagement là-dessous ? Qu'on peut négocier avec c'est qui ronge nos morts et étouffe nos champs ?! »

« J'veux pas finir broyé par des racines ou vidé par une horreur ! Ceux qui restent devraient prendre leurs jambes à leur cou. Ce village est foutu ! »

LA MISSION DU CONTREMAÎTRE

À la fin de la réunion, lorsque les débats commencent à s'envenimer, le contremaître finit par intervenir et s'adresser directement aux aventuriers. Plutôt que d'envoyer immédiatement des étrangers dans les galeries condamnées, il leur propose d'abord une tâche plus simple : vérifier si les problèmes qui frappent la mine ont déjà commencé à affecter les terres autour du village.

Plusieurs habitants ont signalé que les champs situés près de la route nord sont laissés à l'abandon depuis la disparition de leurs propriétaires. Certains affirment aussi avoir aperçu des mouvements étranges dans les cultures. Le contremaître veut s'assurer que rien ne menace directement le village avant de risquer d'autres vies dans la mine.

Il propose donc aux aventuriers d'aller inspecter les champs et de revenir avec des informations.

« Si quelque chose rôde dans les terres autour du village, nous devons le savoir. Et si vous êtes capables de régler ce problème... alors peut-être que je vous laisserai approcher de la galerie effondrée. »

LES CHAMPS ABANDONNÉS

Les champs se trouvent à quelques minutes de marche au nord du village. Autrefois bien entretenus, ils sont désormais envahis par les mauvaises herbes et les tiges de blé séchées. Le vent y fait bruisser les cultures d'une manière presque inquiétante, et plusieurs portions du terrain semblent avoir été retournées comme si quelque chose s'était déplacé sous la surface.

Les hautes herbes bordent le chemin comme un rideau mal cousu. Le blé non moissonné ondule sous le vent, doré à certains endroits, noirci ailleurs. Une faux abandonnée rouille dans une ornière. Vous ne voyez personne. Pas un bruit. Même les corbeaux semblent avoir déserté les lieux.

En observant les lieux ou en progressant entre les rangées de blé, les joueurs peuvent remarquer :

- des tiges brisées
- de petites racines arrachées
- des zones où la terre semble gonflée

Lorsque les aventuriers s'avancent plus profondément dans les champs, les plantes commencent soudainement à se mouvoir.



RENCONTRE : NIELLEUX

Plusieurs nielleux surgissent alors des cultures et attaquent les intrus.

Ces créatures végétales se sont éveillées simplement parce que les champs ont été laissés sans entretien pendant plusieurs semaines. Elles cherchent instinctivement à protéger leur territoire et à se nourrir.

Ce combat sert de premier véritable affrontement du scénario.

NIELLEUX

Plante de taille P, neutre mauvais

Class d'armure 13 (armure naturelle)

Points de vie 4 (1d6 - 1)

vitesse 6 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3

Vulnérabilités aux dégâts Feu

Immunités aux états aveuglé, assourdi

sens vision aveugle 18m (aveugle au delà de ce rayon).

Perception passive 9

Langue Comprend le commun mais ne peut pas parler

Puissance 1/8 (25 XP)

Apparence trompeuse. Tant que le nielleux reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbuste mort.

ACTIONS

Griffes *Attaque au corps à corps avec une arme:* +3 au toucher, allonge 1,5m., une cible. *Touché:* 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.



ACTE 2 - LA MINE DE MORTENEIGE

La mine de Morteneige continue de fonctionner malgré la disparition des villageois. Les galeries principales restent exploitées, et les mineurs poursuivent leur travail dans les tunnels encore sûrs. Cependant, une zone entière du réseau minier est désormais condamnée : la galerie E3, où les premiers explorateurs ont découvert un passage vers les profondeurs.

Les joueurs peuvent maintenant accéder à la mine avec l'autorisation du contremaître.

INTERACTIONS POSSIBLES

Les joueurs peuvent :

- discuter avec les mineurs présents
- examiner la carte des galeries
- observer les installations minières
- tenter d'en apprendre davantage sur l'effondrement

Certains mineurs sont disposés à parler. D'autres préfèrent éviter le sujet.

OBJECTIF DE L'ACTE

L'objectif de cet acte est de faire découvrir aux joueurs l'environnement minier de Morteneige et de les conduire progressivement vers la galerie condamnée.

Il ne s'agit pas simplement d'arriver devant un trou dans la roche, mais de faire ressentir la descente vers un endroit où quelque chose n'aurait jamais dû être découvert.

ENTRÉE DE LA MINE

Située au sud du village, l'entrée de la mine est creusée directement dans la montagne. De lourdes structures métalliques soutiennent le portail principal, et plusieurs rails rouillés disparaissent dans l'obscurité.

Des wagons chargés de pierre grise sont stationnés près de l'entrée, tandis que des mineurs couverts de poussière travaillent encore dans certaines galeries.

Devant vous, un portail de métal noir ouvre sur une large caverne artificielle. Des rails grinçants disparaissent dans les ténèbres, et l'odeur âcre de pierre humide et de sueur flotte dans l'air.

CARTE DES GALERIES

Avant d'entrer dans la mine, les joueurs peuvent recevoir ou consulter une vieille carte des tunnels utilisée par les mineurs.

Elle indique :

- les galeries principales
- les zones encore exploitées
- les anciens tunnels abandonnés

La galerie E3 apparaît sur la carte comme une galerie secondaire ancienne, autrefois utilisée pour explorer un filon désormais épuisé.

La carte ne mentionne évidemment pas le passage vers les profondeurs, qui n'existait pas auparavant

EXPLORATION DES GALERIES

Les premières galeries sont larges et solidement soutenues par des poutres de bois épaisses. Des lanternes accrochées aux murs diffusent une lumière chaude qui danse sur la roche taillée.

Des chariots de minerai circulent lentement sur les rails, poussés par des mineurs fatigués.

Mais plus les joueurs avancent vers la zone condamnée... plus la mine devient silencieuse.

La chaleur du travail disparaît peu à peu derrière vous. Les coups de pioche cessent. Le bruit des chariots s'éteint. Seuls restent le crissement de vos pas sur le gravier... et l'écho lointain de l'eau qui goutte dans la roche.

Certaines galeries montrent des signes d'abandon récent : outils laissés sur place, lanternes éteintes, traces de passage précipité.

LA GALERIE E3

Au bout d'un long tunnel soutenu par des poutres fissurées, les joueurs arrivent devant la galerie condamnée.

Une herse improvisée bloque l'entrée du tunnel. Des planches renforcées de métal ont été fixées devant l'accès, accompagnées d'un écriteau gravé à la hâte.

« Accès interdit – Risques d'effondrement »

Deux nains armés montent la garde.

1. BRAMMI MAIN-DE-CHÊNE

Nain âgé, barbe grise, regard inquiet. Il surveille la galerie comme s'il attendait que quelque chose en sorte.

« J vous préviens... si vous descendez là-dedans, vous ferez mieux de revenir. Parce que moi, j'ai pas vu grand monde ressortir depuis que ce trou s'est ouvert. »

Brammi est superstitieux. Il est convaincu que la galerie mène vers un endroit maudit.

2. THARNICK

Jeune nain silencieux. Il parle peu mais ne quitte jamais l'entrée des yeux.

Il semble surtout inquiet que quelque chose remonte de la galerie.

Si les joueurs expliquent qu'ils ont été envoyés par le contremaître pour retrouver les disparus, les gardes acceptent finalement de retirer la barricade.

Derrière la herse, la galerie devient rapidement instable. Les poutres sont tordues, certaines pierres se sont détachées du plafond.

L'air devient plus froid et plus humide.

Puis les joueurs atteignent la zone de l'effondrement.

La galerie s'arrête brusquement devant un mur de pierre déchiré. La roche semble avoir été arrachée plutôt que brisée. Au-delà... un immense trou béant plonge dans l'obscurité. Votre lumière disparaît dans le vide, et un courant d'air froid remonte des profondeurs.

C'est ici que commence la descente vers l'Outreterre.

EVÈNEMENTS D'EXPLORATION

Vous pouvez aussi ajouter des évènements d'exploration pour dynamiser le parcours dans la mine.

RENCONTRES

Dés	Nom	Effets
1	Bruits dans la roche	Un grondement sourd traverse la montagne. La poussière tombe du plafond. JdS Constitution DD10 pour ne pas prendre 1 dégat
2	Lampe vacillante	Une vieille lampe suspendue se met à vaciller puis se casse, plongeant le groupe dans le noir.
3	Vieille gravure naine	Jet d'histoire DD13 / Religion DD15 "la montagne nourrit ceux qui la respectent" (c'est un vieux dicton nain)
4	Courant d'air froid	Un courant d'air en provenance de la galerie E3. Suivre le courant d'air accélère l'arrivée à la galerie.
5	Outils abandonnés	Plusieurs pioches et marteau sont présentes sur le sol, en bon état.
6	traces étranges	1d6 Strige attaquent le groupe

STRIGE

Bête de taille TP, sans alignement

Class d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 2 (1d6 - 1)

vitesse 3 m., vol 12m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sens vision dans le noir 18m. Perception passive 9

Langue –

Puissance 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Absorption de sang Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la strige reste attachée à sa cible. Tant qu'elle est attachée, la strige n'attaque pas mais au début de chaque tour de la strige, la cible perd 5 (1d4 + 3) point de vie du fait qu'elle perde son sang. La strige peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de mouvement, ce qu'elle fait une fois qu'elle a absorbé 10 points de vie de sang de la cible, ou lorsque cette dernière est morte. Toute créature, dont la cible, peut utiliser son action pour détacher la strige.

Cet horrible monstre ressemble à un croisement entre une grande chauve-souris et un moustique géant. Ses pattes se terminent par des pinces coupantes, et sa longue trompe en forme d'aiguille perfore l'air lorsque la strige cherche à se nourrir du sang de créatures vivantes.





TUNNEL VERS L'OUTRETERRE

Les joueurs franchissent le boyau effondré et s'enfoncent dans un tunnel ancien, qui descend lentement vers les profondeurs. Cette section marque un changement d'ambiance : on quitte la mine et le monde connu pour plonger dans un territoire inconnu, étrange, presque féérique. C'est le moment idéal pour effectuer la **montée au niveau 2**, symbolisant leur entrée dans une nouvelle étape du voyage.

ZONE DE JEU

- **Le tunnel** : roche naturelle, humide, avec parfois des marques anciennes de passage (rails rouillés, bois pétrifié, symboles oubliés).
- **Transition progressive** : plus on avance, plus les champignons apparaissent. Une lumière douce émane des parois. L'air devient plus riche, presque sucré, chargé de spores.
- **Fin du tunnel** : débouche sur un **promontoire naturel** qui surplombe une immense caverne souterraine : l'Outreterre.

La roche cède lentement la place à autre chose. Une chaleur étrange imprègne les murs, et un filet de lumière opale trace des nervures dans la pierre comme des veines de vie. Sous vos pieds, la terre devient molle, tapissée d'une mousse douce et souple. Des champignons aux formes étranges s'illuminent à votre passage, éclairant vos pas d'une lumière turquoise, verte ou violette.

Enfin, le tunnel s'ouvre brutalement, et vous vous retrouvez sur un surplomb naturel. Devant vous, une caverne si vaste que le plafond s'estompe dans les ténèbres.

Des arbres de pierre se dressent un peu partout, leurs branches torsadées émettant une lueur pâle. Des lianes luminescentes ondulent doucement dans l'air saturé de spores. De petites cascades d'eau limpide serpentent entre des buttes couvertes de mousse, nourrissant des poches de vie étrange.

C'est un autre monde. Un monde oublié, mais vibrant. Le silence n'est pas complet ici. Il est vivant, peuplé de bruissements, de froissements, de respirations.

Bienvenue dans l'Outreterre.

ACTE 3 - SOUS TERRE

Après avoir franchi l'effondrement de la galerie E3, les joueurs quittent définitivement les tunnels creusés par les nains. La roche devient naturelle, irrégulière, et l'air se charge d'humidité.

Rapidement, le tunnel débouche sur un paysage impossible : une immense vallée souterraine, éclairée par une lumière diffuse provenant de spores flottantes et de végétaux luminescents.

Les traces laissées par les villageois sont encore visibles dans la mousse et la terre sombre, mais elles deviennent de plus en plus difficiles à suivre.

OBJECTIF DE L'ACTE

L'objectif de cet acte est de faire découvrir aux joueurs l'Outreterre et d'installer une atmosphère mêlant émerveillement et danger.

Les joueurs comprennent que les villageois sont passés par ici, mais aussi qu'ils ne sont pas seuls dans ces profondeurs.

LA VALLÉE SOUTERRAINE

Le tunnel débouche sur une caverne gigantesque dont le plafond disparaît dans l'obscurité.

Des champignons colossaux s'élèvent comme des arbres, tandis que des bosquets de plantes lumineuses diffusent une lueur surnaturelle.

Vous progressez dans une vallée souterraine aux dimensions colossales, où chaque pas vous éloigne un peu plus de la surface.

Des champignons grands comme des maisons dressent leurs chapeaux arrondis vers la voûte invisible. Leurs couleurs vibrent doucement sous la lumière de spores flottantes.

Une brise étrange fait bruisser les tapis de mousse et les feuilles translucides. Par endroits, de petits bosquets d'arbres luminescents forment des clairières surnaturelles.

Les traces laissées par les villageois sont visibles dans certaines zones, mais elles deviennent progressivement plus difficiles à distinguer.

SUIVRE LES TRACES

Un personnage peut tenter un jet de Survie DD 15 pour suivre la piste.

- Réussite : les joueurs continuent vers la zone du combat.
- Échec : les joueurs se perdent brièvement et tombent sur un ancien sentier menant vers un arbre luminescent. Un personnage peut alors effectuer un jet d'Investigation DD 15.

En cas de réussite, il découvre le cadavre squelettique d'un nain. Dans sa main repose un marteau qui émet une faible lueur magique.

OBJET TROUVÉ :

Marteau de guerre +1 : "1d8 +1 dégâts (polyvalent 1d10 +1)"

SIGNES DE DANGER

En progressant dans la vallée, les joueurs peuvent remarquer plusieurs éléments inquiétants.

Par exemple :

- une ombre immense passant brièvement sur une corniche
- un grognement étouffé résonnant dans la roche
- une chute de pierre soudaine
- une zone de spores provoquant de légères hallucinations

Ces événements ne déclenchent pas de combat, mais renforcent la tension.

LA CLAIRÈRE DU MASSACRE

En suivant les traces des villageois, les joueurs arrivent dans une clairière rocheuse partiellement abritée par une voûte naturelle.

L'endroit porte les marques d'un combat violent.

L'odeur vous frappe avant même de voir quoi que ce soit.

Une odeur lourde de pourriture, de métal et d'humus.

Puis vos yeux s'habituent à la lumière diffuse.

Des corps... ou plutôt ce qu'il en reste.

Certains sont presque intacts, si on omet l'absence de membres arrachés de force. D'autres sont réduits à des lambeaux de chair noircie, mêlés à des éclats de champignons.

La roche est marquée de griffures profondes, et des traînées de sang séché sillonnent la mousse.

Et dans la terre humide... des empreintes massives s'éloignent vers l'est.

Cependant, plusieurs corps manquent. Certains ont clairement été traînés ailleurs.

RENCONTRE : ZOMBIS DUERGARS

Peu après l'exploration de la zone, plusieurs silhouettes émergent lentement de l'obscurité. Ce sont 2 ou 3 zombis duergars (1d4), leurs corps couverts de champignons luminescents. Ces créatures ne sont pas responsables du massacre, mais elles défendent leur territoire. Le combat permet aux joueurs de :

- mesurer le danger des profondeurs
- comprendre que quelque chose d'étrange infecte les créatures locales

ZOMBIS DUERGARS

Mort-vivant moyen, neutre mauvais

Class d'armure 15 (armure de plaques endommagée)

Points de vie 27 (5d8 +5)

vitesse 7.5 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	13 (+1)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 36m. Perception passive 8

Vulnérabilité aux dégâts Feu

Résistances Dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magique.

Langue comprend le nain, mais ne parle pas.

Puissance 2

Instinct défensif duergars Tant qu'il reste au moins un autre zombi duergar dans un rayon de 3 mètres, il bénéficie d'un bonus de +2 à la CA.

Parasite fongique. Un personnage peut tenter de *détacher les champignons* du corps à mains nues ou avec un outil approprié :

- Action : Test de **Force (Athlétisme)** ou **Dextérité (Acrobaties)** contre un **DD 13**.
- En cas de succès, le zombi est neutralisé pendant 1 tour (étourdi). Au bout de **3 réussites cumulées**, le contrôle du parasite est rompu et le cadavre tombe inerte.

Tenacité fongique. Quand le zombi atteint 0 PV, lance 1d20 :

- Sur **10 ou +**, il reste à 1 PV, les champignons le maintenant encore debout (1 fois par combat).

ACTIONS

Coup de pioche rouillée. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. **Touché** : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Nuage de spores (Recharge 5–6). Le zombi libère une petite bouffée de spores autour de lui (rayon de 3 m). Toutes les créatures dans la zone doivent réussir un **jet de Constitution DD 12** ou subir **1d6 dégâts de poison** et être **empoisonnées pendant 1 minute** (jet à la fin de chaque tour pour annuler).



LE VILLAGE MYCONIDE

En continuant leur progression, les joueurs découvrent un lieu inattendu : un village paisible construit autour d'un champignon colossal.

LOTHURIEL, L'ESPRIT-VIGIE

À l'entrée du village, les joueurs rencontrent une créature mystique.

Lothuriel, une entité ancienne chargée de protéger le village.

Elle analyse les intentions des visiteurs avant de les laisser entrer.

Alors que vous franchissez un promontoire moussu, la roche semble frémir.

Une silhouette massive se détache lentement de la pierre.

Six pattes s'ancrent dans la mousse, et deux yeux bleus brillent dans un masque de pierre fissuré.

Une pensée calme résonne dans votre esprit.

« Êtes-vous porteurs de paix... ou de chaos ? »

LE VILLAGE

Des plateformes naturelles et des ponts organiques relient les différentes habitations.

L'air est rempli de spores verdoyantes qui semblent apaiser les blessures.

Les myconides communiquent par télépathie avec les visiteurs.

Un parfum humide et végétal emplit l'air tandis que vous approchez.

Autour d'un champignon gigantesque s'élèvent des plateformes naturelles reliées par des ponts de matière vivante.

Des silhouettes fongiques se déplacent lentement entre les structures.

Une pluie de spores vertes flotte dans l'air... et lorsque vous respirez, une voix douce résonne directement dans votre esprit.

COMMUNICATION

Les myconides communiquent uniquement **par télépathie**, diffusant émotions, idées et mots sous forme de pensées douces et calmes. Pour établir ce lien, un des villageois approche doucement et libère un nuage de spores qui enveloppe les PJ, ils peuvent alors entendre et comprendre les pensées des myconides, et être compris en retour.

PNJs

De nombreux villageois myconide peuplent ce village. Mais voici deux pnjs importants pour l'aventure, libre à vous d'en concevoir d'autres qui pourront interagir avec les joueurs :

- **Cheffe Felyra** : vieille myconide massive et couverte de spores d'argent. Elle dirige le village avec une sagesse tranquille. Si les joueurs posent les bonnes questions, elle leur confiera que la région est perturbée par une présence étrangère — un déséquilibre dans les spores, une souffrance végétale croissante, et surtout : une bête infectée rôdant dans les couloirs adjacents.
- **Chamane Murmurale** : responsable du soin des rescapés. Elle est sensible, poétique, et curieuse des pensées des mortels. Elle soigne les blessés en les enveloppant de spores nourriciers. Elle peut aussi lire certaines impressions dans l'esprit des PJ si ceux-ci s'ouvrent à elle.

LES SURVIVANTS

Sept villageois ont été recueillis par les myconides.

Ils sont blessés mais en vie.

Ils racontent l'attaque d'une créature monstrueuse.

« C'était... une masse d'ombre et de champignons.

On n'a rien vu venir.

J'ai juste entendu Marik crier... puis plus rien.

Quand je me suis réveillé, j'étais ici. Les champignons m'ont sauvé.

Mais la chose... elle rôde toujours. »

Les survivants supplient les joueurs de les aider à retourner à la surface.

LE CHOIX

Les joueurs ont alors un choix à faire :

- Traquer la créature directement dans son nid
- Prendre la fuite et remonter avec les survivants en espérant ne pas être suivi

Quelque soit le choix fait, la confrontation aura lieu.

STRUCTURE

Les nains zombifiés ont un territoire (en réalité, les champignons parasitent qui les contrôlent). Ce territoire couvre le chemin qui mène du village Myconide à l'entrée de la grotte. En parallèle, l'ours-hibou Zombifié est lui aussi parasité. Les champignons qui le contrôlent l'utilisent pour chasser les intrus sur le territoire et faire de nouveaux corps à parasiter. L'ours-hibou n'a pas encore perdu tous ses réflexes et bien qu'il soit complètement sous l'emprise du champignon, il retourne par habitude dans son ancien nid.

LE NID DE LA BÊTE

Après avoir suivi les indications laissées par les villageois survivants et les myconides, les joueurs parviennent à une zone reculée et naturellement isolée, dissimulée derrière une falaise effondrée ou un gouffre à franchir. L'air y est épais, humide et fétide, chargé de spores noires qui flottent comme une brume toxique.

Le sol est recouvert de chair morte, de branchages pourris, de morceaux d'os, humains, animaux, peut-être même duergars. Une sorte de nid grotesque, fait de boue, de plumes noircies et de champignons parasites, trône au fond d'une cavité rocheuse. Plusieurs cadavres partiellement digérés ou en cours de zombification jonchent les alentours.

Une odeur infecte vous prend à la gorge.

Devant vous s'étend un nid grotesque fait de plumes sombres, de chair morte et de champignons noirs.

Quelque chose d'énorme a vécu ici.

Quelque chose de malade.

INDICES SUR LA CRÉATURE

- Des griffures profondes dans la roche : comme si la bête avait tenté de sortir ou de repousser quelque chose.
- Des champignons noirs au cœur du nid, semblables à ceux qu'on a pu voir sur les zombis duergars.
- Un symbole gravé sur une pierre proche, grossier et à demi effacé (lien vers une magie ou une entité inconnue, mais pas identifiable ici).
- Un reste de torche humaine ou un objet brisé appartenant aux disparus, ce qui peut servir de preuve au retour.

La créature n'est **pas dans le nid à leur arrivée**. Si les joueurs fouillent sans précaution, ils déclenchent l'arrivée surprise de la bête. Si les PJ sont prudents, ils peuvent préparer le terrain ou même essayer d'attirer la créature hors du nid.

INFORMATIONS

Inspiré du stat block d'un ours-hibou avec des éléments de zombi.

- Ajoute : résistance aux dégâts contondants/perforants/tranchants non magiques.
- Son cri est un mélange d'agonie et de rage, provoquant **la peur** chez les faibles esprits.
- Il est **lourdement parasité** par des champignons noirs, qui le font **rejeter des spores toxiques** lorsqu'il est blessé.

Le sol vibre... puis un grognement fauve, guttural, déchire le silence. Des yeux jaunes s'ouvrent dans l'ombre, et une masse titanesque surgit. Recouvert de spores et de champignons palpitants, son plumage est en lambeaux, sa chair tuméfiée. L'odeur de la mort marche avec lui.



COMBAT FINAL

Si les joueurs n'ont pas été jusqu'au nid de la créature, ils se feront attaqué par l'ours-hibou zombifié pendant une rencontre avec d'autres nains duergars zombis. Les champignons sont enragés par la fuite et l'ours hibou attaquera tout le monde sans faire de distinction.

DÉROULEMENT

Jouer une rencontre avec des nains (1d6) sur le chemin du retour. Garder en tête que le groupe doit défendre les survivants qui sont des cibles faciles (1d8 pv/ survivants). Après 2 ou 3 tours de combats, faire intervenir l'ours-hibou.

MODIFICATION D'ÉQUIPEMENT

Le combat final étant très difficile, il est possible de fournir tout au long de la partie des objets ou des équipements magiques aux joueurs. Il est aussi important de montrer rapidement les réactions du feu sur les champignons (qui sont vulnérables donc prennent deux fois plus de dégâts). Le village de Morteneige ainsi que la mine, l'outreterre, le village des Myconide sont autant d'endroits pour trouver des objets ou équipement.

OURS-HIBOU ZOMBIFIÉ

Mort-vivant Gros, chaotique mauvais

Class d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 84 (8d12 +32)

vitesse 12 m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 18m. Perception passive 11

Sauvegarde Constitution + 6, Sagesse +3

Vulnérabilité aux dégâts Feu

Résistances Dégâts contondants, perforants et tranchants des attaques non magique.

Langue –

Puissance 4

Fureur parasitaire Quand l'ours-hibou tombe sous la moitié de ses PV, il entre en frénésie :

- Il peut faire une attaque supplémentaire à chaque tour.
- Son cri devient si intense que toutes les créatures dans un rayon de 6 m doivent réussir un **jet de Sagesse DD 13** ou être **effrayées pendant 1 tour** (1 seule fois par créature).

Corps fongique. Les spores autour de son corps créent une **zone de terrain difficile** dans un rayon de 3 m autour de lui. Toute créature qui commence son tour dans cette zone doit réussir un **jet de Constitution DD 13** ou subir 1d8 dégâts de poison.

Explosion de spores. Quand il tombe à 0 PV, l'ours-hibou explose dans une gerbe de spores. Toutes les créatures dans un rayon de 4,5 m doivent réussir un **jet de Constitution DD 14** ou subir 3d6 dégâts de poison et être **aveuglées pendant 1 round**.

ACTIONS

Multiattaque.

L'ours hibou fait deux attaques par tour : Une de bec et une de griffes.

Bec. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 12 (2d6 + 5) dégâts perforants.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

EPILOGUE

Après la défaite de l'ours-hibou zombifié, le silence retombe progressivement sur les profondeurs. Les spores sombres se dissipent lentement et l'air devient plus respirable.

La menace immédiate semble avoir disparu.

Les survivants peuvent maintenant être escortés vers la surface.

OBJECTIF DE L'ÉPILOGUE

Cet épilogue permet de conclure l'aventure en montrant les conséquences des actions des joueurs :

- les survivants peuvent rentrer au village
- le contremaître découvre la vérité sur ce qui est arrivé à l'expédition
- les joueurs sont reconnus comme les sauveurs de Morteneige

Mais certaines questions restent sans réponse.

- Quelle est l'origine des champignons parasites ?
- Et combien d'autres créatures des profondeurs ont déjà été infectées ?

LA REMONTÉE

Le retour vers la mine se fait dans une atmosphère différente.

La vallée souterraine paraît toujours aussi majestueuse, mais les joueurs savent maintenant que ces profondeurs abritent des dangers bien réels.

La lumière des champignons s'éloigne peu à peu derrière vous.

Chaque pas vous rapproche du tunnel par lequel vous êtes arrivés.

Le silence des profondeurs reprend ses droits, seulement troublé par le bruit de l'eau et le souffle fatigué des survivants.

Derrière vous, l'Outreterre continue de respirer, immense et indifférente.

RETOUR AU VILLAGE

Lorsque les joueurs ressortent de la mine, la nouvelle se répand rapidement dans Morteneige.

Les survivants sont accueillis par leurs familles et les habitants du village.

Le contremaître écoute attentivement le récit de ce qui s'est passé dans les profondeurs.

Lorsque vous franchissez à nouveau le portail de la mine, la lumière du jour vous aveugle un instant.

Très vite, des silhouettes accourent.

Des cris, des larmes, des embrassades.

Ceux que l'on croyait perdus sont revenus.

Dhorrim Gravepierre remercie personnellement les aventuriers.

Le contremaître observe longuement les survivants... puis vous regarde.

« J'sais pas ce que vous avez affronté là-dessous... mais sans vous, ils ne seraient jamais revenus. »

Il incline légèrement la tête.

« Morteneige vous doit une fière chandelle. »

RÉCOMPENSES

Les joueurs peuvent recevoir plusieurs récompenses selon leurs actions :

- une bourse collective de 150 à 300 pièces d'or
- des armes ou outils nains de bonne qualité
- la gratitude durable du village

Les survivants peuvent également offrir des objets personnels en remerciement.

ANNEXE

LE MARTEAU SIFFLEUR – TAVERNE POPULAIRE

Ambiance : bruyante, enfumée, chaleureuse.

- **Tenancier** : Olbert Goudemine, vétéran nain bourru au verbe haut.
- **Clientèle** : mineurs, fermiers, habitués à la bière tiède et aux histoires qui changent selon l'alcool.

INFORMATIONS POSSIBLES :

- On parle de champs devenus silencieux, de lueurs étranges la nuit, et de bruits sourds venant du sol.
- Un fermier évoque que les chiens n'approchent plus du puits communal depuis une semaine.

Des voix s'élèvent, le grincement d'un tabouret accompagne un raclement de gorge, et une chope se renverse au sol dans un éclat de rire. L'odeur de sueur, de fumée et de bière légèrement tourné flotte dans l'air. Ici, tout le monde parle fort, même de ce qu'il ne faudrait pas.

Produit	Description	Prix
Soupe de racines fumée	Navets, carottes, croûtons rassis, parfois un bout de lard	2 pa
Pain rustique et fromage	Une miche de pain noir avec une tranche de fromage fort	3 pa
Gigue de lièvre rôtie	Servie sur planche, avec sel noir	6 pa
Bière de champ brut	Bière locale, tiède, amère	4 pc
Vin du cru (aigret)	Rouge trouble, très sec, vendu en pichet	2 pa

CHAMBRE

- **Lit en dortoir partagé** (4–6 personnes, aucune intimité) : **5 pa**
- **Chambre privée rudimentaire** (paillasse, serrure bancale) : **1 po**

LA PIERRE D'ARGENT – AUBERGE RAFFINÉE

- **Ambiance** : calme, propre, odeur de lavande et de soupe aux herbes.
- **Tenancière** : Liraé, gnome guindée, discrète mais observatrice.
- **Clientèle** : voyageurs fortunés, érudits, parfois membres de guildes marchandes.

INFORMATIONS POSSIBLES :

- Liraé confie qu'une porte en pierre scellée sous l'auberge mène à un ancien couloir nain abandonné. Une rumeur circule : les ombres bougent parfois, dans les mines, comme vivantes.

Un tintement de clochette vous accueille. L'air est chaud, parfumé, et chaque meuble est à sa place. La gnome derrière le comptoir lève à peine les yeux, mais d'un ton sec, elle vous invite à poser vos bottes boueuses sur le paillason prévu à cet effet.

Produit	Description	Prix
Soupe de haricots aux herbes	Haricots blancs, persil, estragon, croûtons au beurre	6 pa
Filet de truite aux baies	Truite grillée avec réduction de vin et baies sauvages	2 po
Tarte au champignon et brie	Spécialité locale, pâte fine, fromage fondu	1 po
Vin blanc des Hauts-Vaux	Sec, frais, servi en carafe ou en verre	1 po (verre), 3 po (carafe)
Bière naine (vieille)	Blonde claire, amertume maîtrisée, servie fraîche	8 pa

CHAMBRE

- **Chambre simple** (propre, draps changés, verrou solide) : **2 po**
- **Chambre confort** (meubles ouvragés, cheminée, petit-déj inclus) : **4 po**

PNJs

Nom	Race	Métier / Occupation	Information
Dhorrim Gravepierre	Nain	Contremaître de la mine	Dirige la mine depuis vingt ans. Il cache son inquiétude mais dort très peu depuis la disparition des mineurs.
Derya Holven	Humaine	Ancienne garde	Sa sœur Naela fait partie des disparus. Elle est prête à redescendre dans la mine coûte que coûte.
Marlo Fendepierre	Halfelin	Ancien mineur	Son fils Tobin a disparu dans l'expédition. Il pousse les habitants à abandonner le village.
Brammi Main-de-Chêne	Nain	Garde de la galerie E3	Très superstitieux, il est persuadé que la galerie mène vers un lieu maudit.
Tharnick	Nain	Garde de la galerie E3	Jeune et silencieux. Il a entendu des bruits dans le trou plusieurs nuits d'affilée.
Liraé	Gnome	Tenancière de l'auberge <i>La Pierre d'Argent</i>	Très stricte sur les règles de son établissement. Elle tient aussi un registre précis de tous les voyageurs.
Garthun Martebraise	Nain	Forgeron	Ancien aventurier. Il conserve une vieille hache de guerre qu'il refuse de vendre.
Hesta Roncebois	Humaine	Fermière	Une des premières à avoir remarqué que quelque chose bougeait dans les champs abandonnés.

Nom	Race	Métier / Occupation	Information
Ormrik Fer-Long	Nain	Mineur vétéran	Connaît la mine mieux que quiconque. Il refuse désormais d'approcher la galerie E3.
Pellan Doucepierre	Halfelin	Boulangier	Toujours joyeux. Il prépare du pain noir très apprécié des mineurs.
Raska Bel-Orage	Demi-orc	Charpentier	Responsable de l'entretien des structures de la mine. Il affirme que certaines galeries « respirent ».
Naela Holven	Humaine	Prêtresse de Tymora	Venue récemment pour fonder un petit temple. Elle accompagnait l'expédition disparue.
Brottin Grisebarbe	Nain	Prêtre de Moradin	Très calme. Il considère la mine comme un lieu sacré façonné par la montagne.
Lysenne Virevent	Humaine	Prêtresse de Chauntéa	S'occupe des champs et bénit les récoltes. Elle pense que la terre est « troublée ».
Sirel Brumelune	Elfe	Marchande itinérante	Passé régulièrement par Morteneige. Elle connaît des routes menant vers l'Outreterre.
Torvik Caillenoir	Nain	Chef des mineurs	Dirige les équipes de travail. Il cache que certains mineurs refusent désormais de descendre.
Mira Pierreclair	Humaine	Apothicaire	Fabrique des baumes contre les blessures des mineurs. Elle collectionne aussi les champignons rares.
Jorren Fil-de-Fer	Humain	Marchand d'outils	Toujours prêt à vendre une pioche ou une lampe... à un prix légèrement trop élevé.
Belrik Poing-de-Granit	Nain	Ancien prospecteur	Il prétend qu'il existe des galeries beaucoup plus profondes sous la mine.
Tessa Niellefeuille	Gnome	Herboriste	Elle étudie les plantes locales et a remarqué l'apparition récente de champignons inconnus.