

LA GUERRE DES CHAMPIGNONS.

Naheulbeuk JDR, pour 4-5 aventuriers niveau 1-3. 5-8 heures.

Home made 09/2010 par Lolof_lolof@hotmail.com

Une histoire de conflit d'intérêts religieux qui va happer les aventuriers à l'issue de leurs pleins grés. Ce scénario amènera les personnages à se déplacer de Valtordu vers le nord (Boladar ou Mlinej) au cours d'une sorte de « Road Vaudeville ». Cette aventure fait suite à « Entrée en scène ».

Bons jeux. Lolof.

LA TRAME DE FOND

Fort loin des préoccupations de nos aventuriers se trame une guerre, une guerre pour l'instant limitée à une cité mais qui ne demande qu'à s'étendre. Une guerre de croyance, une guerre de principe, une guerre de champignon ! Au delà des phrases pour se faire plaisir, je parle dans cette histoire d'un conflit entre le culte de Dlul représenté à Mlinej par l'ordre de la béatitude de Swimaf et le culte de Caddygro et plus particulièrement un de ses ordres de paladin : les gardiens du Mycélium. L'objet de ce conflit est le projet qu'on les suitants de Dlul de rendre disponible au plus grand nombre une drogue soporifique aux effets apathisants : la « rêve sec ». Ce qui gêne les adorateurs de Caddygro n'est pas d'ordre humaniste mais plus prosaïquement que la recette de cette drogue comporte l'utilisation en masse de Boletus Soporis que l'on trouve en abondance dans la forêt de Glandorn. Autour de cette histoire, 5 actions sont actuellement en cours et vont s'emmêler pour compliquer sérieusement la vie des aventuriers :

- Un voleur, Driban, doit livrer les éléments manquants pour lancer la préparation de la drogue.
- Un groupe de malfrat mené par Grogard l'écorcheur attend les éléments pour commencer la cueillette des bolets dans la forêt de Gladorn et lancer la préparation de la drogue.
- Un Ninjassassin commandité par le mage à qui Driban a volé une recette alchimique est sur ses traces pour exécuter son contrat : tuer Driban et récupérer la recette.
- L'ordre du mycélium patrouille les abords du bois de Glandorn pour arrêter les possesseurs de substance qui pourraient être en lien ou assimilées à la drogue « rêve sec ».
- Les elfes de Glandorn sont légèrement sortis de leur torpeur car ils ont pressentis l'invasion de leur bois par les cueilleurs de champignons et veulent éviter cette agitation inutile.

LE CONTEXTE

Quand on doit quitter un village comme Valtordu¹, où chercher l'aventure ? Le proche donjon de Naheulbeuk ? Pas le niveau... Une grande ville ? Glargh et Waldorg sont bien loin... Mlinej, Alaykdu ? Pourquoi pas... Une rumeur d'épidémie de bubonite purulente fait disparaître l'option du sud pour les personnes intelligente, la question de voyager jusqu'à Mlinej se posera donc. En fait après enquête, la conclusion est qu'il y a 3 chemins :

- La route directe le long des grottes d'Ahokd, territoire des gobelins aveugles. Beaucoup de brigand sur toute la longueur car c'est un axe commercial important. Déconseillé sauf aux caravanes.
- La route passant par Chnafon. Correct mais ca fait vraiment un grand détour.
- Le meilleur choix : prendre la route du nord au hameau de Tépala direction Varig le feuillu et Ranafoutiel. Bifurquer ensuite sur la droite en direction du bois de Glandorn². Avant d'entrer dans la forêt, tourner à droite pour la longer jusqu'à couper une route qu'il faut prendre vers le nord

¹ http://encyclopedia.naheulbeuk.com/article.php?id_article=34

² http://encyclopedia.naheulbeuk.com/article.php?id_article=40

jusqu'à Boladar. Ensuite suivre le fleuve jusqu'au pont menant à Mliej. C'est simple et sans danger, même les parties hors piste ne sont pas ratables car il suffit de longer un obstacle géographique. Le voyage fait 5 jours à pied pour environ 160 km. Il serait pertinent de prévoir la nourriture en conséquence...

C'est sur ces réflexions que les aventuriers sont contactés par le **vieux Maurice**, un sympathique octogénaire tremblotant qui assure sa subsistance en organisant des rencontres fructueuses entre des commanditaires plus ou moins louches et des aventuriers plus ou moins louches. Et c'est ce qui va se passer après qu'il ait regroupé tout les trains patins du quartier (les personnages quoi) à la taverne du « Chien qui pleure », il va leur présenter **Driban**, un homme à l'air chafouin et à la moustache jaunâtre tombante dans la voix à un côté suintant désagréable. Il a une mission pour eux :

« Il faut me transporter cette caisse jusqu'à un groupe de bucherons dont le chef s'appelle Grognaud l'écorcheur. Ils vous attendent à l'orée de la forêt de Glandorn, sur la route de Ranafontiel. Le plus rapidement sera le mieux et inutile de dire qu'il faut sérieusement assurer sa sécurité. Le paiement pour le groupe est de 250 po de suite et 500 de plus à l'arrivée. »



Des petits curieux qui décloueraient la petite caisse (Poids 4 Kg) y trouveraient soigneusement emballé:

- 50 doses de **Tétraplacebocélamine** (Valeur 40 po chaque) des pilules qui ont la particularité d'être présentées en un mélange de cachets rouges et de cachets bleus, tous ayant le même effet.
- La **recette alchimique** (Valeur 300 po rare) d'une préparation s'appelant le Rêve sec. Visiblement les pages ont été arrachées d'un livre ou d'un cahier.
- Un livre « **Manuel du castor senior** » (Valeur 50 po) qui explique nombres de trucs pour survivre dans la nature. (Fait gagner la compétence « Instinct de survie »). Un marque-page met en avant un champignon : le Boletus Soporidis défini comme sans grand intérêt gustatif.

C'EST PARTI !

Rappelez aux personnages l'existence à Valtord du Donjon Facile™, histoire de dépenser leur avance tout en préparant leur voyage (nourriture, couchage,...). Leur rappeler que l'on est en automne avec son climat si attrayant...

Ensuite utiliser la technique mise en œuvre par le sieur Pen of Chaos dans les épisodes audio pour raccourcir les voyages sur les parties sans incidents : énumérer les kilomètres en accélérant la voie jusqu'au point où il se passe quelque chose.³

³ Cf. épisode 17.

Km	Décompte	Evénement
0	-	Départ de Valtordu en empruntant le pont sur la Glandebraine. Matinée froide et sèche de l'automne déjà bien commencé.
4	I-4	Traversée du Bosquet de Gnoulouf. La compagnie subira une attaque de Globzoules assoiffés de sang (2 / aventuriers)
8	I-4	Arrivée au hameau de Tépala. La route menant au nord est facile à trouver. Par contre le groupe sera observé par le Ninjassassin qui connaît visuellement sa cible. Ne la trouvant pas il partira pour Valtordu.
29	I-2I	Route sur la droite. Panneau effacé où l'on ne peut lire qu'un S en première lettre.
30	I	Bivouac le long de la route. RAS.
35	I-5	La route se sépare : à gauche une route correcte va vers Varig le feuillu, à droite un chemin quasi à l'abandon va vers Ranafoutiel.
50	I-15	Patrouille des gardiens du mycélium (4 spores + 1 grand thalle) : « Transportez-vous des champignons ou des extraits de champignon ? Transportez-vous des produits découlant des champignons ? ». Ils se laissent facilement convaincre de laisser les personnages partir.
60	I-10	Bivouac le long de la route. Un moustique à dent de sabre s'attaquera à chaque aventurier faisant un tour de garde.
75	I-15	Patrouille de 6 elfes de Glandorn, la plupart sont couchés dans l'herbe : « Etes vous des cueilleurs de champignon ? ». La cueillette est interdite et de toute façon ils leur déconseilleront d'entrer dans la forêt pour ne pas entrainer leur colère (à accompagner d'un bâillement prononcé).
80	I-5	Lisière du bois de Glandorn. Fin du chemin. Campement de Grognard l'écorcheur et de ses cueilleurs (1/personnage). Il récupère le coffre et ne veut pas payer ce que les personnages lui demandent car il n'est pas au courant de cet accord. Il pourra finir par leurs dire de s'adresser au Grand Ronfleur Hyéroustan au temple de Dlul à Mlinej pour se plaindre.
90	I-10	Bivouac en pleine nature. Au réveil brouillard automnale à couper au couteau. Le déplacement sera rendu délicat et inquiétant mais il paraît tout de même peu probable qu'ils se perdent. A noter qu'on ne rentre pas dans un bois sans s'en rendre compte, même par grand brouillard. La seule rencontre surprenante sera une silhouette squelettique immobile et armée qui se découpera sinistrement dans le brouillard. Si des courageux s'approchent, ils découvriront le squelette d'un soldat maintenu debout par on ne sait quel prodige. Il porte encore un casque rouillé ainsi qu'une lance et un fléau d'arme en piteux état (La lance cassera à la première utilisation) et une laisse en chaîne va jusqu'à un squelette de chien assis à côté de lui. Si on cherche à lui prendre ses armes il attaquera avec son chien Médos. Le premier personnage qui s'intéressera significativement au squelette de chien attirera l'affection de son fantôme : il entendra un aboiement joyeux venu d'on ne sait où. Dorénavant chaque fois qu'il sera en danger le chien fantôme aboiera pour

Km	Décompte	Evénement
		le prévenir comme le ferait un chien vivant (faire ensuite une épreuve de Charisme pour savoir si le fantôme le quitte après ce dernier coup de ponce)
IOI	I-II	Arrivée à la route de Boladar. Le ninja qui a trouvé et fait parlé Driban, les a rattraper à cheval (Le cheval est marqué comme louer à Valtordu auprès d'un certain monsieur Avis) et leur tend une embuscade pour récupérer la recette qu'il pense être toujours en leur possession dans la caisse. Il essaiera d'attaquer les aventuriers un par un en s'en prenant discrètement à celui qui ferme la marche. Heureusement, le chien fantôme aboiera pour signaler l'attaque sinon quasi indétectable (Discrétion I8).
IO8	I-7	Patrouille des gardiens du mycélium (I spore/aventurier) : «On a eu confirmation que vous effectuez une mission propre à porter une grave atteinte à notre divin Caddyro. Aussi nous n'avons d'autres choix que de vous occire pour laver l'affront.». Il sera bien difficile de raisonner des apprentis paladins agissants pour le bien de leur divinité aussi le conflit est malheureusement difficilement évitable.
II6	I-8	Arrivée à Boladar. Bizouac en ville à la « Saucisse rieuse ».

Je ne mets pas la suite du voyage car arrivés à Boladar je vais leur faire jouer le scénario « La mauvaise compagnie ». Pour information les étapes géographiques seraient : 128 km, Fleuve Elibed, ensuite hors piste jusqu'à 147 km, arrivée au pont sur de Mlinej puis à 161 km, arrivée à Mlinej.

Vu que les personnages ont été prévenus de ne pas entrer dans la forêt, il est probable que certains y aillent ! Le risque essentiel est d'attraper **la Flemitase dorée** : une maladie particulière qui n'affecte que le moral. Elle s'attrape après séjourner dans le bois de Glandorn (50% pour tout le monde). Les symptômes apparaissent en 2 heures : le héros perd toute sa motivation et devient alors aussi flemmarde que moi. La maladie s'installe jusqu'à ce qu'on la guérisse et peut ainsi durer des années. (Courage divisée par deux, - 3 en Force — obligations pour les compagnons de convaincre le héros de les suivre et d'agir). La guérison passe par l'absorption de Tétraplacebocélamine ou l'aide d'un prêtre.

LES PROTAGONISTES

Ses gardiens du mycélium, paladins de Caddyro.

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Les Spores	8	7	20	5	1D+4	13	13	Guerriers humains niveau 1 FO 12 AD 8 INT 10 CHA 9 Lance de qualité, casque de métal, plastron métal lourd, 30 po.
Le grand Thalle	9	11	35	5	1D+6	13	18	Paladins humain niveau 3 FO 14 AD 8 INT 11 CHA 16 Energie karmique 10 Epée de bonne qualité, bouclier Saldur, casque Lebohaum, plastron de métal léger, 200 po.

Ils portent tous les uniformes de leur ordre : des capes rouges à points blancs, des sortes de collerettes blanches et des structures sur leurs casques les faisant ressemblés à un chapeau de champignon de même couleur que la cape.

Le grand Thalle porte une relique sous la forme d'une amulette : « La chanterelle d'or » (valeur 400 po CHA+I). Il peut utiliser apposition des mains (IPA=IPV sans épreuve nécessaire)

Force rouge, ninjassassin en mission.

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Ninja	15	9	25	2	1D+5	12	20	Assassin humain niveau 4 FO 10 AD 16 INT 12 CHA 11 Sabre Durandil, veste de toile pour voleur, 1 lingot de Thrityl / avent.

Porte du matériel exotique : 10 m de corde elfique + grappin, pantalon, chemise et cape de voleur, un diplôme : BAC (brevet d'assassin criminel) de l'ENA (école des Nijas Assassins⁴) de Waldorg, Potion de réduction des plaies, 2 Potions de soin effet léger, Antidote alchimique universel, Antidote naturel, 3 doses Herbe Allanguira, 1 dose Scorpino, 3 bombinettes aveuglantes (Test d'AD à -3 pour ne pas être aveuglé 2d6 tours => malus identique à « tous les yeux crevés »).

Cueilleurs de champignons masclés et louches.

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Cueilleurs malades	7	8	15	3	1D	5	7	Voleur humains niveau 1 FO 7 AD 12 INT 10 CHA 9 Armure de cuir, dague de base, fronde (Cailloux AD-2, Dg 1D)
Grognard l'écorcheur	8	7	30	4	2D+4	13	15	Guerrier humain niveau 3 FO 14 AD 11 INT 10 CHA 11 Hache à 2 mains bonne qualité, armure cuir bouilli sur mesure, casque de cuir de luxe

Dans leur campement de tentes, on peut trouver des choses étranges : un alchimiste, entravé et bâillonné, une grande malle de matériel alchimique, une deuxième malle de composants alchimiques, une cassette fermée et piégée de 6 lingots de Béryllium (6x500 po). Tout les cueilleurs souffrent actuellement de la Flémitasse dorée suite a des prises de risques inutiles... (Ah les voleurs... ça ne sait pas suivre un ordre)

L'alchimiste s'appelle Hermal, humain de niveau 5. Il a été kidnappé à Varig le feuillu où il tient une petite échoppe « La dernière goutte du cornu ». Il a peu vu ses kidnappeurs, un groupe de cavaliers masqués qui après l'avoir amené ici avec son matériel et ses composants sont repartis aussitôt. Si on le libère il proposera de rentrer seul chez lui, ce n'est pas sa première aventure. Il prendra un peu de matériel pour le voyage et cachera ses malles en lisière du bois. Il envisage de revenir plus tard les récupérer avec une mule et une charrette.

⁴ http://encyclopedia.naheulbeuk.com/article.php?id_article=192

Elves de Glandorn sapers énervés (mais doucement).

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Patrouille forestière	8	10	20	0	1D+3	6	10	Rangers elfes niveau 1 FO 8 AD 12 INT 10 CHA 13 Imitation d'arcs elfiques, flèches de qualité.

Ils souffrent de la Flémitasse dorée dans une forme légèrement amoindrie par l'habitude.

Mauvaises rencontres.

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Globzoules	8	4	10	1	1D *	6	8	* 80% de chance d'infection.
Moustique à dent de sabre	15	0	1	0	1 *	999	1	* pas d'armure Il faut un test d'AD pour le toucher
Maitre chien squelette	9	4	20	1 *	1D+3	999	8	* Dg : tranchant -2, contondant +2 Fléau daubesque (idem masse 1m), Casque rouillé (Base avec -1 Cha)
Chien d'attaque squelette	8	6	10	0 *	1D+1	999	5	* Dg : tranchant -2, contondant +2

L'EXPÉRIENCE

Le tout à titre indicatif et en complément de ce qui mérite d'être donné pour les actions en jeu et pour les combats :

- Livrer la caisse à destination : 50 xp aux participants
- Comprendre le conflit en place (Dlul / Caddyro): 10 xp au découvreur
- Ne pas réussir à livrer la caisse : 20 xp aux participants
- Libérer altruistement l'alchimiste : 15 xp aux participants
- Éviter le conflit final avec les gardiens du Mycélium : 40 xp aux participants
- Respecter le repos du squelette : 5 xp aux acteurs
- Attirer l'affection du chien fantôme : 5 xp au responsable