

# LA FAILLE MYCÉLIQUE

-Par un chroniqueur-

- Scénario clé en main pour environ 2 sessions de jeu, prévue pour des aventuriers de niveau 2 à 5 (ennemis ajustables). Une dangereuse expédition souterraine où l'adresse, l'intelligence et la force seront aussi précieuses que les aptitudes au combat ! Plans grands formats pour jouer sur roll20

## (AVANT-PROPOS)

Partie prévue pour une soirée et une après-midi de jeu (soit 2 sessions), pour un groupe d'aventuriers explorateurs (ennemis ajustables) de niveau 2-5. C'est une mission plutôt courte mais qui fait appel à pas mal de compétences d'exploration. Les prouesses physiques - et la débrouillardise, et l'intelligence - peuvent être aussi importantes que la force au combat. Sérieusement ! Si ils sont doués, ils pourront presque éviter de se battre ... et donc réussir la mission malgré un faible niveau.

Vous remarquerez que ce scénario s'étire sur 10 pages, ce qui est LONG. Sachez cependant qu'il a été fait de manière à être le plus « clé en main » possible : j'y ai mis toutes les règles/profils/objets qui pourraient vous servir directement dedans -même les plans !- afin de vous éviter un maximum d'avoir à regarder dans d'autres documents . Il y a aussi pas mal de chose qui ne serviront à rien en fonction des choix des aventuriers... et la 11ème page est juste pour les remerciements.

## RAPIDE DESCRIPTIF

Un mage de haut niveau envoie votre compagnie récolter des champignons insolites dans des cavernes récemment découvertes près de Glargh ( ou de Mluiej ou de Waldorg...c'est vous qui voyez). Cette aventure nécessite :

- Des aventuriers un peu expérimentés (deux missions derrière eux, ça devrait être bien)
- Un minimum d'agilité et de force dans l'équipe (il y a pas mal d'escalade et de la nage)
- Un peu de préparation et du matériel adapté : l'environnement est hostile, on rencontre souvent des occasions de s'affaiblir et il est dur d'y regagner des PVs. L'aller-retour jusqu'au fond de la caverne peut prendre facilement une journée (dans le jeu) si on prend le temps d'y dormir...

## SOMMAIRE

0-Envoi en mission .....	p. 1
1-Le voyage .....	p. 1
2-L'entrée de la faille .....	p. 2
3-Le lac souterrain .....	p. 2
4-La crypte .....	p. 4
5-La forêt de champignon.....	p. 6
6-Sauve qui peut ! .....	p. 9
7-Effets des champignons .....	p. 9
8-Récompenses .....	p. 10

## O - ENVOI EN MISSION

Il est déconseillé de faire une séance d'achat avant le début de la mission, les aventuriers auront sans doute à en faire après avoir reçu leurs instructions.

Les aventuriers pourront entendre des rumeurs sur un tremblement de terre ayant eu lieu récemment près d'ici. Heureusement, la ville n'a presque pas subi de dégâts.

Un MVAC (mystérieux vieux à capuche) aborde à la dérobée le groupe alors qu'ils sont dans la rue, en les enjoignant de les rejoindre à la taverne la plus proche. Il a une mission à leur confier qui peut rapporter gros, mais il faut faire vite ...

Une fois attablés, l'homme leur explique les faits, dans le style du mage énergique et autoritaire qu'il est :

- Suite au tremblement de terre récent, l'entrée d'une caverne a été mise à jour dans les collines rocheuses à quelques heures de marches de la ville. Elle contiendrait d'étranges champignons, tels qu'on n'en a pas vu depuis un âge.. là dessus, il leur montre un **gros champignon vert fluo** discrètement, ramassé il y a peu dans la caverne. Le mage est un grand herboriste qui veut que les aventuriers les récupèrent pour lui. Il pourrait faire une découverte importante et obtenir enfin une chaire titularisée à l'académie de magie... s'il est le premier à le faire !
- Le mage n'y est pas allé lui-même : Un groupe de 4 aventuriers débutants campait dans les colline rocheuses en question, quand un tremblement de terre survint et provoqua de gros éboulements. Au matin, ils virent qu'une faille s'était ouverte au fond du vallon dans lequel ils avaient campés. Ils tentèrent d'aller l'explorer, sans se douter qu'ils n'avaient pas le bon niveau pour cela... en arrivant à un lac souterrain, ils se sont fait attaquer par d'horribles créatures : il n'y eut qu'un seul survivant, celui qui a raconté au mage cette histoire et lui a donné le **champignon vert fluo** en échange d'un aller simple vers son village natal . C'est surtout ça, la vie d'aventurier...
- Le mage paiera 350 pièces d'or pour chaque nouvelle espèce de champignon ramenée, et ira jusqu'à 2000 PO pour un champignon réellement exceptionnel (et il y en a effectivement un...Il faut qu'à l'issue de l'aventure, chaque aventurier gagne entre 500 et 700 PO.)
- Pour trouver l'entrée, il faut repérer une colline surmontée de deux pitons rocheux qui forment comme des « oreilles de lapins » visibles de loin . Autour de cette colline court un ruisseau : il se jette dans un vallon encaissé au fond duquel se situe l'entrée (une faille entre deux massifs de pierres)
- Il conseille de bien se procurer de quoi s'éclairer/escalader/se nourrir/se soigner en zone hostile, car il paraît que ces cavernes sont vastes et dangereuses...

*Epreuve CHA réussie* : il donne au groupe une prime de 75 PO pour s'équiper.

Voilà, bonne cueillette !

## 1 - LE VOYAGE

Il est environ 14h quand les aventuriers partent. Les aventuriers atteindront les collines « en quelques heures » si tout va bien. Le terrain est dégagé (plaine, petits bois...) mais devient escarpé.

- Test INT pour l'aventurier qui oriente le groupe, +1 s'il a une carte (+2 pour l'atlas de la terre de Fangh). Si échec, la nuit tombe sans que les aventuriers n'aient trouvé les collines en question... et ils tombent dans un champ d'orties du chaos. Un héros possédant la capacité *érudition* et réussissant un test d'INT pourrait reconnaître le danger et crier à ses camarades d'en sortir au plus vite. Ils auront alors l'opportunité de quitter vite le champ si ils réussissent un test moyenne AD/FO
  - S'ils quittent vite le champ ou lavent à grande eau leur équipement, ils perdent 1d6 PVs chacun. De plus, le point de rupture de leurs bottes et de leurs plastron doit être testé : en cas d'échec, il perd 1 en PR de manière définitive...
  - S'ils échouent à quitter vite le champ et s'ils ne pense pas à vite laver leur armure, ils perdent 2d6 PVs et testez le point de rupture de leur bottes et plastron : en cas de réussite, chacun perd 1 pt de protection, sinon c'est 1d4)

La nuit tombe quand les aventuriers arrivent enfin aux pied des collines (quelques heures, qu'il avait dit l'autre !). Ils peuvent décider de bivouaquer ou de trouver la caverne tout de suite, auquel cas mettez-leur des malus de -2 aux jets de détectations qui vont suivre à cause de l'obscurité tombante.

## 2 - L'ENTREE DE LA FAILLE

Les aventuriers arrivent aux collines rocheuses (gros tas de pierres surplombant la forêt environnante, parsemés de bosquets). Elles sont particulièrement accidentées suite au récent tremblement de terre.

- Test INT (Détection) pour trouver les rochers en oreille de lapin (10XPs)
- Test INT (Détection) / INSTINCT DE SURVIE (réussite automatique) pour trouver le ruisseau (10Xps)

(Recommencez jusqu'à ce que l'un des aventuriers réussissent les tests. Si TOUS les aventuriers loupent le test à la suite, une partie de la journée s'écoule : faites leur perdre à chacun l'équivalent d'un repas)

En suivant le ruisseau, on voit qu'il bifurque brusquement pour tomber dans un vallon. Ce vallon est plutôt une faille entre deux collines, dont la pente est complètement recouverte d'éboulis. Au fond du vallon, là où les deux collines se rejoignent, on distingue l'entrée d'une grotte ...

- Test AD pour éviter de se casser la figure en descendant. Si échec, l'aventurier dégringole sur des petits cailloux jusqu'en bas et perd 1D6 PV sans PR

Une fois entrés, on peut voir que la grotte est le début d'une longue faille rocheuse (couloir rocheux très long et étroit) qui s'enfonce dans les ténèbres. Évidemment, on ne voit rien du tout...

Les aventuriers progressent dedans en pente douce pendant près d'une heure (sacrée longue faille, qui ressemble plutôt à un gouffre recouvert d'une voûte de pierre), avec le ruisseau qui coule toujours à leur pieds. Il pourront d'ailleurs noter que l'eau coule à l'envers (elle charrie des spores de champignon magiques)

La faille s'élargit et s'arrête brusquement. A la lumière des torches, on peut cependant voir qu'il y a ici une ouverture dans l'une des parois de la faille...mais à 5 m en contrebas d'une paroi à pic !

- Epreuve FO/AD pour escalader  
Si échec, le héros chute (perte de 2D6 PV sans PR + critique contondant ( jetez 1D20-10, si en dessous de 1 il n'y a pas d'effet critique. Les objets fragiles cassent... )
- Des premiers soins peuvent diminuer les malus liés aux fractures/ brisures de membres, mais de peu. (-1 à chaque malus)
- Un test INT (détection) ferait découvrir une corniche permettant d'accéder plus facilement à l'ouverture : +3 au test d'escalade

Ensuite, les aventuriers découvrent un couloir large mais pentu qui descend pendant près d'une heure. On peut voir de curieuses couches de pierres sur les parois ... mais pas de champignons !

- Test INT(+3 nain) : découverte de Cornaline sur la paroi, qu'on peut miner **avec des outils** et un test FO/AD (+3 nain). Cornalites de valeur 100 PO si réussite, 20 PO si échec (le double si réussite critique)

### Succès à débloquer :

*Trouvé !* 10 Xps par découverte dans l'exploration (la colline- l'entrée de la faille-la corniche)

*Grimpeur :* Atteindre le premier l'entrée de la faille (10 Xps)

*Gros biscotos :* Réussir à monter dans l'entrée de la faille en ayant 7 points de PR non magiques sur soi (20Xps)

## 3 - LE LAC SOUTERRAIN

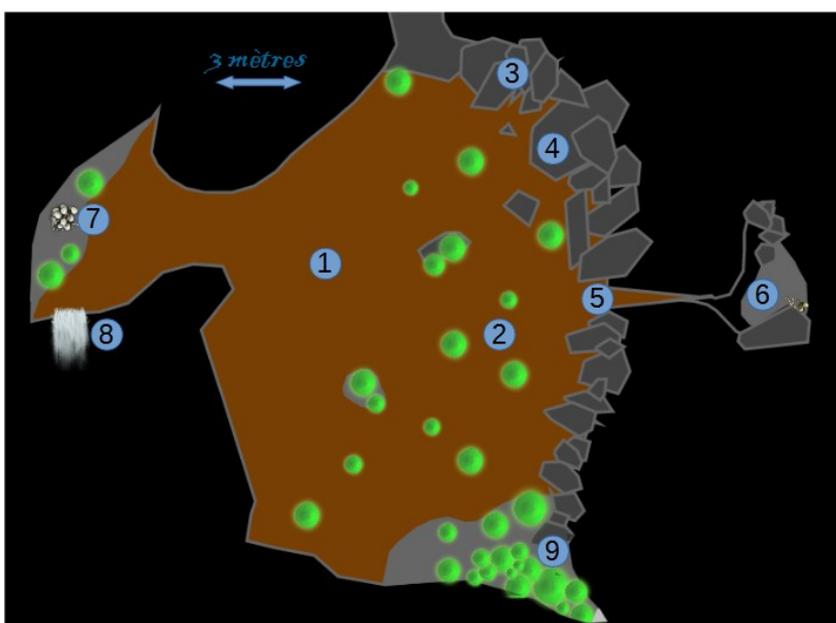
Les aventuriers débouchent sur une grande caverne souterraine, sur le chemin tout en haut (à côté du point 3, 2 m au-dessus du niveau de l'eau). Elle est presque entièrement inondée. Des champignons verts lumineux y poussent, parfois plus haut qu'un humain, si bien qu'on voit faiblement la zone. Cependant, il faut être *nyctalope* pour bien voir la salle jusqu'à ses limites.

Si un aventurier a le malheur (ou l'inconscience) d'aller dans le lac, il alertera les *créatures des profondeurs* qui y résident... quelques instants plus tard, il sera attaqué par une ...puis par toute la meute (nb créatures = nb d'aventuriers -1). Heureusement, l'aventurier a pied, sauf dans la partie où les champignons ne poussent pas (voir la carte plus loin). Les créatures ont cependant un bonus si elles combattent dans le lac, même si leurs ennemis ont pied (voir le profil des créatures plus loin)

**Détail supplémentaire :** le dernier aventurier à rejoindre l'éventuelle bataille au milieu du lac verra soudain une créature surgir des

eaux boueuses juste à côté de lui... sauf qu'elle est déjà morte, et a jailli parce que l'aventurier vient de déranger le fond boueux qui engluait son cadavre. L'aventurier devra faire un test de COU pour s'en rendre compte. Sinon, il perdra tout son tour à tabasser frénétiquement la soi-disante créature, et devra recommencer chaque tour jusqu'à réussite !

AT	Esq.	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Bête des profondeurs								
IO*	IO	30	4	I2	IO	ID+3* (dents)	30	-+2 AT si combat dans l'eau . Amphibie, peut bondir de 5 m. -Attaquent par le bas : pas de PR sauf celle des bottes et du plastron ! -Critique : héros captif mâchoire, test FO pour se libérer sinon dégâts auto. -Poison : Après combat, -1 toutes caract. si mordu (antidote alchimique)



**1 :** partie du lac ou y'a pas pied ! Qui y tombe devra faire un test de nage ou couler (-1d6 PV sans PR/assaut) jusqu'à ce qu'on vienne le sauver

**2 :** partie du lac ou y'a pied (mi-cuisse). C'est repérable car c'est en eau peu profonde que poussent les champignons (grosso modo la moitié du lac, voir plan)

**3 :** Tout un côté de la paroi est constitué de grands rocher brisés plutôt que d'un mur lisse... il est possible de les escalader pour éviter d'avoir à traverser le lac, mais ça a l'air un peu dangereux et instable (Test escalade, si échec chute dans l'eau avec perte 2 Pvs)  
Les bêtes peuvent grimper sur le surplomb pour attaquer les aventuriers, mais elle perdront leur bonus de combat dans l'eau.

**4 :** grosse dalle de pierre instable, si un aventurier marche dessus la pierre s'effondre et il est précipité en bas (-1d6 PV sans PR). On peut le détecter (comme un piège normal)

**5 :** Fissure dans la paroi qui fend le mur de rocher brisés. Test adresse pour réussir à le sauter (pas besoin de test d'escalade après)  
Pour tenter d'y pénétrer : test AD ou test FO (si échec critique, reste coincé et a besoin d'aide ! Risque de déchirure d'affaires). Des aventuriers avec une bonne vue ou une détection de magie pourraient voir une étrange lueur rougeâtre au fond de la salle...

**6 :** Au fond de la fissure, petite grotte entassée avec le cadavre d'un aventurier recouvert de vers blancs... Test COU pour le fouiller. Il lui manque une jambe, son sang a formé une grande tâche sombre dans lequel poussent de petits champignons rouges lumineux

**Butin :**  
- petits champignons rouges lumineux (5 doses) Secrètent un violent poison dont les effets sont comparables au poison dolorosyia (forte douleur au niveau du coeur, -2 AD/AT/PRD/COU, -3INT pendant 24h-pts FO au dessus de 5)  
- Trousse de 1<sup>er</sup> secours vide, sauf une fiole d'antidote naturel / 31 PO  
- Epée d'artisan renommée rouillée : +1AT/PRD, rup Ià 3, dégâts Id+4 (+5 si un aventurier avec la compétence forgeron la nettoie)  
- Bracelets de force en solde : -1 COU, +1 FO, valeur 500 PO (250 revente)  
- Armure de cuir pourrie, torche mouillée, pantalon déchiré, pain moisi...  
- **Fouille réussie :** Une belle lanterne sourde (des caches sur les côtés permettent d'éclairer un objet précis sans être vu, pratique pour des voleurs) en état de marche, avec une dose d'huile, s'est échouée un peu plus loin dans la fissure. 25 PO chez un vendeur

**7 :** Nid des créatures, qui contient notamment les restes d'un autre aventurier (rappelez-vous qu'il faut nager pour atteindre cette partie de la grotte).

### Butin :

- Bague à pierre bleue : bague de fée, -1 PA pour lancer des sortilèges ou des prodiges (jusqu'à un minimum de 1), 250 Po à la revente
- Bague à pierre rouge : bague maudite qui inflige -1 en AD, ne peut être retiré qu'après un dispel magique ou un exorcisme (les aventuriers compétents ne pourront tenter de le faire qu'une fois dans l'expédition, en cas d'échec ce sera 20 PO chez un prêtre)
- Quelques pierres semi-précieuses pour une valeur de 40 PO
- Oeufs de Bête aquatique : avec test INT, possible de savoir que ça peut se vendre 100 PO l'ensemble, en déchiffrant une note presque illisible dans un livre déchiré au fond du nid (mêlés à de la poudre de granit et laissé infusé dans de l'eau pendant 1h, ça donne une potion d'aisance aquatique - +2 pour nager et +2 AT/PRD si combat les pieds dans l'eau)
- Restes de bâton de mage, de robe brodée, nombreux ossements dont un crâne humain et une jambe
- **Fouille réussie** : un parchemin de boule de feu majeure était dissimulé dans le bâton brisé (3 charges, 3D+2 dégâts, cible touchée automatiquement sauf si esquive)

**8** : Siphon (tunnel plein d'eau et sans air) par où sont arrivé les créatures. **2 options, suivant que vous voulez faire 1 ou 2 sessions** :

- **2 sessions** : Dissuadez les aventuriers d'aller par là, il n'y a rien... ou alors, s'ils n'arrivent pas à passer la crypte (voir plus loin), ce siphon donne un accès direct à la forêt de champignons (test de nage à -2 pour passer le siphon quand même)
- **1 session** : c'est par là qu'il faut passer ensuite, c'est de là que coule l'eau. Ce siphon donne un accès direct à la forêt de champignons (test de nage à -2 pour passer le siphon quand même. Si échec, re-test pour revenir sur ses pas. Sinon, perte d'1D6 PVs à chaque assaut jusqu'à ce que quelqu'un vienne le sauver !). **Allez directement à la page 7**

**9** : Grand bosquet de champignons luminescent, à travers lequel on peut se frayer un passage (test FO ou AD). Si le combat avec les créatures a lieu ici, ces dernière n'auront pas leur bonus lié au combat dans l'eau ! Souvenez vous que les bêtes peuvent grimper...

- **2 sessions** : C'est la sortie prévue, vers la crypte (voir plus bas)
- **1 session** : Il n'y a pas de sortie, juste les reste d'un autre aventurier avec une **champignonnière portative** (bocal donnant 5 dose gratuites d'un champignon au choix au début de chaque aventure, 500g, fragile) et **La fracassée** : grosse épée brisée, mais qui recèle encore un pouvoir palpable... 1D+4, +1 AT/COU, rupture 1 à 2. Gagne un point de dégât chaque fois que son porteur blesse un ennemi (jusqu'à un maximum de +3, réinitialisé entre chaque combat). 700 Po à la revente

Notez bien que si les aventuriers restent discret (rien ne tombe dans le lac) les créatures ne les attaquerons pas.

### Succès à débloquer :

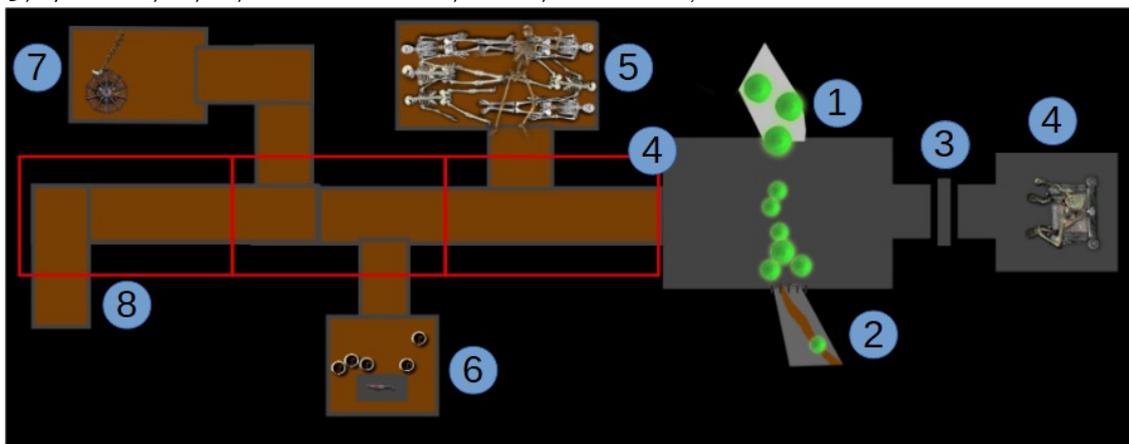
- Ombres dans le noir** – Avoir atteint la crypte sans alerter les créatures du lac souterrain (40 Xps pour chacun)
- Pas manchots** - Parvenir de l'autre côté du lac sans tomber à l'eau: 15 Xps (remplacé par le succès **Ombres dans le noir**)
- Malchanceux prédecesseurs** - Trouver les corps des deux aventuriers morts dans le lac souterrain : 15 Xps pour chacun
- Marin d'eau trouble** - Se fabriquer un radeau pour naviguer dans le lac souterrain (typiquement, avec le chapeau d'un champignon – peut supporter un homme légèrement équipé. 20Xps)

**Detail important** : Les aventuriers mouillés risquent d'attraper le **rhume de pierre** (20 % de chance, soit 16 à 20 sur 1D20) s'ils passent plus de 2 heures après s'être trempés sans se sécher (10 % de chance, soit 18 à 20 sur 1D20 s'ils essorent leurs vêtements)  
Effets : INT-2 (migraine) et CHA -2 (nez qui coule)

## 4-LA CRYPTE

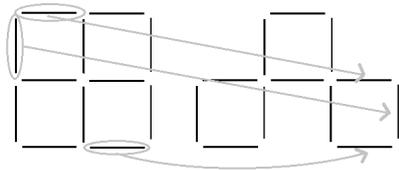
En se frayant un chemin à travers les champignons, les aventuriers font une découverte étonnante : un mur de pierres ancien qui barre le chemin... Heureusement, le tremblement de terre a ouvert dedans une grosse brèche **(1)**, si bien qu'on peut entrer assez facilement dans la salle juste après.

C'est une salle carrée maçonnée, dotée de 4 entrées plutôt larges. Elle est parsemée de cailloux et d'autres débris plus organiques : les restes éparpillés et rongés d'un autre aventurier ... Un filet d'eau parsemé de petits champignons coule dans la salle depuis son ouverture sud, qui est fermée par une grosse herse **(2)**. L'ouverture ouest **(3)** est fermée par une grande porte ouvragée, et l'ouverture est **(4)** consiste en un escalier qui descend dans une section complètement inondée de cette étrange crypte. (test INT d'un érudit : **maçonnerie typique d'un peuple pseudo-barbare disparu depuis 800 ans, les keltés**)



En fouillant le hall, les aventuriers pourront trouver les restes rongés d'un autre aventurier, avec un journal déchiré et une **champignonnière portable** (bocal donnant 5 doses gratuites d'un champignon au choix au début de chaque aventure, 500g, fragile)

Juste à droite en entrant, sur la grande porte ouvragée (3), on peut voir une inscription en runique (compétence *Rune bizarres*, une fouille du hall permettra de trouver les restes d'un journal déchiré qui appartenait à un des aventuriers : Il s'était fait piégé ici en fuyant, avait déchiffré les inscriptions mais n'avait pas pu résoudre l'énigme avant que les créatures ne le trouvent... ) C'est l'entrée de la tombe d'un ancien « roi » de la tribu des Keltès, Alfrix le Noir. Des baguettes de pierres insérées dans la paroi forment un dessin de carré ( il y a des emplacements vides un peu partout sur la paroi, on peut bouger les pierres) Pour ouvrir la tombe, il faut réussir ce casse-tête : en changement seulement 3 réglettes de place, faire en sorte qu'on n'ait que 3 carrés. Voilà le dessin initial et la solution (20 XP à qui la trouve !)



Une fois les réglettes mises en place, la porte de la tombe se déverrouille et s'ouvre leeeentement ...

#### **4) -La tombe du roi :**

Le roi est assis sur son trône, réduit à l'état de squelette. Une grande épée rouillée dont le haut est brisé repose sur un de ses genoux, et un médaillon en cuivre accroche la lumière sur son plastron rouillé. Des crânes sont placés dans des niches un peu partout sur la paroi, regardant éternellement le trône... sur le sol sont posés des objets métalliques et des pots remplis de choses indéfinissables.

Un fresque gravée dans la pierre orne les murs. C'est très dessiné, c'est pourquoi quelqu'un peut tenter de déchiffrer ce qu'elles veulent dirent avec un test d'INT (quelqu'un avec la compétence « Runes bizarres » peut le faire sans épreuve).

La fresque montre d'abord un puissant guerrier, Alfrix, se battant contre des orques. Sur un autre tableau, il reçoit un médaillon des mains d'une créature étrange. Dans l'image suivante, ce guerrier porteur du médaillon tue un roi de tribu. Il prend son épée, et sa tribu en fait leur nouveau roi (image du sacre). Sur une autre image, on voit Alfrix couronné mener sa tribu à la guerre et causer un véritable massacre d'orques. Sur une autre, on voit plusieurs autres rois se liquer contre lui et constituer une armée bien plus grande que la sienne. La bataille entre cette armée et la tribu du roi est ensuite montrée : de très nombreux guerriers meurent, on voit Alfrix couper tous les rois ennemis en morceaux. Mais dans l'image suivante, le roi prend le visage d'un monstre et attaque ses propres hommes. La dernière image montre un druide jeter un sort qui brise l'épée d'Alfrix, tandis qu'un jeune héros élané lui transperce le cœur de son épée ...

Cette fresque est en fait un avertissement, le médaillon est maudit et ne doit pas être pris. Si quelqu'un tente d'avancer vers le trône et de prendre un objet, une **dalle piégée juste devant le trône** fait jaillir plusieurs lances du mur qui le transpercent (3d6+4 Pvs perdus). Il faut faire un test d'adresse ou tenter de désamorcer le piège pour passer (-2 aux deux tests car c'est dur). +20 Xps à celui qui réussit à désamorcer le piège

Sur le roi, on peut trouver :

- *La fracassée* : grosse épée brisée, mais qui recèle encore un pouvoir palpable... Id+4, +1 AT/COU, rupture 1 à 2. Gagne un point de dégât chaque fois que son porteur blesse un ennemi (jusqu'à un maximum de +3, réinitialisé entre chaque combat). 700 Po à la revente
- *Le médaillon de la fureur rouge*. Son porteur gagne +2 AT. Cependant, quand ses ennemis sont vaincus, il doit faire un test de COU ou devenir berserk et se retourner contre ses camarades ( un choc violent lui permet de relancer son test)
- *La couronne du roi maudit* : IPR magique, +1 CHA, rupture 1 à 3 (elle a été endommagée et ne protège plus aussi bien qu'avant)
- Dans un des coins de la pièce, une *Harpe ouvragée* curieusement épargnée par le temps repose : Emcombement moyen, +1 au coups spéciaux/discours/danse, +2 à la musique. Effet de groupe :+1 en courage pour 4h quand on en joue à une pause. Rupture 1 à 4.
- Au sol, on peut trouver des pièces... qui sont en fer et complètement rouillées ! C'était la monnaie des peuples du coin . Une **fouille réussie** permettra quand même de trouver deux émeraudes, d'une valeur 100 PO chacunes.

Si les aventuriers quittent la pièce sans avoir pris le médaillon, juste au moment où ils sont sortis, un fort *souffle de vent magique* tourne autour des aventuriers. Un rugissement enragé monte du médaillon, qui devient rougeoyant et se met à aspirer toutes les choses autour de lui pour tenter de dévorer les intrus méfiants. C'est cependant son ultime effort, il engage tout ce qui lui reste de pouvoir dans une tentative désespérée de ne pas disparaître, et c'était ce qu'attendaient ceux qui l'avaient enfermé dans cette crypte... sous l'effet du vent, la porte de la tombe se referme et on entend le rugissement devenir très lointain. Le fantôme d'un druide apparaît alors aux aventuriers, et leur donne la *bénédiction des druides* pour avoir permis faire disparaître la malédiction du médaillon. Les aventuriers augmentent leurs Pvs max d'ID6.

#### **6,7,8- Les salles englouties**

Les champignons lumineux sont venus par un petit ruisseau qui serpente dans un couloir étroit, juste après la herse (2). Vous l'avez deviné, le problème, c'est qu'une herse barre le passage vers ce couloir ... et qu'elle est ensorcelée : pas moyen de la forcer ou de la briser (si les aventuriers ont les moyens, dissuadez-les de faire exploser les pierres du mur qui la supportent, car le tremblement de terre récent a fragilisé la crypte — tout risque de s'effondrer).

Mais tout n'est pas perdu : la grille s'ouvre en « pont-levis » depuis l'intérieur de la crypte, cela veut dire que des chaînes la retiennent en position haute et que la herse retombera toute seule si on les brise ! Le problème, c'est que ces chaînes sont pratiquement inaccessibles au niveau de la herse ... il faut donc fouiller le niveau inférieur de la crypte afin de trouver le vieux mécanisme qui permettait de manœuvrer la grille : il est sans doute complètement rouillé, mais on devrait pouvoir briser la chaîne à son niveau (qui doit être complètement rouillée aussi). Si les aventuriers pataugent pour trouver ça (Test INT à 10 Xps, +2 si compétences *bricoler du dimanche* ou *forgeron*), vous pouvez recourir au stratagème du journal de l'aventurier mort mentionné plus tôt.

Au cas où vous vous poseriez la question : oui, on parle bien du niveau inférieur complètement noyé auxquels on accède par l'escalier (4). Pour y pénétrer et fouiller les pièces, il faudra retenir son souffle et trouver un moyen de s'éclairer sous l'eau (tout simplement un des gros champignons verts fluorescents : 15 Xps à qui en a l'idée) Je propose les règles suivantes pour gérer ça :

- Chaque aventurier a de base 3 points de souffle (+1 pour chaque point de force au-dessus de 12)
- Quand on se déplace d'une case (les 3 rectangles en rouge sur le schéma), on doit faire un test de *nage*. Si on le réussit, l'action ne coûte pas de point de souffle. Sinon, elle coûte un point de souffle.
- Fouiller une pièce prend toujours un point de souffle
- Si un aventurier tombe en dessous de 0 points de souffle, il perdra 1d6 PVs à chaque fois qu'il devra dépenser un point de souffle
- Un aventurier sorti de l'eau pourra, avec une heure de repos, regagner 1d6 PVs qu'il aura perdus par manque d'air. Il aura cependant un malus de -1 en AT/PRD jusqu'à ce qu'il passe une bonne nuit de repos, à moins de réussir un test de FO.

Il y a 3 salles :

- (5) Une pièce faiblement éclairée... qui est remplie d'affreux squelettes pleins d'algues, semblant s'animer dès que l'aventurier entre dans la pièce. ... l'aventurier doit faire un test de COU ou perdre immédiatement un point de souffle supplémentaire.  
**Fouille réussie :** Rien d'important... à part une victoire personnelle sur la peur des morts-vivants. +20 Xps

- (6) Pièce avec un petit autel sur lequel est planté une **dague sacrificielle**. dégâts 1D+2, -1AT, -3PRD, +2 CHA / COU. Indestructible. Vaut 500 Po (250 revente).

Une petite jarre scellée gravée d'étranges caractères attire le regard, car elle est lumineuse. Un aventurier avec la compétence *runes bizarres* peut déterminer qu'elle contient des **champignons des druides (6 doses)**, qui devraient sûrement intéresser leur employeur...

**Fouille réussie :** Plusieurs poteries sont posées sur le sol, d'autres flottent contre le plafond car elles sont remplies d'air... on peut y trouver de quoi regagner 1 point de souffle.

- (7) Dans cette salle se trouve une machine ancienne, complètement corrodée par l'eau... une chaîne rouillée en dépasse : c'est le treuil qu'on cherchait ! Pour le briser, un aventurier doit réussir un test de force et dépenser un point de souffle. S'il échoue, il peut retenter : il aura alors un bonus de +2 parce que la chaîne a été fragilisée. Dès qu'elle est endommagée, la chaîne se brise et file à toute vitesse par un trou dans la paroi, tandis qu'un choc sourd se fait entendre : la herse vient de s'ouvrir ! L'aventurier gagnera alors 30 Xps.

- (8) C'est un cul de sac, où flotte lentement un crâne humain...

**Succès à débloquent :**

*Pêcheur de perles* : Réussir à détruire la chaîne dans les souterrains sans perdre un seul PV cause du manque d'air (30 Xps)

*Sombre histoire* : Apprendre la légende d'Alfrix en déchiffrant les inscriptions sur la paroi (10 Xps)

*Comme un doute* : Deviner que le médaillon est maléfique (10 Xps)

*N'avance pas !* Avoir détecté le piège devant le trône avant que quelqu'un ne marche dessus (10 Xps)

## 5 - LA FORÊT DE CHAMPIGNONS

Le tunnel constitue le lit du ruisseau qui coulait dans la crypte. Il remonte en pente douce, recouvert de petits champignons verts. Après quelques minutes, le tunnel se termine en **1**, laissant les aventuriers dans un endroit à couper le souffle ! Ils ont pénétrés dans une IMMENSE caverne, tellement grande et éclairée qu'on croirait être revenus à la surface. Une multitude de champignons verts fluos, comme ceux qu'ils ont croisés mais hauts comme des arbres, forment une véritable forêt en son centre. On aperçoit même des collines et des escarpements rocheux recouverts de champignons par-dessus les frondaisons.

La lumière vient des milliers de champignons mais aussi d'étranges colonies de moisissures lumineuses au plafond, qui scintillent doucement d'une lumière bleue. On dirait des amas d'étoiles, comme la voie lactée...

Arrangez-vous pour que les aventuriers suivent le ruisseau. Ils avanceront dans les frondaisons humides **2** qui ont un aspect assez inquiétant. On entend des bruits étranges, des lianes et des moisissures ressemblant à des algues lumineuses prolifèrent sur les troncs de champignons morts et barrent parfois le passage. Le sol est inégal et recouvert de mousse gluante.

- LA RENCONTRE QUI SUIT EST A EVITER S'IL VOUS RESTE MOINS DE 2H DE JEU -

Si un aventurier fait un test d'INT, il pourra détecter du mouvement et des bruits particulièrement proches devant eux : il s'agit d'un groupe d'*hommes-lézards mutants* qui vivent dans cette forêt depuis longtemps. Ils sont armés de lances étranges et de coutelas luisants, occupés à traquer des proies pour les manger ...

Trois solutions s'offrent alors aux aventuriers :

- Partir sans faire de bruits (-2 aux tests de déplacement silencieux pour représenter les sens de chasseurs des lézards. Vous pouvez considérer que le groupe réussit à être discret si la majorité des tests est réussie)

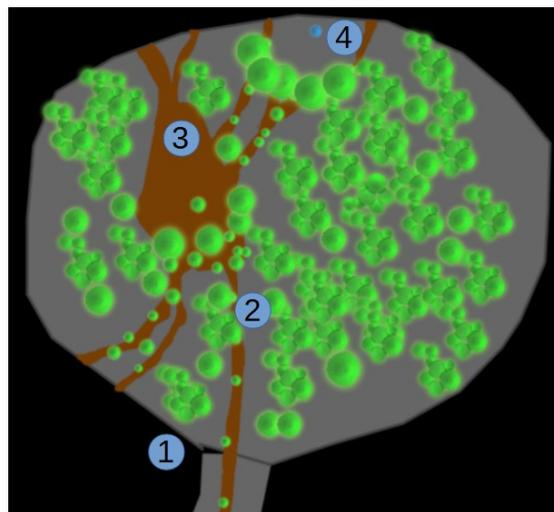
- Tenter de ... les raisonner ? (-4 au test de CHA, nécessite les compétences *langue des monstres* ou *parler aux animaux*) pour leur faire comprendre que les aventuriers ne sont pas dangereux (+3 CHA si on pense à leur présenter de la nourriture). Si ça réussit, ils examineront intrigués les aventuriers, les reniflant et tâtant leurs vêtements (il ne connaissent que les algues vertes et les lianes pour tissus). Il est possible que ça énerve ceux avec la compétence *pénible*...test de COU à -4 pour éviter le conflit.

Ils pourront dire aux aventuriers qu'un champignon particulier se cache près du lac au coeur de la forêt, mais que l'endroit-ou le champignon, ou autre chose- est dangereux (on a quand même du mal à les comprendre). Les aventuriers malins pourraient échanger des vêtements qu'il porte contre des *colifichets en os* que lui propose les lézards en échange : ils ont un effet curatif sur leur porteurs : 150 PO à la revente ... un érudit permet de déterminer que la magie dont sont imprégnés ces os rendent +1PV à chaque fois que l'aventurier se repose (sieste d'au moins une heure) en plus de la récupération normale.

- Attaquer les premiers.

En cas d'échec, les hommes-lézards attaquent immédiatement (et par surprise si les aventuriers ne les avaient pas repérés)

Ils sont égaux au nombre des aventuriers +1, l'un d'entre eux est un *Homme-lézard chef cruel* avec un bras en forme de pince qui lui permet de faire 2 attaques /assaut



AT	Esq	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Homme-lézard chasseur								
10	12	18	3	16	12	1d+3	25	Esquive toujours, peut tout de même attaquer à -4 s'il réussit Attaque de sagaie à distance, prend 1 assaut à lancer : 1d+3 Attaques empoisonnées au Tarentula (-1 AT/PRD/AD par dose dans le sang, l'effet dure 30 min)
Homme-lézard chef cruel								
13	10	35	4	16	12	1d+4	35	2 AT/assaut, (cimenterre + bras muté en forme de pince) armes empoisonnées au tarentula

**Butin :** 2 colifichets en os (voir plus haut), des javelots de qualité, 5 doses de tarentula/lézard et un cimenterre en os (ID+4, +2 AT -rup 1 à 3, 150 PO à la revente)

-REPRISE DU SCENARIO-

Le ruisseau prend sa source dans un lac (3) au cœur de la forêt. Près de ce lac est situé un genre de cercle formé par les plus grands des champignons, hauts comme des tours. Des ruisseaux alimentent le lac, quelques-uns sortent du cercle et scintillent littéralement de spores, ce qui les fait comme s'écouler au ralenti.

Les grands champignons encerclent une genre de clairière (4). Au milieu d'elle, sur un monticule de terre argileuse recouverte de mousse lumineuse, un petit champignon bleu luit comme un feu. Des halos de spores bleues scintillent doucement autour de lui, produisant une ambiance réellement féérique... Les personnes ayant la compétence *naïveté touchante* oublieront une partie de leurs blessures à la vue de ce spectacle, et récupéreront immédiatement 2PVs.

Un aventurier avec *érudition* et des connaissances en magie pourra déterminer que ce champignon est un mythique **chamagnon**, c'est à dire un sorcier transformé en champignon pour avoir consommé trop de champignons magiques. Il regorge de magie, une légende dit que le consommer permet d'acquérir sa puissance...

Quiconque se dirigera vers lui pour le ramasser verra le monticule se soulever brusquement et prendre la forme d'un colosse humanoïde de plus de 3 mètres de haut, avec le **chamagnon** au milieu des épaules. C'est le **golem de terre étrange** qui défend le chamagnon, gorgé de sa puissance magique. Il attaque immédiatement les aventuriers ! Une *créature aquatique* complètement camée aux spores lumineuses viendra également en renfort si les aventuriers sont plus de 3 (2 si ils sont 5, ect...)

Le golem est aveugle, mais attiré par le bruits et les vibrations...

AT	Prd	EV	PR	COU	RM	Dégats	XP	Notes / spécial
Golem de terre étrange								
12*	10**	70	5	20	15	3d+5	80	<Voir plus bas>

**\*Destabilisation :** de part sa grande force et la taille de son poing, le golem qui touche un héros l'envoie valser à ID4+2 m. dans la direction droite ou gauche. Il pourra éviter de chuter sur épreuve AD réussie, sinon il perdra 3 assauts. Il perdra de toute façon un assaut s'il est repoussé.

**\*\*Parade :** tout héros qui tente une parade contre l'attaque de poing du golem doit :

1/ tester la résistance de son arme

2/ réussir en épreuve de FORCE en prime pour réussir sa parade (sinon il prend le coup tout de même). Si le test de résistance de l'arme est raté, celle-ci sera brisée.

**Critiques :** Comme il est très fort, le golem cause des critiques contondants sur 1, 2 ou 3.

**Effet de zone « onde de choc » :** Tous les 3 assauts, il balance une onde de choc à la place d'une attaque. Toutes les cibles autour de lui vont encaisser des vibrations qui vont ravager leur organisme. À moins de 4 m, ils vont perdre ID6 points de vie (seule la protection magique compte) et seront repoussés de 2 m, perdront la possibilité d'attaquer à l'assaut suivant. Après ce sort en général il cherche une nouvelle cible à frapper avec ses poings. (Les *créatures aquatiques* sentiront le coup venir et se replieront 1 assaut avant que le golem ne lance cette attaque)

**Immunités :** Le FEU et la GLACE ne lui causent que 50% des dégâts prévus - en effet, sa croûte de boue s'endurcit au contact du feu ou du froid et il gagne 2 PR à chaque fois ! Son score d'armure se renforce donc si les aventuriers utilisent l'une de ces deux magies.

**Faiblesse :** le golem de terre peut être simplement dissout dans une grande quantité d'eau. Les héros peuvent essayer de le pousser dans un plan d'eau, ou ils peuvent l'inonder avec des sorts appropriés.

Si les aventuriers ont la bonne idée de faire tomber dans le lac voisin, il perdra ainsi 4d6 Pvs, et sera affaibli (-2AT/PRD/ dégâts 2d6+2)

On peut aussi tenter d'arracher le chamagnon et de s'enfuir avec : Il faut d'abord s'approcher dans le dos du golem sans se faire remarquer (2 assauts, test de *déplacement silencieux*), sauter sur son dos (épreuve AD), éviter la riposte du golem (test AD pour éviter de se faire désarçonner, ID6 Pvs perdu et envoi à terre en cas d'échec- possibilité de refaire un test d'adresse pour faire une belle roulade qui permet de se relever immédiatement) et enfin arracher le chamagnon en réussissant une attaque contre le golem. Une fois cela fait, le golem sera étourdi 1 assaut et perdra sa force : ID6 Pvs chaque assaut, -2AT/PRD. Le contre-coup est assez fort pour permettre à l'aventurier de retourner à terre sans risque.

Si le chamagnon est arraché, lisez immédiatement l'étape suivante, en laissant aux aventuriers le temps d'achever le golem si ils le décident.

### Succès à débloquent :

*On est gentils* — Convaincre les hommes-lézards de ne pas attaquer le groupe (30 Xps)

*Bien élevés* — Quitter les hommes lézards sans avoir déclenché de bagarre (10 XPs)

*Foutez moi ça à l'eau !* — Envoyer le golem de terre étrange dans le lac (15 Xps)

*Je l'ai !* — récupérer le chamagnon sans avoir tué avant le golem qui le garde : 30 Xps

## 6 - SAUVE QUI PEUT !

Une fois le chamagnon récupéré, on peut voir que la lumière baisse graduellement dans la caverne : les grands filaments de moisissures lumineuses qui recouvraient le plafond s'obscurcissent et commencent à tomber du plafond... c'étaient en réalité le mycélium du chamagnon, qui meurt privé de lui. Le problème, c'est qu'il bouchait des fissures qui peu de temps après se rouvrent avec fracas : de grosses pierres tombent, et surtout d'énormes trombes d'eau : le fleuve souterrain qui causait déjà de grosses infiltrations dans la caverne l'envahit avec fracas ! *Fuyez, pauvre fous !*

Pour fuir jusqu'à la sortie, **les aventuriers doivent réussir 3 tests de moyenne AD/FO** (+2 si l'aventurier possède la compétence *appel des renforts* ou *instinct de survie*). Chaque réussite signifie qu'ils réussissent à quitter une salle (successivement la forêt, la crypte puis le lac souterrain), quand ils totalisent 3 ils parviennent à regagner l'entrée de la faille (l'eau met du temps à remplir le lac souterrain, il n'y a donc pas de test à faire pour remonter le couloir)

Chaque échec signifie qu'ils sont retardés (ne manquez pas de le signaler aux autres membres du groupe).

**Un membre du groupe qui a réussi un des tests peut tenter de revenir aider un camarade qui a échoué.** Dans ce cas, le traînard peut relancer son test. Cependant, le retardataire pourra relancer toutes ces épreuves manquées tant que son camarade l'aide (s'il échoue cependant, son camarade compte comme ayant raté le test aussi)

**Si un aventurier totalise 3 échecs avant d'avoir fait 3 réussites, ils se fait engloutir.**

Jetez 1D6, ajoutez +1 si l'aventurier a la compétence *nager* ou *instinct de survie*, et -1 s'il est bien chargé ou qu'il possède une armure au PR supérieur à 5 (-2 si PR supérieur à 10). Les malus et bonus sont cumulables (-3 si l'aventurier était lourdement chargé et avait 11 de PR). N'hésitez pas à lancer un autre dé pour déterminer s'il était lourdement chargé ou pas, en cas de doute.

- 1 ou 2 : Mort noyé. Sans phrases. (enfin ça c'est ses camarades qui verront). Tout son équipement est perdu avec lui.

- 3 ou 4 : Le soir tombe sur le nouveau lac formé au pied de la faille, quand un des rescapé remarque quelque chose ... c'est le corps de leurs camarade qui a été rejeté sur la rive, sans doute après avoir été catapulté depuis la cascade nouvellement formée ! Le meilleur — ou le pire, c'est que sur un test d'INT, on réalise qu'il respire encore... une personne avec la compétence *1<sup>er</sup> soins* peut tenter un test pour le ranimer, on peut aussi utiliser n'importe quel objet ou sortilège soignant une blessure grave (rappelez vous juste que le moribond ne peut avaler aucun liquide, pour des raisons évidentes)

Si l'aventurier est sauvé, il revient en jeu avec 2 PVs, mais également des séquelles : il aura désormais la *phobie de l'eau* (-1 à tous ses jets de dés quand il est dans un milieu avec un danger d'eau potentiel, y compris la mer). Tous ses objets fragiles seront brisés, jetez 1d6 pour chacun de ses objets : sur un résultat de 1 ou 2, cet objet sera perdu — sa bourse et son sac comptent chacun pour un objet. Même son armure, c'est peu être parce que les courroies ont miraculeusement lâchées qu'il a pu s'en tirer ! possibilité de fouiller la zone pour tenter d'en retrouver sur un test d'INT. Chaque aventurier a droit à 1 essai.

- 5 ou 6 : De justesse ! Les aventuriers hors d'haleine viennent juste de se rendre compte que leur camarade manque à l'appel quand il l'entendent pousser un cri et tomber bruyamment depuis le couloir supérieur, entraîné par les flots jaillissants.. La chute casse tous ses objets fragiles et lui fait perdre 3d6 PVs. Jetez également 1d6 : sur 2 à 3, il a perdu dans l'affaire son arme, son casque OU son éventuel bouclier. Il a perdu deux de ces objets s'il a fait 1. Cela doit être récupéré avec un test d'intelligence comme précédemment.

Après cela, et une bonne nuit de sommeil, les aventuriers pourront rejoindre leur commanditaire en ville et lui ramener leurs trouvaillles. Il seront récompensés selon ce qui est décrit dans l'onglet récompense.

Notez que le mage achètera les champignons en bloc, il ne vous paiera pas pour chaque doses. Cependant, rien ne vous empêche d'en garder un peu pour vous...

## Succès à débloquer :

- Course éperdue* – Réussir à fuir la caverne sans se faire englober (10XPs)
- L'art de la fuite* – Fuir l'inondation de la caverne sans faire un seul échec (20 Xps)
- Vrai camarade* - Revenir en arrière pour aider un camarade à la traîne lors de l'inondation finale (40 Xps)
- Tu reviens de loin !* - Ranimer un aventurier retrouvé échoué sur le rivage (3 ou 4 au jet de dé) – 15 Xps

## 7 – EFFETS DES CHAMPIGNONS

**Champignon vert fluo** : LE MAGE NE PAYE PAS POUR LUI, IL EN A DEJA UN En ingurgiter pour la première fois rend 2 PVS... mais fait devenir phosphorescent ! -1 CHA/ -2 déplacement silencieux. En manger pour la deuxième fois rend encore 2PVS, mais 25 % de chance de gagner une mutation mineure. En manger pour la troisième fois ne rend plus qu'un seul PV, et a 50 % de chance de gagner une mutation mineure. En manger par la suite fait gagner automatiquement une mutation mineure et ne rend pas de PVS.

*Infusé en potion* : Remplace un des ingrédients de la potion de soin mineure, en augmentant de 2 les PVS rendus (rend tout de même fluorescent à moins d'ajouter dans la potion de l'encre noire)

**Champignon rouge** : Sécrètent un violent poison dont les effets sont comparables au poison dolorosya (forte douleur au niveau du cœur, -2 AD/AT/PRD/COU, -3INT pendant 24h-pts FO au dessus de 5)

*Infusé en potion* : Permet de créer une variante du poison dolorosya, augmente d'un point tous les malus causés par le poison dolorosya (besoin eau, huile + 1 dose d'herbe grise du marais en laissant infuser à feu doux, épreuve INT+2)

**Champignon des druides** : Puissant psychotrope utilisé par les anciens druides pour doper les combattants de leur tribu. En absorber fait gagner +2 en force, mais rend immédiatement *berserk* ! Il faut alors un choc violent pour l'empêcher d'attaquer ses camarades

*Infusé en potion* : Remplace un des ingrédients des potions de courage et de force, en rajoutant +1 en force en plus de l'effet initial de la potion.

**Chamagnon** : Gorgé d'énergie magique. Le manger permet de gagner immédiatement +1D6 points astraux de manière permanente, et d'augmenter d'un niveau sa maîtrise de magie (comme pour les sorciers de Tzinitch). Un aventurier non mage gagne 20 PA et peut désormais lancer des sorts de niveau 2 d'un domaine de magie aléatoire si il mange ce chamagnon. Cependant, l'absorber sans avoir effectué le rituel adéquat provoque quelques problèmes...

jetez 1D20 : de 1 à 10, celui qui le mange gagne une mutation mineure, de 11 à 15 il gagne une folie aléatoire, de 16 à 20 il gagne une mutation majeure. Possible d'aller voir un prêtre pour réparer les dégâts !

*Infusé en potion* : Aucune idée de ce que ça pourrait faire, mais fortement déconseillé !

## 8 – RÉCOMPENSES ET SUCCÈS

- 500 PO pour les **petits champignons lumineux rouges** et les **champignons des druides**, 2000 PO pour le **chamagnon**.

- 40 Points d'Xp à chacun s'ils ont récupérés le chamagnon, 30 s'ils ont récupéré au moins un champignon dans l'expédition, et 15 s'ils ne rapportent rien.

Vous pouvez aussi distribuer quelques succès finaux :

*Mycologues* – Avoir trouvé les 3 champignons insolites de la faille (30XPs pour chacun)

*C'est pour la science* – Manger l'un des champignons étranges de la caverne :20XPs

*Ça me rappelle quelque chose* – Faire allusion au roman « voyage au centre de la terre » de Jules Verne dans l'aventure : 35 Xps

*Au sec* – Faire l'aller-retour jusqu'au fond de la caverne sans avoir été mouillé une seule fois : 20Xps

Merci d'avoir lu ce scénario, j'espère qu'il vous fera passer de bon moments !

## Remerciements :

-A John Lang et compagnie , pour avoir créé un jeu de rôle unique et souvent très drôle.

-Aux nombreuses sources d'inspiration de ce scénario : Jules Vernes, Indiana Jones, le monde de Warhammer (mention spéciale aux archives en ligne du Verrah rubicon), les créateur du jeu vidéo « Le hobbit », le joli parc des Ecrins dans les Alpes, nos ancêtres celtes et

normands, et le dessin animé de Mickey « les 3 Mousquetaires »

-A mes amis, fidèles joueurs de puis des années et valeureux testeurs de ce scénario, qui ont contribué par leurs exploits à plusieurs trouvailles importantes.

-A la mémoire de Crapataouèq le nain, qui n'a pas survécu au test de ce scénario \*

(\*Ne mettez pas le feu à la forêt pour votre bivouac du soir, ça fait pleurer les elfes et ça provoque de mauvaises rencontres)