Scénario d'initiation Reus : l'attaque des Mycéliens

Un scénario de Thomas Giuliano Kerkhofs

Les joueurs sont engagés par la ville d'Osen pour aller livrer du matériel d'alchimie au village d'Eullen. Mais le voyage ne va pas se passer comme prévu.

Thème : Voyage, maladie, Mycéliens.

Action : * *

Enquête : *

Narration : * *

Contexte historique pour le MJ :

La planète Sigma était, il y a quelques siècles, une planète vierge de toute civilisation (du moins en apparence). C'est en -176 avant la Convention que les premiers Luwus mirent le pied sur Sigma avant que les Worns et les Gayars fassent de même. Ces trois espèces ont fondé leur première colonie en se regroupant, afin de pouvoir s'entraider dans le développement de cette nouvelle colonie. Les Aranays, eux, étaient installés un peu plus loin, mais entretenaient des relations cordiales et commerciales avec les 3 autres espèces.

Durant la guerre des douze, les Aranays signèrent un traité de non-agression avec les colonies de l'Alliance afin d'éviter un élargissement du conflit sur Sigma, chose que l'alliance accepta. Ainsi, les peuples de Sigma furent épargnés des combats, mais furent coupés des ressources exportées sur Sigma venant des planètes métropoles.

À la fin du conflit, la tranquillité et le commerce sont revenus sur Sigma. Mais la planète souffre d'un retard industriel à cause des coûts de la guerre. Ainsi, les technologies de dernier cri, comme les vaisseaux ou les imprimantes 3D, sont rares et ne se trouvent que dans les régions les plus riches.

Partie 1) Réunion à Osen

« La planète Sigma possède encore beaucoup de mystère, les colons n'ont pas encore exploré la moitié de ces terres probablement peuplées de nouvelles espèces. La capitale de cette planète se somme Osen, plusieurs espèces venues d'autres planètes y cohabitent. Cette ville

qui comporte environ 100 000 habitants est principalement construite dans une sorte de matériau blanc fait à base de sève d'arbre, d'autres bâtiments sont construits avec de la pierre ou du bois.

Vous êtes arrivés dans cette ville depuis un certain temps pour des raisons diverses : peut-être pour y trouver du travail, pour y découvrir de nouvelles formes de vie, ou pour y faire fortune.

Un jour, une annonce pour un travail sur le tableau d'affichage du centre-ville, posé durant la nuit, attira votre attention. La ville d'Osen cherche des personnes pour livrer une marchandise jusqu'à Eullen, une ville à environ 4 heures de marche d'ici, pour la somme de 800 toncs.

Intrigués par une si grosse récompense pour un si petit voyage, vous décidez de rendre visite à l'hôtel de ville le lendemain à l'ouverture. »

Note pour le MJ :

Vous pouvez choisir si les joueurs se connaissent déjà depuis ou s'ils ne se connaissent pas du tout.

« Arrivez à l'hôtel de ville au lendemain matin, vous croisez, lorsque vous entrez dans le bâtiment, un Luwus assis derrière un bureau. Ce dernier semble sans aucune émotion et vous demande ce pour quoi vous venez. »

Lorsque les joueurs expliquent qu'ils viennent pour la mission pour Eullen, le Luwus explique la situation

(donnez aux joueurs les informations suivantes) :

– Le village d'Eullen est touché par une étrange épidémie, et ils ont fait une commande à Osen pour obtenir un kit d'alchimie afin de concevoir un remède.

– Eullen est un village de Phonqiamuse à environ 4 heures de marche d'ici, dirigé par le seigneur Fulius Laneterre.

– Les routes de Sigma, si proche de la civilisation, ne sont pas les plus dangereuses, mais il faut tout de même être vigilant.

– Une fois que les joueurs auront livré le kit d'alchimie, ils pourront revenir ici avec une preuve de leur livraison (une lettre signée par le sceau du seigneur Fulius, par exemple) et obtenir la prime de 800 toncs (à répartir entre les joueurs).

– Osen est en sous-effectif, et c'est pourquoi elle a fait appel à la population via l'affiche. Osen ne peut pas prêter d'équipement aux aventuriers pour manque de ressources.

Si les joueurs acceptent la quête, le lüwu leur confie une boîte verte ressemblant à une valise qui contient toutes sortes d'outils de chimie.

Avant de partir pour Eullen, les joueurs ont le temps (s'ils le souhaitent) d'effectuer quelques achats en ville ou se préparer avant de partir.

Partie 2) sur le chemin :

En route pour Eullen, les Pjs marchent pendant plusieurs heures sur un sentier en terre battue parmi la végétation et la forêt. Après environ 3 heures de voyage, ils aperçoivent un Psygas qui semble les apercevoir au loin. Ce dernier utilise son pouvoir télépathique pour entrer en communication avec les Pjs.

« Je vous en prie, aidez mon maitre et sa fille ! Ils ont été attaqués par des monstres et sont gravement blessés ! »

Psygas :

Les Psygas sont des mammifères s'apparentant à des chevaux avec une crinière faisant penser à celle d'un hippocampe, ils possèdent des excroissances de nageoire au niveau de l'arrière des sabots. Ils possèdent de grandes capacités psychiques et une grande intelligence émotionnelle, ce qui en fait un compagnon très aimé par leur maitre.

Taille : moyenne
Vitesse au sol : rapide
Régime : herbivore

PE : 9
Corps 4 esprit 2 âme 3

Athlétisme +2, pugilat +1, instinct +2

Télépathie :
Pour 1 PE, choisissez une créature à distance possédant une valeur d'âme. Vous pouvez communiquer et vous comprendre via la pensée durant 15 minutes, même si la créature ne comprend pas votre langage.

Perception d'âme :
Pour 1 PE, vous pouvez voir toutes les énergies d'âme (même les âmes artificielles) à distance durant 15 minutes. Vous gagnez +1 en instinct durant la durée du pouvoir.

L'animal semble inquiet, et invite les joueurs à le suivre.

Un peu plus loin, les Pjs voient une charrette portant un aranay et une jeune fille aranay étendue sur celle-ci.

En allant regarder de plus près, les deux Aranays sont blessés, le Psygas, lui, semble épargné. Les deux créatures félines semblent avoir été victime de morsure et possèdent des traces noires au niveau de leurs blessures, comme si une étrange infection commençait.

Ce qu'ils savent :

-Pine est un commerçant qui se déplace dans différentes villes pour y vendre divers produits, accompagné de sa fille, Pon.

– Sur le chemin vers Eullen, ils ont été attaqués il y a plusieurs heures par une grosse créature dotée de griffe et de dent à la peau blanchâtre, accompagnée de divers petits monstres quadrupèdes. Heureusement, leur Psygas a su les repousser au mieux.

– Ils sont gravement blessés et se sentent fatigués

Un test d'esprit+nature, difficulté 3, permettrait d'identifier le type de maladie des deux Aranays. En cas de réussites, ils peuvent savoir que cette infection sombre est en train de lentement absorber l'énergie vitale des victimes. Dans tous les cas, les Pjs n'ont jamais entendu parler de cette maladie et elle reste inconnue pour la majorité du monde.

Pine demande aux Pjs de sauver d'abord sa fille. Ils peuvent prendre ce qu'ils veulent dans la charrette en échange.

À l'intérieur de la charrette, contiens de multiples objets en tout genre que le marchand achète et revend de peuple en peuple. Si un PJ fouille la charrette, il pourra trouver divers objets en tout genre (arme, outils, nourriture, livre, etc.) pour une valeur totale de 200 toncs.

Liste de ce que la charrette peut contenir :

<u>Vessie de Crôapoteur : 5 toncs</u>
Cet organe, qui a la taille d'un rein de grenouille géante, sert maintenant de bourse ou de gourde. Une vessie de Crôapoteur peut contenir jusqu'à deux unités de ressources.

<u>multi-outils : 120 toncs</u>

Ce long bâton est muni de piques, de crochets et autres babioles qui en fait un objet très polyvalent.

Artisanat +1
Arme de mêlé +1
Acrobatie +1
Athlétisme +1

Cape d'invisibilité : prix : 60 toncs

Cette cape de feuilles peut absorber la lumière pour devenir presque invisible.
Effet : discrétion +2

Demandez ensuite à vos joueurs de réaliser un test de Corps+sens ou d'âme, difficulté 2. Les Pjs qui réussissent le test savent qu'un groupe de petites créatures se dirige droit vers eux. Le groupe peut faire une action avant d'être attaqué !

La rencontre avec les Mycéliens :

« Tout autour de vous surgissent de petites créatures pas plus grandes qu'un crâne. Possédant 4 pattes d'araignée et une tête de champignon avec une mâchoire. Elles vous encerclent ! »

Il y a un nombre de mycilious égal au nombre de Pjs. Les mycilious se battent jusqu'à la mort, sauf si elles sont en désavantage extrême.

Myciliou :

Les mycilious s'apparentent à un croisement entre une araignée et un champignon de la taille d'un crâne. Ils possèdent une mâchoire aussi grosse que celle d'un chien.

Taille : très petite
Vitesse : moyenne
Régime : Carnivore

PE 3
Corps : 1 Esprit 1 Âme 1

Pugilat +1

Note : Lorsqu'une créature organique subit 1 dégât après une morsure, elle devient infectée. La créature infectée ne récupère plus de PE via le repos et perd 1 PE par jour.

Si un joueur se fait mordre par un Myciliou, un joueur peut faire un test de nature ou d'alchimie difficulté 2 permet de connaitre les effets du poison. C'est le même poison qui touche les deux Aranays et il n'y a aucun remède connu à ce jour contre ce venin en particulier.

Le village d'Eullen n'est plus très loin, il est temps de terminer ce voyage pour arriver à destination. Les Pjs peuvent décider de prendre avec eux ou non Pin, Pon et leur Psygas.

Partie 3) arrivée à Eullen :

« Vous apercevez des remparts de pierre au loin, vous pouvez distinguer des Phonqiamuses au sommet équipé de lance en os et d'arc en bois. Un pont-levis vous empêche de rentrer dans le village qui semble principalement construit avec du bois et de la pierre. Lorsque vous vous

approchez des remparts, un Phonqiamuse habillé d'une longue robe brune et jaune s'adresse à vous depuis le haut des remparts.

« — Salutation chère voyageur, je me nomme Galianne et je suis le conseiller de sa seigneurie. Que nous voulez-vous ? »

Si les joueurs expliquent qu'ils sont en mission pour livrer du matériel à Eullen, Galianne se montre amical et les invite à rentrer. Il accepte d'aider les Pjs ainsi que les deux Aranays s'ils les ont pris avec eux.

Ce que Galianne sait :

– Galianne est le conseiller du seigneur local, il dirige le village le temps que ce dernier revienne.

– Cela fait presque une semaine que la région est infectée de petite créature champignon qui attaque les villageois qui sortent du village.

– Les villageois qui ont été attaqués ont désormais une trace sombre près de leur blessure qui les affaiblit chaque jour. Les Pjs pourront trouver ses infectés à l'hôpital.

– L'infection n'est pas contagieuse, sauf par morsure.

– Pour guérir cette infection, l'herboriste du village aurait besoin de matériaux alchimiques (que les Pjs ont), et d'un fruit bien particulier qui pousse au sud-ouest de la région, « le pulpe de prairie ».

– Le seigneur Fulius Laneterre est parti avec deux de ses hommes pour aller chercher de ces fruits depuis au moins 4 heures, mais il devrait déjà être rentré depuis, le village s'inquiète.

Galianne remercie les joueurs de leur livrer le kit d'alchimie, et peut leur signer un papier afin de prouver qu'ils ont bien livré le kit. (Galianne peut faire cette signature par procuration).

Cependant, Galianne profite que les joueurs sont là pour leur demander un service rémunéré. Il demande aux Pjs de partir à la recherche de leur seigneur pour la somme de 100 toncs par joueurs.

C'est donc au Pjs de voir s'ils sont prêts à accepter cette requête ou s'il préfère revenir à Osen pour directement récupérer leur récompense. (Si un joueur a été mordu par un Myciliou, cela peut constituer une raison supplémentaire de partir à la recherche du seigneur afin de pouvoir confectionner un remède face à l'infection de Myciliou).

Galianne leur indique que l'arbre se trouve au sud-ouest et leur demande d'être prudents sur le chemin.

L'hôpital :

À l'hôpital, une dizaine de personnes sont couchées ou assises, elles ont toutes des traces sombres sur des endroits de la peau et semblent toutes plus ou moins épuisées, voire mourantes.

L'herboriste qui est une Phonqiamuse du nom d'Evil accueille les Pjs, elle leur explique que les malades ici ont tous été victimes d'attaque de créatures champignons (en comparant les descriptions et témoignages, les Pjs peuvent comprendre qu'il s'agit du même type de créature qui les ont attaquées.

L'herboriste a besoin d'un kit d'alchimie et de pulpes de la prairie pour pouvoir confectionner des remèdes.

Partie 4) À la recherche des fruits :

Les joueurs partent vers le sud-ouest, en suivant les indications géographiques que le village leur a données.

Après un moment de marche, demandez au Pjs de faire un test de Corps+survie d'une difficulté de 2. Si au moins 1 joueur réussi, il ne se passe rien, s'ils échouent tous, ils perdent leur chemin et prennent un détour inutile (ils perdent tous 1 PE à cause de la fatigue).

Après deux heures de route dans les bois, ils aperçoivent au loin un corps de Phonqiamuse au sol. En regardant de plus près, il semble être un soldat, comme ceux aperçus sur les remparts d'Eullen. Il est définitivement mort, recouvert de morsure et de trace sombre sur le corps. Un test d'esprit+nature permet de confirmer qu'il s'agit bien de morsure de Myciliou. Le soldat est équipé des objets suivants :

– Lance en os : arme de mêlée 1

– Armure d'écorce : protection de corps 1

Note pour le MJ :

Fulius est parti avec deux soldats pour aller chercher les fruits, mais ces derniers vont être attaqués par un redoutable mycélien accompagné de mycilious. Un des soldats va mourir sur le chemin à cause d'une embuscade. Après avoir repoussé l'attaque, le seigneur va continuer son expédition et retomber face à face avec les Mycéliens plus loin…

En continuant leur route, les Pjs peuvent entendre des coups de feu au loin ainsi que des cris de Myciliou accompagnés d'un cri bien plus imposant…

En s'approchant, ils aperçoivent la scène suivante :

« Devant vous se dresse une mini plaine au milieu de la forêt avec un arbre somptueux au centre où reposent des fruits bruns en forme de poire. Plus loin, vous apercevez un Phonqiamuse équipé d'une imposante armure de plaque de pierre équipé d'une arme à feu à deux mains composée de matériaux végétaux en train de repousser une horde de mycilious accompagnés d'une créature bien plus imposante.
Cette dernière est bien plus grande que les autres mycilious et possède une mâchoire bien plus imposante.

À votre droite, vous apercevez le corps d'un autre soldat Phonqiamuse recouvert de morsure et de trace sombre. »

Le Phonqiamuse en armure de pierre est Fulius Laneterre. Il semble blessé, mais il combat avec bravoure les mycilious. Il y a un nombre de mycilious égal au nombre de joueurs en plus du grand Myciliou.

C'est aux joueurs d'agir !

Déroulé les tours dans l'ordre suivant :

Les joueurs

Les Mycilious

Fulius Laneterre

Fulius ainsi que les Mycéliens sont « à distance » des joueurs qui viennent d'arriver. Certaines armes et pouvoirs permettent de les atteindre, mais un joueur devra utiliser une action pour se déplacer jusqu'au corps à corps.

Grand Myciliou :

Le grand Myciliou est une forme bien plus grosse que le Myciliou. Ses grosses pattes lui permettent de trancher la chair avant de la dévorer.

Taille : Moyen
Vitesse : moyenne
Régime : Carnivore

PE 8
Corps 3 Esprit 2 Âme 3

Pugilat +2

Attaque de corps :
Pour 1 PE, vous infligez sur une cible à distance (test de corps x 2) dégâts d'acide.

Note : Lorsqu'une créature organique subit 1 dégât après une morsure, elle devient infectée. La créature infectée ne récupère plus de PE via le repos et perd 1 PE par jour.

Fulius Laneterre:

Taille : moyenne
Vitesse : Moyenne

PE 9 PE actuelle : 4

Corps 3 Esprit 3 Âme 3

Pisto-pois : arme de distance +2

Armure de pierre : Protection de corps 2

Il existe deux fins principales :

Si Fulius Laneterre meurt

Il se peut que les Pjs n'arrivent pas à sauver le seigneur Phonqiamuse des attaques mycéliennes. Ils peuvent néanmoins porter son corps K.O jusqu'au village en vitesse pour le ranimer (sauf si celui-ci est trop endommagé). Mais s'il meurt, le plus important reste de ramener les fruits au village pour sauver les infectés.

De retour au village :

Après le combat contre les Mycilious, les Pjs retournent à Eullen avec les fruits. Ils sont accueillis en héros. Une fois que les fruits sont confiés à l'herboriste Evil, elle se met immédiatement à la tâche. Il lui faut une quinzaine de minutes pour préparer un antidote pour une personne. Elle offre l'antidote en priorité aux Pjs qui auraient été mordus avant de se concentrer sur les villageois. Si Fulius a été sauvé, il félicite les Pjs pour leur intervention et les invite à passer la nuit à Eullen. S'il est décédé, c'est son conseiller Galianne qui leur adresse ses remerciements et leur propose la même hospitalité. Fulius ou Galianne donne le montant de 100 toncs à tous les joueurs.

Alors que le soleil se couche, les Pjs sont invités à un buffet et un spectacle en hommage à cette victoire. Il y a des danseurs, des chanteurs et des musiciens qui animent le folklore du petit village d'Eullen. Mais le chef du village partage son inquiétude au Pjs, d'où viennent tous ces Mycéliens ? Y en a-t-il encore beaucoup dans les parages ? Ça, ce sera peut-être pour une prochaine mission…

Fin