



Des Champignons et des rêves

Une aide de jeu pour Rêve de Dragon par Mario Heimbürger et Benjamin Schwarz

Cette aide de jeu a la modeste prétention d'apporter au Gardien des Rêves quelques éléments pour affronter sereinement les promenades mycologiques de ses joueurs.

Une première partie propose quelques additifs de règles fort simples pour régir la cueillette. Une seconde partie propose un inventaire non exhaustif de champignons propres aux forêts et aux prairies du rêve. Un dernier volet propose quelques ouvrages traitant du sujet et qui pourront enrichir les bibliothèques du rêve.

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

Comment gérer la cueillette des personnages ? Quels champignons trouveront-ils ? En quelle quantité ? Quelle différence y a-t-il entre chercher un champignon en particulier et chercher des champignons en général ? Le présent chapitre tente de répondre à ces questions.

Nous proposons un système en deux phases. Dans un premier temps, par un **jet d'occurrence** le GR déterminera la rareté des champignons présents dans la zone, ainsi que leur quantité.

En seconde instance, les joueurs pourront réaliser des jets **de recherche** qui détermineront le nombre de champignons qu'ils arrivent effectivement à trouver.

Le jet d'occurrence

Il s'agit d'un simple jet de chance réalisé par le GR derrière le paravent. En déterminant les difficultés pour lesquelles le jet serait une réussite normale, significative et particulière, et en se référant à la table des occurrences on obtiendra le type de champignons présents ainsi qu'un indicateur de fréquence représentant leur nombre.

Multiplié par la prolifération d'une espèce de champignon, on obtiendra la quantité trouvable de ce champignon présent dans la zone.

Table d'Occurrences			
Réussite	RN	RS	RP
Nombre disponible	x1	x3	x5

Le jet de recherche

Ce jet, pouvant être réalisé par les joueurs une fois par heure draconique, représentera leur habilité à dénicher les champignons présents dans la zone. Dans le cas d'une recherche au hasard, le joueur fera un jet de Vue modulé par la survie dans le milieu. Dans le cas d'une recherche ciblée, il fera un jet d'empathie modulée encore une fois par la Survie dans le milieu.

Table de Recherche					
Réussite	EP/ET	ER	N	RS	RP
Nombre trouvé*	0	1/4	1/2	3/4	1

* Tous les calculs sont arrondis à l'inférieur

Remarques

Le système proposé implique que si un champignon d'une rareté donnée est présent dans une zone, tous les champignons de la même rareté et susceptibles de pousser dans le même type de zone y sont aussi. L'idée peut paraître choquante en première instance, mais à bien y réfléchir, ce n'est pas loin d'être ce qui se passe dans nos forêts. De toute manière le MJ pourra toujours moduler selon son bon vouloir.

La notion de zone est assez floue. En théorie le GR devrait décider de l'étendue de la zone avant de réaliser son jet d'occurrence et répéter jets et calculs à chaque nouvelle zone... En pratique, il pourra le refaire à discrétion à chaque fois qu'il estimera que ses joueurs changent de zone. Voire estimer que la zone est simplement le chemin que parcourent les joueurs au cours de leur promenade du jour.

Le jet de recherche a une application récurrente : si la première heure, une réussite normale permet de trouver la moitié des champignons de la zone, la seconde heure, cette même réussite ne permettra de trouver que la moitié de ce qui reste et ainsi de suite.

Lorsqu'un personnage veut chercher un champignon particulier il lui faudra bien sûr le connaître avant.

Lorsqu'un personnage trouve un champignon au hasard, le maître se contentera de lui en donner la description. Un jet d'Intellect/Botanique (ou Mycologie) modulé par la difficulté liée au champignon (notée C comme connaissance dans la suite du document) définira la connaissance que le personnage en aura. Avec un échec total à ce jet le PJ sera persuadé qu'il a affaire à un autre champignon plus ou moins proche. Libre au meneur de s'en donner à cœur joie.

CHAMPIGNONS

Caractéristiques des champignons

C (Connaissance) : représente le degré de connaissance d'un champignon qu'en a le voyageur. On déterminera si le personnage connaît un champignon par un jet d'Intellect/Botanique modulé par la C associée à ce champignon.

H (Habitat) : décrit le type de zones (climat, saison, terrain) dans lequel on peut trouver le champignon.

R (Rareté) : représente la chance qu'on a de trouver un champignon dans son habitat.

P (Prolifération) : représente la quantité moyenne trouvable par heure de recherche. Elle sera donnée en nombre d'individus et en Sust. Lorsque le champignon sera comestible.

Q (Qualité gustative) : de 1 à 5, se référer au livre des règles.

[Conn.]

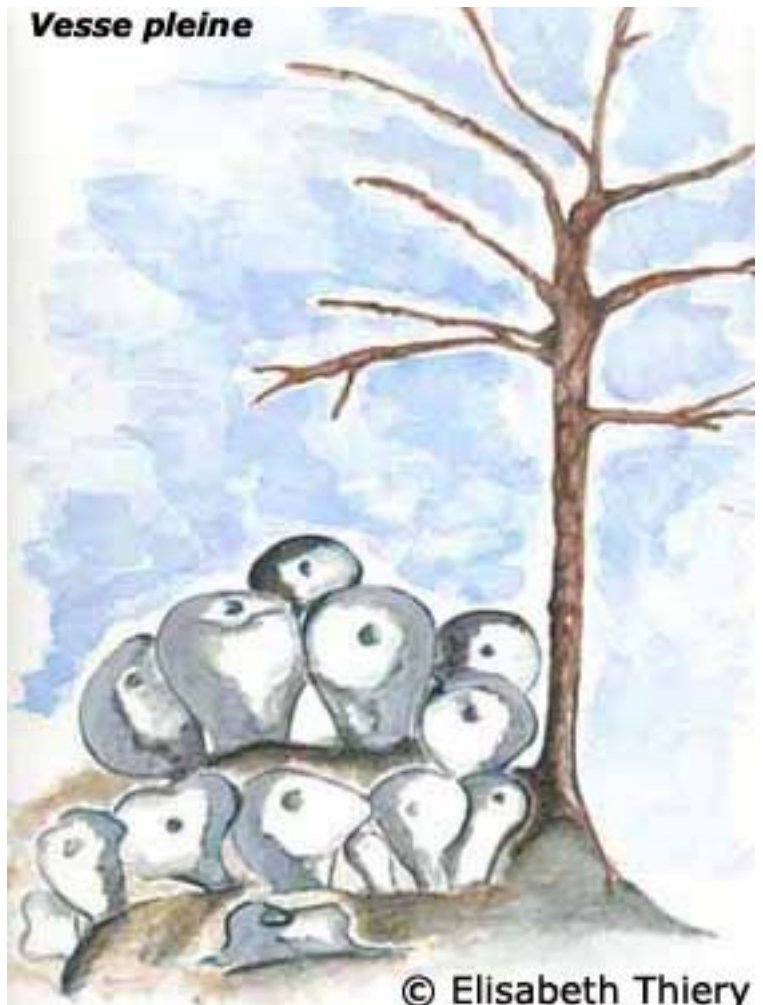
Habitat : (Rar)

Prolif. (Qualité)

Description physique

Propriétés (normale/significative/particulière)

Vesse pleine



© Elisabeth Thiery

Alba scrofula / vesse pleine / L'essoufflé

[Conn. 0]

Habitat : plaines herbeuses (Rar juste après la pluie, printemps -3, été 0)

Prolif. 50/120(Qualité 2)

Champignon de la famille des vesses de loup. Plus gros que cette dernière, l'essoufflé en a la forme sphérique caractéristique. Sa grande taille fait aussi qu'il reste plus longtemps jeune.

Réussite normale : En moyenne, un spécimen se développe en 6 jours après une averse et peut facilement atteindre un diamètre de 30 cm. Dans cet état on peut le consommer sans problème. Au printemps, il fait les délices des tables simples des gens du commun où nombreux sont ceux qui le consomment en salade ou en steacks.



Lorsqu'il vieillit (à partir du dixième jour) la chair tendre qui compose son intérieur se transforme en poussière noirâtre et sporée. En fin de vie du champignon, l'intérieur devenu trop creux ne peut plus porter le poids de la surface. Le champignon s'affaisse lentement sur lui-même et le contenu est lentement expulsé par un orifice qui se crée généralement sur le haut de la surface. C'est la période dite des vesses crevées qui fait le plaisir des enfants qui passent leurs journées à se courir après en s'expulsant cette fumée noire au visage.

Réussite significative : Les spores du champignon sont allergisants. Certaines personnes ne peuvent pas sortir de chez eux lorsque les vesses pleines " éclosent ".

Réussite particulière : Le champignon est connu pour sa rapidité à devenir inconsommable. Il existe néanmoins quelques procédés qui permettent de le conserver dans le temps. Il peut être mis en conserve à l'huile pour peu que l'huile soit versée chaude, ou bien après salaison à chaud ou encore fumé (mais perte de matière). Convenablement traitée et tannée, la peau s'avère aussi suffisamment résistante pour être travaillée. Un jet d'intellect légende à -2 permettra au joueur d'apprendre que ces procédés ont été mis au point dans les champs herbeux d'Escrofula où le champignon pousse depuis des siècles en quantité extraordinaire mais dans un laps de temps très court. Ils ont permis aux populations de mettre à profit cette manne providentielle pour survivre malgré un climat continental très rigoureux (étés caniculaires et hivers froids).

La tchoume

(Intellect/Médecine 0)

Lorsque les essoufflés éclosent, on constate une recrudescence de rhumes et d'éternuements dans les villages, c'est la tchoume. Si la plupart des gens n'y voient qu'un désagrément mineur, d'autres par contre se voient pris d'éternuements à répétition et incapables de sortir de chez eux pour quelques jours.

Un jet de Chance à +7 réalisé une fois dans la vie d'un personnage permettra de décider s'il est sensible à ce fléau. Tout degré d'échec amènera un malus de 2 à toute action du PJ à chaque saison des vesses crevées (soit -2 pour un échec normal, -4 pour un particulier et -6 pour un total.).

La poudre dinale

(Intellect/Médecine -2)

Il s'agit d'une poudre blanche de la consistance de la farine et qui, une fois respirée, permet d'atténuer les effets de la tchoume. Concrètement, une fois inhalée, cette préparation permet d'en diminuer les effets néfastes de 4 points. Cette poussière n'est en fait rien d'autre que de la faine de blé mol...

La poussière de Ternue

(Intellect/Alchimie -3)

Certains esprits retors prennent plaisir au malheur d'autrui. C'est le cas de M. Ternue, alchimiste de son état qui mit au point cette recette visant stabiliser et intensifier les effets des vesses crevées. Son produit a la capacité de décaler les effets de la tchoume de deux cases : une réussite significative au " jet de tchoume " donne un malus de 2 pour une heure, une normale un malus de 4 pour deux heures, un échec normal un malus de 6 pour quatre heures et ainsi de suite.

Sur une particulière, le personnage aura pu apprendre la formule de cette poudre :

" Prends rince nez, rince le bien. Vide vesses matures dans la cornue extraites en demi-pinte et porte à bleu (0). Insère l'eau petitement jusqu'à pinte. A caillou cheval hibou (-3) vide prestement. Laisse sécher et broie dans une bourse bien serrée. Te voilà prêt pour nuire à vingt ennemis. "

L'Apanaceus nourritensis universalis

[Conn. -6 / -1]

Habitat : montagnes de plus de 4 000 mètres / marchés (Rar -5 / -3)

Prolif. De 20 à 10 000 / de 2 à 1 000 (Qualité 4)

Champignon mythique des hauts sommets, il pousse quasiment exclusivement au-dessus de 4 000 mètres. Violet, à forme conique et de consistance caoutchouteuse, il ne présente que peu d'odeur mais dégage une grande saveur. Il pousse sur les lichens dont il se nourrit en même temps que de la roche et de la neige avoisinante. Il n'est pas rare d'en voir de grandes colonies s'étendre sur un pan montagneux.



Réussite normale : On en trouve parfois sur les marchés sous la forme de briquette compacte. Ces denrées proviennent quasiment toutes de la région de Lee-Moun-Tan où le conditionnement par étuve et séchage en briquette est gardé secret. Pour utiliser ces champignons, on brise les briquettes et on fait tremper les morceaux dans l'eau froide pendant une demi-journée, le champignon ayant repris forme peut être utilisé en sauce ou en accompagnement.

Réussite significative : On prétend que les ermites montagnards des hauts pics de Se-Bin-Ho en font leur nourriture exclusive. Et que les habitations de la région de Lee-Moun-Tan sont réalisées entièrement à l'aide de ces étranges briquettes.

Réussite particulière : Ce champignon présente des propriétés nutritives très complètes. Il est possible d'en faire son alimentation exclusive. Les maisons en briques de champignon sont bien évidemment un pur fantasme issu d'esprits incultes.

Bolet d'Abopié / aumessique

[Conn. -6]

Habitat : tous (Rar : introuvable sauf au bon vouloir du meneur)

Prolif. 1/1 (Qualité 5)

Variété de bolets bleu ciel à chair et tubes jaunes. Mets de choix, il est cependant de plus en plus rare de le trouver hors des abords de la ville d'Abopié.

Avec un jet d'Intellect/Légende réussi à -2, un joueur saura que ces étranges champignons se dirigent invariablement vers la ville d'Abopié. Avec une significative ils se souviendront même, qu'on prétend que ces champignons seraient apparus dans la ville d'Abopié à la fin du Second Âge et qu'éparpillés dans les rêves par des déchirures ils auraient entrepris de rentrer chez eux. Quelques légendes relatent même la grande migration des premières décennies du Premier Âge où, prétend-on, des villages auraient été écrasés par la masse d'une vague inexorable d'aumessiques en mouvement. On parle aussi beaucoup de ces voyageurs égarés, désirant rentrer dans leur ville d'Abopié et suivant pour cela un de ces guides providentiels.

On prétend encore que depuis lors la ville d'Abopié serait enfouie sous un monceau de ces champignons.

Réussite normale : Ce champignon rarissime a la faculté de se déplacer, c'est en outre un comestible excellent.

Réussite significative : S'il n'est la proie d'aucun prédateur ce champignon peut atteindre près de trente ans avant de "mourir". Grandissant les dix premières années, il peut atteindre une taille de chapeau de 40 cm de diamètre pour un pied en massue d'un diamètre un peu plus gros à la base.

Réussite particulière : Ces champignons se déplacent vers une même destination. Une ville paraît-il.

Bolet éclair / bolet coup de vent / bolet coureur

[Conn. -4]

Habitat : forêts et plaines (Rar -5)

Prolif. 3/1 (Qualité 4)

Bolet entièrement blanc à tubes rouges. Son mycélium forme une myriade de petites pattes très mobiles et en font le champignon le plus rapide de nos plaines et de nos forêts. Pour s'approcher de ce champignon il faut réussir un jet de dérobée discrétion modulé par la difficulté du terrain, par exemple -6 dans un sous-bois de branches mortes. Au moindre bruit, il se met en mouvement et prend une courbe aléatoire du type du vol d'une abeille dans la direction opposée. Sa vitesse est équivalente à un Mêlée (15)/Course à +4.

Réussite normale : Bien que difficile à attraper, ce champignon constitue un mets de choix.

Réussite significative : Fruit d'une longue évolution, ce champignon a appris à prendre la fuite au moindre bruit. Afin de maximiser ses chances d'entendre les animaux approcher, il passe ses journées en forêt ne se risquant dans la plaine qu'à la nuit tombée pour récolter la rosée.

Réussite particulière : Il est illusoire de vouloir lui courir après, il vaut mieux le piéger dans la plaine simplement en constituant des pièges à eau. Il s'agit simplement de trous peu profonds dans lesquels on verse de l'eau. Le champignon, attiré par la fraîcheur et l'humidité s'y dirigera automatiquement.



Bolet frappeur/arpenteur des forêts

[Conn. -4]

Habitat : forêts denses d'épineux (Rar -6)

Prolif. 2/(2 à 8 Sust.) (Qualité 3)

Bolet à chapeau orange, chair et tubes beiges. Certains spécimens peuvent atteindre une bonne taille (une cinquantaine de centimètres de haut.).

Réussite normale : Comestible de bonne qualité, le chapeau n'est pas consommable et il faut frapper le pied longtemps sur une pierre plate pour l'attendrir avant de le préparer. Ce champignon a la faculté de se déplacer à vitesse moyenne.

Réussite significative : Le chapeau de ce champignon est muni d'une coque très résistante, impropre à la consommation. Avec un peu de pugnacité on peut cependant en extraire quelques grammes d'une chair très goûteuse (Qualité 5) et recherchée. Allant généralement à la paisible cadence d'un kilomètre par heure, le bolet frappeur sait se montrer entêté. Lorsqu'il rencontre un obstacle il recule pour prendre de l'élan avant de se précipiter sur sa cible. Reculant de plus en plus au fur et à mesure des essais, la lutte ne cesse que lorsqu'il a brisé l'obstacle ou lorsqu'il a brisé son chapeau. La prolifération de ce champignon peut s'avérer dramatique pour les villages.

Bolet géni, l'Acolyte Ephrytique, champignon du génie, champignon du djinn

[Conn. -5]

Habitat : désert (Rar)

Prolif. 1 / 2-6 (Qualité 1)

Il s'agit d'une variété de bolet de couleur outremer intense et poussant dans le désert. Se nourrissant essentiellement de silice et retenant le peu d'eau qui se condense au matin, sa chair est particulièrement coriace et ligneuse.

Réussite normale : Un tel champignon met une dizaine d'années à atteindre sa taille maximale (un chapeau d'une dizaine de centimètres sur un gros pied trapu d'une vingtaine de centimètres) puis une autre dizaine d'années à dépérir. C'est un comestible pour qui n'a pas peur de se faire crisser les dents et de manger du bois.

Réussite significative : Le champignon contient des pièges à eau lui permettant de fixer l'humidité et de la conserver même aux heures les plus chaudes de la journée. Quelques animaux du désert mettent à profit les réserves d'eau de ce champignon. Pour la plupart, il s'agit d'insectes qui viennent s'abreuver sous les tubes bleu clair. Une variété particulière d'oiseaux ayant développé un bec en forme d'aiguille est à même de percer la carapace du champignon pour se gorger de son eau. Les becs de ces oiseaux-flèches (Intellect/Zoologie - 5) sont d'ailleurs utilisés en médecine pour la confection de seringues. Les tribus autochtones leur trouvent une utilisation plus prosaïque pour la confection d'armes, les plumes servant dans l'empenage des flèches, le bec pour la pointe.

Réussite particulière : Les cyans tiennent ces étranges champignons bleus pour la maison d'esprits puissants du désert, aussi ne les cueillent-ils jamais et se gardent même bien de les approcher de trop près. Les cueillir c'est d'ailleurs prendre le risque de se fâcher avec des cyans.

Un jet d'Intellect/Légende à -3 permettra en outre de connaître une ou deux de ces histoires que les cyans murmurent au coin du feu concernant les habitants de celui qu'ils appellent "sable bleu". La légende la plus connue est sans doute celle-ci : une nuit un sable-bleu aurait poussé au milieu d'un campement, les membres de la tribu auraient ignoré le phénomène et fainéants seraient restés sur place. Mal leur en prit car durant la nuit ils furent tous asservis par un esprit géant à la peau bleu. Suivant les versions, il aurait mangé les enfants, mutilé les vieux, tué les hommes et ou violé les femmes. Toutes les versions convergent néanmoins pour dire que le génie sortait du champignon chaque fois qu'un villageois faisait quelque chose allant contre sa volonté. Le démon serait parti de lui-même à la mort du champignon.

Bolet labial / Le crieur / champignon musical

[Conn. -3]

Habitat : sols sablonneux, sous les conifères (Rar -2)
Prolif. 30/9(Qualité 2)

Variété de bolets à chair rose et peau verdâtre. Il pousse essentiellement en été et en automne sous les conifères et les sols sablonneux. Bien que morphologiquement différent du champignon fluteur (Cf. La Dame des songes, voyage de Denis Gerfaud édité par Multisim) les propriétés sonores des deux spécimens font qu'on les confond souvent.

Réussite normale : Comestible d'intérêt il est cependant fréquemment dédaigné à la cueillette pour les cris stridents qu'il pousse, de temps en temps spontanément, mais fréquemment lorsqu'il est malmené. En particulier, quelques

Réussite significative : Il est à noter que ce champignon a l'étrange propriété de ne proférer durant toute son existence qu'une seule et même note et qu'il s'agit d'une note parfaite jusqu'à ce que le champignon décline et se " désaccorde ". Champignon " sociable ", il est rare de voir pousser côte à côte des spécimens produisant des notes dissonantes. Lorsque cela arrive, l'un ou l'autre des champignons s'affaisse et meurt, le plus souvent les deux, ce qui rend l'expansion et la culture particulièrement difficile. Le son est provoqué par l'expulsion brutale de l'air emprisonné dans les tubes du champignon. La note est fonction du diamètre des tubes.

Réussite particulière : Issu des forêts proches de la ville d'Acapello, c'est là bas qu'on en trouve le plus. Depuis la fin du Second Âge il s'est répandu un peu partout dans le rêve, quoique toujours rare. Il paraît que dans la ville d'Acapello on utilise ce champignon pour faire des instruments de musique, et qu'en Essius on l'utilise pour créer des systèmes d'alarme.



Bolet mauve

© Elisabeth Thiery

semaines après la pluie, lorsque les champignons commencent à décliner, les rares forêts de crieurs subissent une véritable cacophonie faisant fuir le gibier pour quelques temps.

comestible de peu de qualité. En outre certaines personnes particulièrement réceptives peuvent se mettre à baver inopinément pendant des heures après chaque ingestion.

Bolet mauve

[Conn. -3]

Habitat : herbe sous les feuillus, bordures de chemins, bordures de forêts de feuillus (Rar - 2)

Prolif. 10/5 (Qualité 1)

Réussite normale : Variété de bolet mauve poussant sous les feuillus, généralement dans l'herbe en bordure de chemins. On le trouve plus ou moins aux mêmes places d'une année sur l'autre. Sa chair molle en fait un



On en trouve généralement 4 ou 5 exactement au même endroit et si on en trouve à un endroit il y a de fortes chances qu'il y en ait un peu partout autour.

Un jet de Chance à +8 permettra de décider si un personnage est réceptif à ce champignon. Sur un échec normal, l'ingestion de ce champignon provoquera à tous les coups une surabondance de salive pendant une heure. Sur un échec particulier le fait de manger de ce champignon aura des effets sur toute une journée draconique, accompagnés de fièvre et de la perte d'un point de vie récupéré à la fin de la période. Dans le cas d'un échec particulier, chaque ingestion est en outre accompagnée d'une poussée de bavélose aiguë.

Réussite significative : C'est un hôte apprécié des jardins pour sa redoutable capacité à occire les limaces et autres gastéropodes qui entrent en sudation extrême en contact avec la moindre spore de ce champignon. Malheureusement, personne n'a encore trouvé le moyen de le cultiver.

Un jet d'Intellect/Alchimie à -3 permettra au personnage de connaître l'existence d'une recette alchimique contre les limaces. Avec une particulière, le personnage aura même la possibilité de la connaître.

Réussite particulière : Dans certains pays on fait aussi un très bon alcool de limaces grâce à ce champignon.

La bavélose

L'individu porteur de cette maladie est atteint de forte fièvre et ne peut s'arrêter de baver, si bien qu'en quelques jours à peine, les yeux révulsés, les commissures des lèvres meurtries, la bouche bouffie et le reste du corps sec il rend son dernier soupir.

Malignité : 4

Périodicité : 1 jour

Domages : 2 pts de vie

Remède : -2 / bitume de camphre +3, débavelose +12

La débavélose (Intellect/Médecine -2)

Il s'agit d'une décoction d'ortigal dans de la bave de limace sudoripare. Ce dernier ingrédient est assez difficile à trouver, mais elle arrive parfois sur les étagères des officines sous la forme d'un baume appelé baume de sudorimace.

Les limaces sudoripares (Intellect/Zoologie -4) sont une variété de limaces blanches à rayures rouges longitudinales. Elles sont les seuls gastéropodes à avoir développé un contrepoison contre les bolets mauves. Leur bave abondante est recueillie, traitée et vendue comme médecine.

La poudre de gastéropogénocie

Jetez violemment dans l'athanor un doigt de tubules de bolet mauve. Portez à vert-bleu-pourpre (-3). Lorsque crissent et moussent les tubules incorporez gentiment en malaxant rudement cinq écailles d'alcool, du mauvais de préférence, mais du fort en tout cas. Ajoutez un pépin d'huile et laissez refroidir en malaxant sans mollir. A cheval (0) sortez la préparation et laissez refroidir sur pierre plate. Sèche et réduite en poudre, pulvérisez-la sur vos terres et vous voilà protégé pour l'hiver.

Bolets migrants / Bolets pèlerins / Bolets voyageurs

[Conn. -6]

Famille de bolets dont on pense que la plupart sont issus des dérèglements liés à la fin du Second Âge. Le mycélium de ces champignons se déplace même au cours de la vie du champignon. Pour certains, le déplacement est ténu, pour d'autre il peut s'avérer spectaculaire.

Parmi ces champignons on distingue entre autre l'aumessique, les ombrelles communes et sauvages, le bolet frappeur ou encore le bolet éclair.

Bolet d'Odo

[Conn. -3]

Habitat : forêts d'épineux (Rar -4)

Prolif. (Qualité 1)

Bolet entièrement jaune dont les tubes suppurent un liquide résineux, bleu translucide. Il pousse généralement sur un lit d'épines de sapin.

Réussite normale : Comestible il est généralement dédaigné à la cueillette pour ses qualités gustatives douteuses. Le pied a un goût de térébenthine, et le chapeau un goût de chloroforme.

Réussite significative : Une ingestion massive de ce champignon provoque l'endormissement.

Réussite particulière : Ce bolet réalise une synthèse alchimique complexe à partir des aiguilles de sapin. La résine qui s'écoule de ses tubes est un puissant ingrédient qui entre dans la composition de divers narcotiques.

La résine d'Odo (Intellect/Chirurgie ou Médecine -4) **ou faux ambre** (Intellect/Alchimie -4)

Les chirurgiens connaissent bien la résine d'Odo. Récoltée sous les chapeaux des bolets du même nom et convenablement distillée, elle permet d'obtenir un liquide volatile aux propriétés narcotiques fort utiles pour les grandes opérations. Le kilo de résine s'achète généralement autour d'une sol dans les instituts de médecine.

Les alchimistes connaissent eux aussi la résine d'Odo sous le nom de faux ambre. Malheureusement pour eux, la plupart des recettes nécessitant cet ingrédient en demandent un cristal de la taille d'un œuf... Il leur faut donc l'obtenir artificiellement par des moyens alchimiques.

Bolet ombelliforme, ombrelle commune

[Conn. +2]

Habitat : sous-bois clairsemés (Rar -5)

Prolif. 100/30(Qualité 2)

Bolet violet à lie-de-vin, pieds fins, chapeau large et peu épais.

Réussite normale : Ce champignon arboricole comestible pousse généralement en masse sur un même arbre. A la mort de ces champignons les forêts présentent un spectacle féérique de petits parapluies voletants.

Réussite significative : Tout au long de sa vie ce champignon monte lentement

à un arbre, se nourrissant des mousses et lichens qui y poussent. A la fin de sa vie il se laisse choir et volète vers le sol qu'il fertilisera et ensemencera la prochaine génération d'ombrelles.

Bolet ombelliforme sauvage / ombrelle sauvage / ombrelle malsaine / ombrelle thanataire

[Conn. -6]

Habitat : sous-bois clairsemés (Rar -5)

Prolif. 10/6(Qualité 4)





Variété d'ombrelle noire de grande taille. Comestible.

Réussite normale : L'ombrelle sauvage est carnivore. Elle peut atteindre 1m d'envergure et se laisse choir au bas des branches pour capturer les petits rongeurs sous son chapeau qu'elle a la possibilité de refermer.

Réussite significative : Vraisemblablement obtenue par haut-rêve, à partir de l'ombrelle commune elle se déplace doucement mais furtivement et a la capacité de se camoufler vilement.

Réussite particulière : Les tubes de ce champignon suppurent un acide qui accélère la détérioration du cadavre qu'elle relâche rapidement pour s'en nourrir via l'humus. On prétend que certaines variétés peuvent atteindre des tailles gigantesques, de nature à inquiéter l'homme ou même un cheval. Il n'est pas malaisé de prêter de l'intelligence à ces plantes tant leur comportement a été étudié et créé pour en faire des prédateurs. Elles n'agissent cependant que par pur réflexe : monter dans les arbres et se lâcher rapidement lorsqu'une source de chaleur se trouve en dessous. Ces champignons ont une consistance charnue et ferme ainsi qu'un petit goût de viande et de noisette. Un délice.

Bolet phospho / Phospholet

[Conn. -6]

Habitat : Forêts d'épineux (Rar -7)

Prolif. : 1/1 sust (Qualité X)

Blanchâtre tout au long de la journée, ce bolet de taille moyenne émet une faible lueur dans la nuit.

Réussite Normale : Ce bolet n'est pas comestible et provoque des troubles gastriques pouvant clouer au lit les imprudents pour quelques jours. Les ennuis ne vont néanmoins jamais bien plus loin qu'une bonne diarrhée, parfois accompagnée de vomissements.

Réussite Significative : Dans l'obscurité, le phospholet retransmet la lumière qu'il a engrangée. La restitution est d'autant plus efficace que le champignon est rudoyé. Dans certaines contrées, comme par exemple dans le Val à l'Aïka on a coutume de confectionner des lampes avec ce champignon.

Réussite Particulière : Le PJ connaît une méthode de confection de lampe phospholette.

La phospholette / phospholux

En enduisant un phospholet d'un mélange de blanc d'œuf et de résine de bagdol on le préserve des ravages du temps. On le place alors dans une petite cage de verre au centre de laquelle il est monté sur un mécanisme à bascule et délicatement frappé contre les panneaux de verre de la lanterne à rythme régulier.

Différents modèles existent, variant surtout sur le nombre de champignon utilisés et sur la méthode de frappe du champignon. Certains se servent du mouvement du porteur, d'autres ont recours à de bien plus savants mécanismes.

On prétend aussi que certaines résines favorisent la luminescence et que certains mécanismes permettent d' "allumer " et d' " éteindre " à volonté le champignon.

Bolet révélateur (Epice d'humeur)

[Conn. -3]

Habitat : Forêts caduques tempérées humides (Rar -4)

Prolif. : 1/ ¼ sust (Qualité variable)

Le bolet révélateur se présente sous la forme d'un champignon trapu, à large chapeau de couleur brune, tacheté de gris. On le trouve principalement au pied des chênes de certaines régions tempérées mais humides, et la meilleure saison pour le cueillir se situe juste avant le début de l'hiver, quand le froid arrive. Le ramasser est une expérience surprenante pour qui ne connaît pas le champignon, car il est dur comme du bois. Une fois " l'écorce " enlevée, sa chair est spongieuse et tout à fait comestible.

Réussite Normale : La pulpe du champignon permet d'obtenir de très bonnes soupes, à l'odeur très forte et capiteuse. Certes, la soupe obtenue est de couleur brune, mais passé l'obstacle visuel, elle se révèle délicieuse.

Réussite Significative : La plupart des ignares jettent immédiatement l'écorce du champignon en le décortiquant comme une crevette. Ils ignorent totalement que l'écorce une fois moulue et laissée reposée durant toute une année acquiert des propriétés très intéressantes. Mélangée à un quelconque repas, la poudre brune agit comme un révélateur de pensée.

Si le goûteur a de mauvaises pensées (ou en a eu dans les 24 heures précédentes l'ingestion du repas), l'écorce va donner un goût effroyable à la nourriture. A l'inverse, une personne ayant agi tourné vers les autres (aider, écouter, soulager, ...) verra le goût du plat relevé et amélioré (considéré comme une qualité 5).

Le fait que la plupart des individus n'éprouvent ni l'un ni l'autre n'est qu'une preuve de la neutralité générale des humains, et un argument pour ceux qui prétendent que cette propriété du bolet révélateur n'est qu'une pure invention.

Réussite particulière (ou significative pour un haut-rêvant) : Beaucoup plus inquiétant, le bolet révèle également l'usage de haut-rêvanterie chez un goûteur : si le mangeur a pratiqué le haut-rêve durant la journée écoulée, il sera pris d'irrépressibles étternuements qui peuvent certes passer pour une allergie, mais qui aux yeux d'un homme averti sont autant de preuves d'usage de haut-rêve. La crise d'étternuements est d'autant plus grave que la haut-rêvanterie était intense (comptez un étternuement par point de rêve dépensé au cours de la journée écoulée par tranche de cinq minutes : un haut-rêvant ayant dépensé 10 points de rêve étternuera donc 10 fois en cinq minutes). Les effets du révélateur dans ce cas durent une demi-heure draconique.

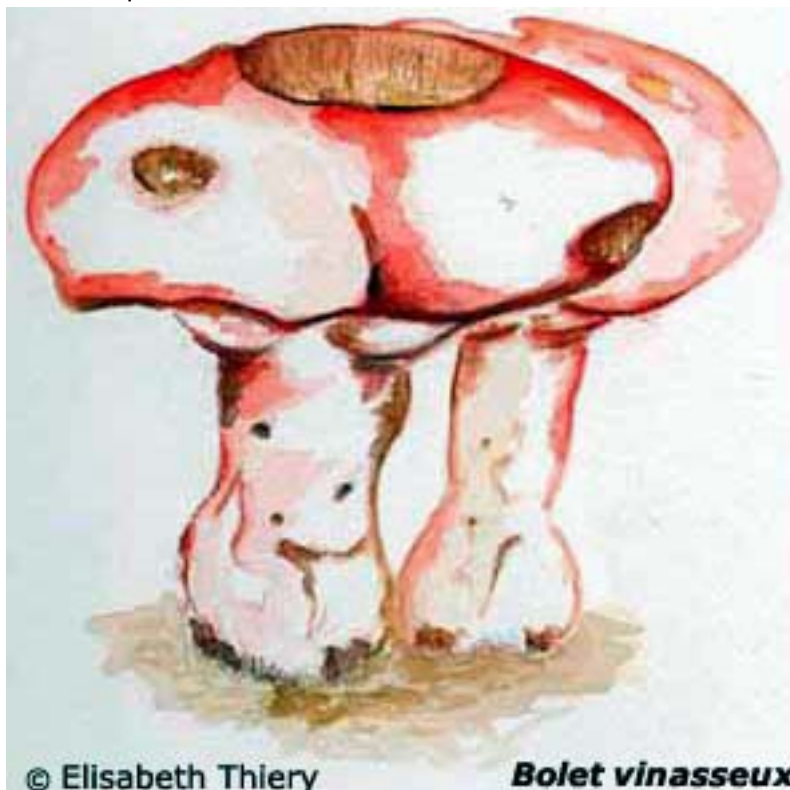
Bolet vinasseux / cuitard malodorant / trogne du père Oiram

[Conn. -1]

Habitat : forêts d'épineux (Rar -1)

Prolif. 33/10 (Qualité 2)

Ce bolet rougeâtre et rugueux doit son nom à sa forte odeur de vinasse et à sa forme qui n'est pas sans rappeler la trogne d'un ivrogne. Un jet d'Odorat - goût/Survie forêt à -2 pourra permettre de le repérer à l'odeur.



© Elisabeth Thiery

Bolet vinasseux

Réussite normale : De consistance spongieuse lorsqu'il est vieux, lorsqu'il est jeune il est suffisamment ferme et son odeur est suffisamment neutre pour en faire un comestible acceptable (tout au plus il n'est pas besoin de rajouter de vin dans la sauce). Il pousse généralement au pied des épineux par groupe de 5 à 100 spécimens plus ou moins espacés les uns des autres, en général par paires appuyés l'un sur l'autre.

Réussite significative : Il est possible de réaliser un traitement coriace contre la gueule de bois à l'aide des vieux spécimens séchés en tranches, réduits en poudre et inhalés (perte instantanée de 3 cases d'éthylisme). Un jet d'Intellect/Légende à -4 pourra apprendre au personnage que le nom commun de " trogne du père Oiram " provient d'un draconiste du Second Âge tristement célèbre pour n'avoir jamais dessoûlé de sa vie. Le bon père Oiram, ou " père marie haut " comme on l'appelait avait fait sien le record de mariages de têtes couronnées. Bien connu pour ses frasques éthyliques dans la sacristie on prétend qu'il était si saoul qu'il faisait écrire et lire ses messes par quelqu'un d'autre.

Cep abon / Engance des bois / Malheur du cueilleur

[Conn. -5]

Habitat : forêts de résineux (Rar -4)

Prolif. 3/1 (Qualité 0)

Avec un petit chapeau marron à tubes blancs, posé sur un gros pied en goutte d'huile, l'abon est l'archétype même du cep. Pouvant atteindre une dizaine de centimètres de haut, il pousse solitaire dans les tapis de feuilles mortes.



Réussite normale : Cousin très proche du cep itoupar tant de forme que de couleur, l'abon n'en partage malheureusement pas le goût. Si le premier est recherché pour ses qualités gustatives, le second est absolument à rejeter pour son goût exécrable de fosse sceptique. Comme en outre, il suffit d'un simple contact pour que sa saveur soit communiquée aux autres champignons, bon nombre de cueillettes sont régulièrement ruinées par la présence d'un de ces champignons dans le panier du cueilleur. La nuisance n'est pratiquement pas décelable à l'odeur, elle l'est beaucoup plus au goût. La majorité des cueilleurs expérimentés goûtent donc leurs ceps itoupars du bout de la langue avant de les mettre dans leur panier.

Réussite significative : Véritable régal du groin, on a vu des pactes scellés entre des villages et des bandes de pillards porcins. Ces derniers acceptant de laisser les villageois en paix pour peu qu'on les régale d'une bonne potée d'abons.

Cep itoupar

[Conn. -3]

Habitat : forêts de résineux (Rar -5)

Prolif. 30/10 (Qualité 4)

D'aspect très proche du cep abon, l'itoupar pousse généralement en amas d'une trentaine d'individus. Bien qu'assez rare, il est connu et reconnu pour ses qualités gustatives et ceux qui connaissent les emplacements se gardent bien de les transmettre.

Réussite normale : On cueille généralement ce champignon entre 3 à 6 jours après une averse. C'est en effet à ce moment qu'il est suffisamment développé pour qu'on puisse le distinguer sans se tromper, et que sa chair est la plus ferme. En outre, passé ce délai, une odeur ammoniaquée qui n'est pas sans rappeler l'urine de chat entache sa saveur, tandis que la chair devient lentement spongieuse.

Réussite significative : Ce cep est en outre fort apprécié pour ses propriétés de conservation. S'il est cueilli suffisamment jeune, séché au soleil il ne réduira pas trop, et son goût ne sera que peu altéré.

Plus délicates et surtout plus longues à réaliser, les conserves à l'huile permettent par contre, à l'instar du vin, d'en bonifier la saveur au fil des ans.

Flasculaire marbré ou "beau laid"

[Conn. -3]

Habitat : forêts de résineux secs (Rar -4)

Prolif. 5/15 (Qualité 1)

Champignon linicole, le flasculaire ne pousse que sur les souches presque sèches de résineux. Il se présente sous la forme d'une crête beige orangée reliée au bois par un pied ligneux.

Réussite normale : D'un intérêt culinaire moindre ce champignon pousse vite, et quand on connaît les coins on peut s'en faire facilement des platées.

Réussite significative : Aux dernières lueurs du jour, la crête se couvre de tâches bleuâtres qui semblent bouger doucement à la surface squameuse du champignon. C'est certainement cet aspect fascinant qui valut à ce champignon plutôt laid d'être qualifié de beau. A noter (pour les hauts-révants) que lorsque les taches commencent à apparaître sur le chapeau, la nature intangible du champignon est telle qu'il n'est pas rare d'y voir des signes draconiques s'y développer. Les signes apparaissent généralement autour de l'heure bleue et c'est aussi exactement à cette heure-là qu'ils sont les plus forts. A noter que ces signes résonnent fréquemment dans le même type de cases, les forêts, et qu'ils sont toujours associés à Oniros.

Lactaire d'Egoeu

[Conn. -4]

Habitat : sous-bois de feuillus (Rar : -8)

Prolif. : 30 / 8 (Qualité 5)

Le lactaire d'Egoeu est certainement le plus délicieux de tous les représentants de sa famille. Avec son chapeau orange au centre virant au turquoise sur les bords et son pied rosé il ne peut être confondu avec aucun autre champignon.

Réussite normale : Ce champignon est un mets exquis qui s'accorde en particulier très bien avec les viandes. Malheureusement, il est très rare.

Réussite significative : Avec ce champignon il faut absolument consommer un minimum d'un verre d'alcool, sans quoi on s'expose à de graves troubles psychiques allant des simples troubles de la vision aux hallucinations les plus perverses.



Amanita thanataria

Lépiote des guenilles / Lépiote thanataire

[Conn. -2]

Habitat : sous-bois d'épineux (Rar : -2)

Prolif. : 30 / 15 (Qualité 5)

Grand classique des forêts au même titre que l'amanite tue-mouches, la lépiote des guenilles ressemble beaucoup à cette dernière, si ce n'est que son chapeau est d'un noir profond et que les petits points blancs qui l'ornent forment plus ou moins nettement un motif de crâne aux tibias croisés.

Réussite particulière : Malgré son apparence peu engageante, ce champignon est un mets raffiné et délicieux. Les rares personnes à avoir tenté l'expérience ont gardé le secret pour eux.

Lichen du coucou

[Conn. -4]

Habitat : Désert chaud (Rar. -6)

Prolif. : une colonie (Qualité -)

Le lichen du coucou est un champignon d'un genre particulier qui ne se trouve que dans les zones arides et désertiques. Ses spores portées par le vent du désert parcourent des centaines de lieues avant de se fixer et de se développer. Également connu sous le nom de fléau du désert, il est à la source de nombreux accidents dans les villes du désert.

Réussite normale : Le lichen du coucou se présente comme une espèce de mousse polymorphe ; elle peut en effet prendre l'apparence de nombreuses substances, tant en terme de couleurs qu'en terme de motif. De fait, le champignon se fixe sur les murs, interpénètre les torchis, pierres ou tout autre matériel de construction et se développe de manière inaperçue sur tous les murs d'une demeure.

Réussite significative : Étrangement, le champignon parvient à se nourrir de minerai ; tous les éléments figurant dans les matériaux de constructions peuvent être digérés par le champignon, qui tout en progressant mange la matière sur laquelle il se fixe en la remplaçant.

Au-delà d'un certain seuil critique, le champignon ne parvient plus à assurer la solidité du bâtiment, et la maison finit par s'effondrer. Sans que l'on sache exactement comment, le champignon sait se développer pour retarder ce moment au maximum. Lors de l'effondrement, le nuage de poussière résultant contient les spores, emmenés par le vent vers une nouvelle cible.

Le seul moyen connu de repérer le lichen est d'humidifier les parois : sous l'effet de l'eau, le champignon prend une teinte rougeâtre révélatrice de sa présence. Une destruction par le feu est alors la seule solution pour éradiquer le parasite. Même ainsi un jet de Vue/Maçonnerie/0 est nécessaire pour constater cette curieuse différence de couleur.

Réussite particulière : On raconte que si un être humain respire suffisamment de spores, le champignon peut également se développer à l'intérieur de la victime, remplaçant peu à peu les organes jusqu'à provoquer la mort.

Des légendes prétendent que le champignon, après une durée de séchage du corps, et sous l'effet de champs magiques thanatosiens pourrait alors ramener le corps à la vie. Mais ce ne sont que des légendes...

Manyte cyprine

[Conn. -3]

Habitat : sous-bois tempérés (Rar -2)

Prolif. 20/8(Qualité 1)

Réussite normale : Champignon de taille moyenne, le chapeau est plat et les couleurs virent au rose violacé. Avec l'âge un creux plissé se forme au centre du chapeau qui exhume une substance lubrifiante utilisée par les prostituées de Haute Poussie pour palier à une éventuelle déficience naturelle lors d'affluence de travaux à la maison. Comestible il n'est pas pour autant, très prisé. Jeune il est fade, en vieillissant, il prend un goût équivoque.

Réussite particulière : Moins connues sont les propriétés spermifuges du pied de ce champignon, il suffit pourtant de couper le pied en petits cubes, de les faire sécher et de les mettre en la place.

Manyte phalocrate / champignon du mâle

[Conn. -4]

Habitat : marigots, forêts tropicales (Rar -5)

Prolif. 4/2(Qualité 2)

De forme phallique assez marquée, il arbore un gros pied blanc plus large et noueux à la base. Le chapeau de couleur beige rosissant avec l'âge ne se déploie que peu, si bien qu'on n'en voit jamais vraiment les lamelles. Avec l'âge un petit orifice se perce au sommet du chapeau qui laisse s'écouler un fluide visqueux. C'est cette dernière propriété qui classe ce champignon dans la famille des manytes.

Réussite normale : Donné à ingérer à une future maman ce champignon a la capacité d'influer sur le sexe de l'enfant à naître. Les femmes souhaitant avoir des enfants mâles ont souvent recours aux vertus de ce champignon.

Réussite Significative : Etrangement, ce champignon a aussi la réputation d'être un poison plus ou moins violent pour la gent féminine.

Un jet d'Intellect/Médecine à -4 permet d'apprendre qu'ingéré cru dans une proportion normale (1 repas peut suffire).

Lichen du coucou



Le champignon peut s'avérer mortel pour une femme (les hommes sont curieusement immunisés). Concrètement, on considérera qu'il s'agit d'une maladie dont la malignité est donnée par la Sust. ingérée. La périodicité est d'une journée, le dommage d'un point de vie. Si le champignon est cuit les effets nocifs sont considérablement réduits (on remplacera la perte de points de vies par une perte de points d'endurances et la période par deux heures).

La chance d'avoir un enfant mâle est de 1/2 sans ingestion, de 2/3 après ingestion cuite et de 3/4 après ingestion crue. Le jet de dé peut être tenté après chaque ingestion. Une fois fixé à mâle, le sexe ne changera plus.

Réussite particulière : Les propriétés actives du champignon sont plus concentrées dans le fluide qui s'échappe au sommet du chapeau. Les principes actifs présents dans ce liquide ont en outre la propriété de favoriser la fécondité. Certains remèdes miraculeux contre la stérilité masculine sont d'ailleurs confectionnés à partir de ce champignon.

La pilule du Dr Sucnip

Un jet d'Intellect/Alchimie à -5 permettra au personnage de connaître l'existence de cette pilule contre la stérilité. Une significative à ce jet lui permettra même, d'en connaître la recette.

" *Vaire pouillir une phinte te lait à fert fert pleu (-3), chetter guinsse ékailles te gopaux te chêne tetans und medre la temi lifre te jampignon tetans unt attentre jefal-chefre (-2) buis fildrer tans un linche zerré. Ja.* " Un paraphe au document explique : " *ajouter quelques onces de sucre* ".

Celles-ci cristalliseront autour des copeaux de bois et formeront ainsi les pilules attendues. Prendre cette pilule dix jours de suite pour être vaillant le onzième.

Manyte phalucide / Manyte turgescence / Phale lucide / plaisir de la sorcière

[Conn. -2]

Habitat : forêts humides et marais malodorants (Rar -2)

Prolif. (Qualité 2)

Réussite normale :

Champignon à la forme phallique fort suggestive, il se compose d'une tige grise, épaisse, surmontée d'un petit chapeau verdâtre qui ne se sépare vraiment de la tige qu'en fin de vie. Comestible lorsqu'il est jeune, il n'a cependant que peu de saveur et la tige est coriace et très fibreuse. En fin de vie, la tige se ramollit et se décompose exhumant un liquide visqueux exhalant une odeur tenace de charogne.

Réussite significative :

De par sa texture ferme et sa forme, ce champignon est parfois apprécié des dames pour des qualités autres que gustatives. Beaucoup de chansons grivoises en vantent d'ailleurs les mérites.

Comme par exemple " La sorcière aime la forêt, la forêt aime la sorcière " (chant 0) et " La jouvencelle s'en va cueillir des champignons " (chant 0). On raconte aussi l'histoire du haut-rêvant et médecin émérite Egralne Sinep (Int/Légende -4) qui au Second Âge aurait fait fortune en proposant des prothèses oniriques à base de ce champignon.

Mok, champignon du psychopathe, champignon qui rend fou

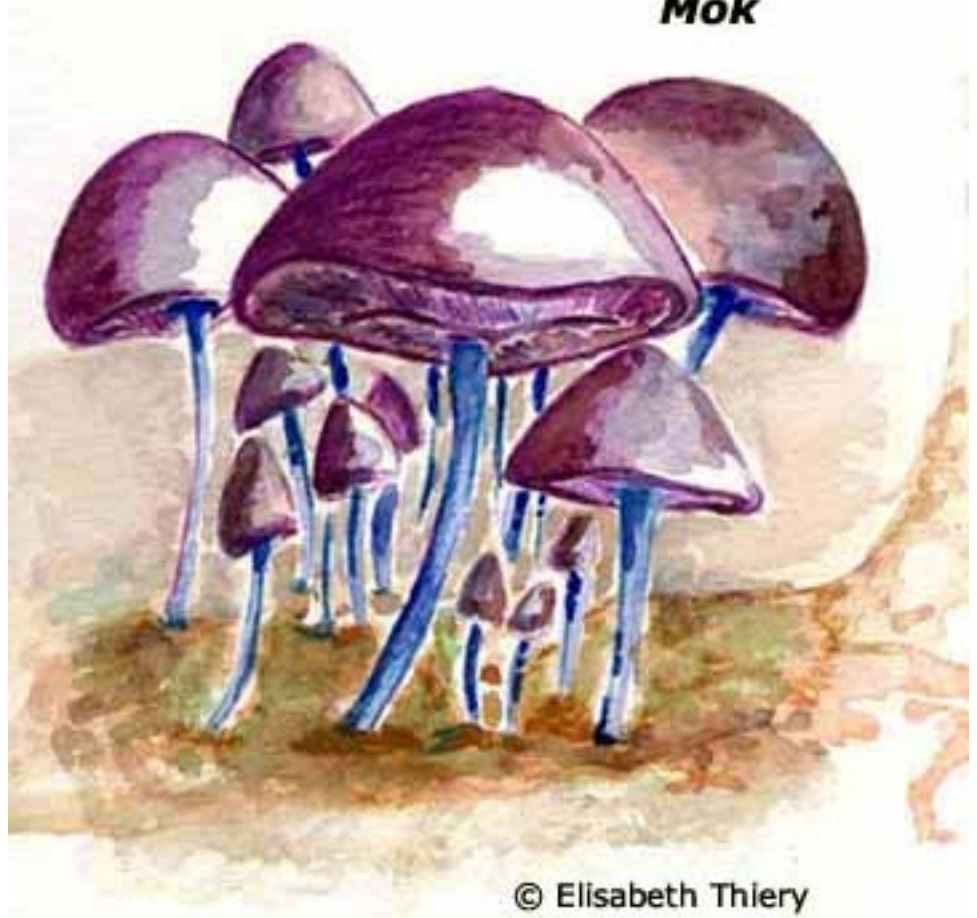
[Conn. -5]

Habitat : sous-bois sombres de feuillus (Rar -5)

Prolif. 50 (Qualité X/4)

Très joli mousseron violacé à lamelles mauves. Sa tige fine et cassante a une couleur virant au bleu, puis au blanc avec l'âge et peut atteindre les 15 cm. Le chapeau mauve a une forme d'ombrelle refermée et se déploie avec l'âge. Il mesure tout au plus 2 cm de diamètre. Pousse en touffes denses sur les racines apparentes ou les écorces basses des feuillus.

Mok





Réussite normale : Ce champignon est empoisonné.

Réussite significative : Plus connu sous le nom de " champignon qui rend fou ", la mok a la vilaine propriété de perturber les sens de quiconque la consomme. Les effets se font sentir SConstit. heures après ingestion. Le personnage ressentira d'abord de fortes crampes d'estomac, puis en fonction de sa constitution et de sa consommation les effets seront plus ou moins dévastateurs. Une variété de riz jaune assez commune et connue sous le nom de riz falip a la propriété de constituer un bon antidote contre ce mal. Il s'agit d'un riz très fin et au goût vaguement sucré. Seul inconvenient à cet antidote, il ne fonctionne que pris avant le début des effets.

Dans certains pays la mok est consommée dans des plats de riz falip. C'est le cas de la potée bleu-jaune ou du gratin fou.

Réussite particulière : Avec un jet d'Intellect/Médecine à -7 le PJ aura la possibilité de savoir extraire les principes actifs de ce champignon. Avec un jet d'Alchimie à -5 c'est un antidote que le joueur connaît.

Effets du champignon

Moins de champignons que le seuil de Constitution : perte d'autant de points de vie que de champignons ingérés, matérialisés sous la forme d'une blessure légère à l'estomac. Le sujet est en outre la proie à une forte fièvre et à des troubles de la conscience.

Nombre de champignons ingérés entre une fois et deux fois le SC : perte d'autant de points de vie que de champignons ingérés matérialisés sous la forme d'une blessure grave à l'estomac. Le sujet est en outre en proie à une fièvre dévastatrice. Entrant dans un délire paranoïaque il entreprendra de frapper rageusement tous ceux qui se trouveront à sa portée, et courra dans les rues à la recherche de victimes, d'où l'expression bien connue de " courir la mok " pour désigner une personne au comportement étrange, et dangereuse.

Manger plus de ces champignons signifie une mort dans d'atroces souffrances.

Les effets du poison s'estompent après deux fois le nombre de champignons ingérés en heures.

La mokette

(Intellect/Médecine -7)

Il s'agit d'un poison violent ayant pour effet de rendre la victime folle furieuse.

La préparation se fait en trois étapes : plonger les champignons frais dans de l'eau frémissante pendant 1 heure et laisser reposer 6 heures. Récupérer le surnageant. Le distiller.

Effets du poison : cf. effets des champignons et remplacer " champignon " par " goutte ".

Ce poison est efficace par ingestion. Très instable il peut être détruit par une exposition à une trop forte chaleur... Et non il ne faut pas fumer la mokette.

L'antimoque ou anamok

(Intellect/Alchimie -5)

Remède universel pour soigner les délirants. Le plus difficile est de leur faire boire la potion. De manière générale, ce remède soigne toutes les affections " non naturelles " du cerveau.

Fais bouillir une pinte de riz falip dans du lait d'hibours à vert vert bleu pourpre (4). Puis filtre le surnageant à la lueur de la lune. Fais revenir dans une poêle avec de l'ail et porte à pourpre pourpre (1) et consistance chèvre lapin renard (3). Réduis en poudre et mélange à du sirop d'orgeat, car c'est bon. Puis donne à boire au délirant.

Nigra marasmus / Marasme noir / Marasme du pendu / Potée du bourreau

[Conn. -6]

Habitat : cadavres (Rar -6)

Prolif. Par touffe de 3 à 50 spécimens (Qualité X)

Réussite normale : Petit mousseron noir qui pousse sur les parties humides des cadavres, généralement les yeux ou les muqueuses, parfois les plaies.

Réussite significative : Beaucoup de légendes courent sur ces champignons. En particulier on prétend que les bourreaux en agrémentent leurs repas. On dit aussi que ce champignon est la cristallisation des méfaits du cadavre, que plus le cadavre en est couvert, plus il avait de choses à se reprocher.

Réussite particulière : On a remarqué que plus la mort était lente plus les chances de voir ce champignon se former étaient grandes.



Pour les hauts-révants ces champignons sont la cristallisation des dernières pensées du mort, le fait est que chaque touffe contient un signe draconique contenant autant de points de sorts (exclusivement en thanatos) que la touffe contient de champignons. La difficulté est invariablement de 6 et la case une nécropole.

Russule empathique

[Conn. -5]

Habitat : Prairies/collines (Rar -2)

Prolif. : 15/ 2 sust (Qualité 2)

Ce champignon se retrouve en particulier au bord des prairies, et plus particulièrement au bas de collines herbeuses, là où les feuilles des arbres chutant en automne créent un lit d'humus favorable à son développement. De très petite taille, son chapeau étroit et sa couleur marron le rendent difficile à percevoir.

Réussite normale : Ce champignon provoque des effets hallucinogènes assez perturbants. Quand il est mangé, le monde se transforme et gagne une dimension supplémentaire qui fausse la perception normale. De plus, une transformation s'effectue chez toutes les créatures à proximité, qui prennent invariablement des teintes et des formes étranges.

Réussite significative : Les effets gagnent en intensité au fur et à mesure de la consommation, pour atteindre leur paroxysme dans les derniers grammes. La douleur subie est extrême, et les visions peuvent rendre fou ceux à qui elles s'appliquent. Quelques perturbations de rêve sont même à prévoir !

Réussite particulière : Bien que tout ce qui précède est vrai, il faut toutefois préciser la cible des effets. Car, chose que seuls les grands spécialistes savent (l'information ayant été communiquée par bribes pour ne garder que la partie spectaculaire), c'est le champignon lui-même qui ressent ces différentes altérations de l'environnement, jusqu'à son ultime bouchée, mortelle pour lui ! Pour le consommateur, il ne se passe absolument rien d'apparent, à moins qu'un lien empathique fort ait été créé avec la russule consommée.

De fait, ce champignon est souvent confondu avec une autre espèce, de même taille et même forme.

Heureusement, Berthon l'Halluciné a réussi à démontrer que nous étions bien en présence de deux espèces différentes. Cette découverte ayant été énoncée durant une crise de rires et de pleurs, il y a toujours encore quelques iconoclastes qui mettent en doute sa véracité. Tss... Tss...

Russule hermétique

[Conn. -3]

Habitat : forêts de feuillus (Rar -4)

Prolif. 4/2(Qualité 3)

Champignon de la famille des russules. Il se distingue par la couleur rouge sombre de son chapeau, virant à l'orange sur les bords.

Réussite normale : Son goût est loin d'être désagréable, mais il est généralement dédaigné des cueilleurs à cause de ses désagréables propriétés. Ceux qui en mangent sont en effet parfois atteints de problèmes d'élocution pour quelques temps.

Réussite significative : On connaît des cas de personnes qui n'ont plus réussi à communiquer pendant des années suite à une ingestion massive ou répétée de ce champignon. Généralement les symptômes sont longs à se déclarer. Un jet d'Intellect/Médecine à -4 permet de mettre un nom sur ce dérangement : l'aphasie ou plus spécifiquement l'hermétisme.

L'hermétisme

A chaque consommation, faire un jet de constitution écriture modulé par le nombre de Sust consommées depuis 30 jours. Le mal s'exprime sous la forme d'un effet immédiat et d'un effet cumulatif (ou à long terme).

Effets immédiats : Sur une réussite normale au jet de constitution on perd un point d'écriture. Sur un échec 2 points, sur un échec particulier 3 points en écriture et un en Intellect. Sur un échec total 4 en écriture, 2 en Intellect. Les points sont regagnés à raison de 1 par heure, l'écriture en dernier.

Effets à long terme : Sur un échec particulier on perd 1 point d'écriture et d'Intellect sur toute une année suivante, sur un échec total 2 points.



Le pain du bègue

(Intellect/Alchimie -6)

Toute sa vie Totomamas dede Lalabibie, grand alchimiste, mais aussi grand bègue essaya d'enrayer le mal qui lui liait la langue. Sans succès cependant, sa seule recette réussie devant en effet aller à l'encontre de ses aspirations, il finit par commercialiser sa formule d'aphasie.

Sur une réussite particulière le personnage pourra en avoir eu connaissance.

" Je jette ddddans la lattaaa annorrre uuun uuune dddeeeuudemi pinpinte d'ada d'adalcool. Poportta aaa ppoupour poup pouuurp pourpre veert bble blleuuu bleu. Meet le l llll le cchampi cham champignon ddd dedans (une demi-pinte) ettt ettt écrase. Moooonte a bbbl bleu pourpre eeee eet aaaa aaajoute llll l le ddd ddddééé haccc coudre d'd'd' de jjj jjus d'd'd' de fffraise (pp pp'p'p pour le gout). Aaaattends cchccheval llaaaa laapin chèèèch chèèèvreu et ajjjoute aaa aaal aaa aa la patte à pain. "

Inutile de préciser que peu de gens se sont risqués à tenter de réaliser cette recette qu'on continue pourtant à se transmettre depuis les origines... malheureusement de bouche à oreille.

Pour le GR : demi-pinte d'alcool à pourpre vert bleu bleu (-4) / une demi-pinte (3 Sust) de russule empathique bleu pourpre (-2) / cheval lapin chèvre (-3).

L'effet de l'ingestion d'un petit pain de 50 grammes est fulgurant : faites un jet de Constitution/Ecriture à -4 pour une réussite normale le personnage perd 1 point d'Intellect et d'Ecriture pour une journée, deux points pour deux jours dans le cas d'un échec normal, 3 dans le cas d'un échec particulier et 5 dans le cas d'un échec total. En cas d'ingestion répétée les effets sont cumulatifs.

Sacrum du dragon, épine suintante

[Conn. -5]

Habitat : neige montagnaise (Rar -5)

Prolif. 5/1 (Qualité X/5)

On le trouve généralement dans les neiges montagnaises. Jeune, il se présente sous la forme d'un œuf. On prétend d'ailleurs que c'est une variété d'oiseaux des montagnes qui les pond.

Si l'œuf n'est pas suffisamment couvé, il donnerait naissance au champignon plutôt qu'à l'oisillon. Le champignon développé et l'oiseau arborent d'ailleurs les mêmes couleurs. Le champignon se développe lentement, au cours des premiers mois une tige dure brise la coquille et se dresse lentement. Au cours des mois suivants le bout devient orangé et se gonfle, se déchirant et se trouant à certains endroits, donnant une apparence d'os sacral. Le champignon est vénéneux.

Réussite significative : Bien évidemment cette histoire d'œuf d'oiseau est, on ne peut plus fausse. Par contre, il est vrai que le champignon pousse sur les excréments de ces oiseaux, on peut donc aisément repérer en cherchant des nids.

Réussite particulière: La tige contient un poison violent, seules les parties orangées sont comestibles, et encore elles ne le sont que lorsqu'elles commencent à suinter. Néanmoins, le chapeau séché est un mets de choix et parfume facilement et avec bonheur un plat pour 10 convives (qualité 5).

Poison dragon

Malignité : 7

Périodicité : 1 round

Dommages : 1 point de vie, 1 point de rêve non récupéré

Remèdes : -5 liqueurs de Bagdol +12, Topazoïne +10

Souffle-rêve

[Conn. -4 (-2 si Légendes supérieur à +1)]

Habitat : Forêts denses (Rar -6)

Prolif. : 1/ ½ sust (Qualité 1)

Champignon à lamelles larges de couleur grise, approximativement de la taille d'un dentier humain, qui pousse sur le tronc des arbres, généralement dans les forêts sombres. Une trop forte lumière aurait en effet tendance à le dessécher et le tuer.

Réussite normale : Ce champignon peut être dangereux pour la santé. Sa consommation est donc déconseillée. De toute façon, sa texture crayeuse est très désagréable sous la dent, et les couteaux ont du mal à produire des coupes franches...



Manger ces champignons du néant équivaut à perdre une partie de son propre être, ce qui se traduit par un affaiblissement qui peut provoquer la mort. Les autres champignons peuvent par contre être assez bénéfiques : leur consommation permet au voyageur de voir dans l'autre rêve (auquel était relié le souffle-rêve) comme s'il assistait à un spectacle. Ces visions aléatoires peuvent se produire n'importe quand dans les 12 heures suivant la consommation.

Préparé à l'aide d'un processus alchimique, le champignon peut même provoquer une déchirure vers le rêve désigné, rien qu'en avalant la potion ainsi produite.

Souffle-rêve de limbes : l'ingestion d'un tel champignon est gérée comme un poison particulièrement virulent. M : 5 \ P 1 heure \ D6 \ Tournegraille +10, Perle de Bjwal +8

Potion de change-rêve

Une moitié de souffle-rêve doit être tassé et pillé jusqu'à obtenir une consistance lapin-hibou-renard (-3) puis mélangé avec de l'obysuym gris et de l'eau alchimiquement pure, chauffé à température glauque-vert (-2). Refroidi jusqu'à température ambiante, le mélange doit ensuite accueillir le reste du champignon coupé en cubes, pillé à nouveau jusqu'à obtenir une consistance Cheval-Cheval-Mouton-Hibou (-4). Enfin, ajouter un peu de jus de floume infestée de floumettes et cuire la mixture à Brun-Brun (-1).

Il n'y a aucun moyen de savoir si le mélange est bien formé avant de le goûter. En cas de réussite, une déchirure de rêve se crée immédiatement, centrée sur le buveur et menant vers le rêve auquel était relié le souffle-rêve. En cas d'échec, le mélange provoque des vomissements irrépressibles et très douloureux (perte d'un point de vie en cas d'échec à Constitution/-6) et le champignon est bien sûr perdu.

A noter que la potion doit être fabriquée dans les 24 heures suivant la cueillette du champignon.

Réussite Significative : Lorsqu'on se trouve à proximité d'un tel champignon, il n'est pas rare de percevoir des bruits étranges. Le souffle-rêve peut en effet être en relation directe avec un autre rêve, dans lequel pousse un autre champignon du même type. Comme ces champignons poussent en général dans des lieux obscurs, les bruits se limitent souvent à ceux de la forêt, ce qui rend l'interprétation des bruits difficile. Comment différencier les bruits venant du champignon des bruits environnants ? Cela n'a pas empêché plusieurs voyageurs de chercher en vain l'origine des cris de détresse d'une demoiselle alors que ce cri a été poussé dans un tout autre rêve !

Réussite Particulière : Certains de ces champignons semblent directement reliés aux limbes. On ne peut pas les différencier des souffle-rêves normaux, sauf lorsqu'on est sûr d'entendre un bruit provenant d'un autre rêve.



Vessie d'Amaskynée de Léonard d'O

[Conn. 0]

Habitat : Tous (sauf glaces) (Rar : de 0 à -10)

Prolif. : colonies de 5 à 20 individus (Qualité 1)

De forme généralement oblongue et boursouflée, ce champignon se présente sous de très nombreuses variétés, de différentes formes et couleurs. Toutefois, on ne trouve jamais, jamais deux variétés différentes à moins d'une centaine de mètres l'une de l'autre, et certaines espèces ne se rencontrent que dans des lieux improbables (au fond des puits de latrines pour les mauves, entre les orteils d'oliphants pour les jaunes, etc.).

Ce champignon fut étudié de manière intense par Léonard d'O, un savant-peintre qui lui consacra quasiment sa vie entière et un ouvrage discutable, l'état de santé mentale du vieil homme n'étant plus au mieux vers la fin de son écriture.

Réussite normale : Léonard l'apprit à ses dépends, la simple présence de spores d'une autre espèce de vessie suffit à déclencher une réaction ; les champignons se mettent à exhumer une liqueur huileuse colorée dont la chrominance dépend des deux espèces ainsi mises en rapport. Attention donc aux vêtements à proximité du lieu de stockage des champignons. Le processus s'achève invariablement par la liquéfaction du champignon.

Réussite significative : La constitution d'une collection complète de couleurs rendit fou Léonard d'O, qui en perdit jusqu'à sa mémoire et en particulier le nom de sa ville de naissance. En effet, le nombre de combinaisons de couleurs est absolument gigantesque, et certaines espèces sont plus rares que d'autres. Certaines couleurs particulièrement recherchées peuvent atteindre des sommes très importantes sur le marché de l'art (jusqu'à 30 pièces d'or !) tandis que les plus communes ne valent que quelques deniers. Hélas, une autre propriété des couleurs des vessies d'Amaskynées est qu'elles ne se mélangent jamais ! On trouve donc des compositions d'artistes pauvres assez faibles en couleurs tandis que les peintres ayant consacré leur vie à la recherche de ces encres spéciales peuvent produire une œuvre riche et quasi-éternelle, les couleurs ainsi obtenues ne pâlissant jamais !

Une science très complexe, la chromatospore, permet d'étudier ces couleurs et de stabiliser les spores. Le but principal de la science est de donner un nom à chaque couleur obtenue par la combinaison de deux espèces. Inutile de dire que les spécialistes en chromatospore sont de plus en plus rares, et que ceux qui restent sont souvent d'un abord très ennuyeux.

Réussite particulière : D'après les carnets fragmentaires du peintre sinoque, issus eux-mêmes de recherches bibliographiques anciennes, il y aurait en tout 32 382 couleurs théoriques possibles. Ce résultat laisse parfois les mathématiciens qui ont calculé qu'il pourrait y avoir 255 espèces de ces champignons, mais cela signifierait qu'il manque 3 couleurs au résultat de Léonard d'O. S'agit-il d'une grossière erreur de calcul du savant ou cela implique-t-il que trois combinaisons ne donnent pas de couleur unique ? Y aurait-il un rapport avec la couleur invisible que cherchait Léonard sur les derniers moments de sa vie, alors qu'il tentait d'arracher un champignon du dos d'un cougard avoué ?

OUVRAGES ECRITS

Essoufflés et soufflés

Par Temroug de Rouge-Damins

Diff. -3, tâche 10, botanique 5 (max : +1), cuisine 10 (max : +3)

Livre traitant de la cueillette de l'essoufflé et des différentes manières de l'accommoder. En particulier on trouvera trois recettes de sauces ainsi qu'une dizaine de plats, dont une bonne demi-douzaine de soufflés.

Les plaines herbeuses / Des plaines herbeuses aux cachots humides

par Olop Ocrum le voyageur

Diff. -5, tâche 20, légende 5 (max : +8)

Il existe deux impressions de ce livre écrit en prison par le grand voyageur Olop. Ignorant des revers politiques et diplomatiques qui ébranlaient son pays, Ocrum fût fait prisonnier par une armée alors en guerre avec son pays. Jeté dans les cachots d'Esinev, il mit ce temps à profit pour écrire son voyage.



Libéré quelques années plus tard après la signature d'un traité de paix entre la ville d'Esinev et celle d'Ecnerolf dont il était issu, Olop agrémenta son récit d'une préface d'une trentaine de pages dans laquelle il régla ses comptes tant avec les soudards d'Esinev qu'avec ses ennemis politiques Ecnerolfois qui l'avaient laissé choir et moisir dans les geôles ennemies.

Le livre compte près de cent cinquante pages. Il décrit parfaitement les mœurs et coutumes des habitants des prairies d'Escrofulé, une vaste plaine herbeuse. En particulier une quarantaine de pages est consacrée aux diverses utilisations que les habitants de la plaine font d'un champignon qui pour eux représente la survie : la vesse pleine. On apprend, comment ils préparent et tannent sa peau pour en faire une sorte de cuir, comment ils en font divers objets, de la sacoche au tambour ou encore comment ils la préparent pour la conserver: du fumage à la conserve à l'huile en passant par la salaison.

Le beau laid s'attend

d'Analphonse de Labie

Diff : -4, tache 10, Botanique 6 (max : +3)

En plus pour les hauts rêvant : Diff -4, tâche 10, Oniros 6 (max : +6)

Analphonse était un mycologue haut-rêvant bien connu de la fin du second âge. Plusieurs ouvrages traitant de ses promenades mycologiques ornent les étagères des grandes bibliothèques. Parmi ceux-ci, un des moins connus et écrit sur la fin de sa vie est destiné à l'unique étude du flasculaire marbré, un champignon fascinant s'il faut en croire l'auteur.

Dans une première partie, l'auteur décrit la forme et les lieux où pousse ce champignon, ne s'attardant que peu sur ses propriétés gustatives. En particulier, un joueur qui aura lu ce livre aura un bonus de +4 pour reconnaître un flasculaire.

Dans une seconde partie, il décrit ses nombreuses contemplations du champignon, s'attardant sur les évolutions quotidiennes de tel ou tel spécimen. Le profane s'ennuiera à mourir, le haut-rêvant y verra là une nouvelle méditation, et s'il est perspicace, devinera même la forte probabilité de présence de signes draconiques sur ces champignons.

Méditation d'Analphonse de Labie

Sujet : Botanique (étude du flasculaire)

Objet : un flasculaire

Heure : Lyre

Purification : Se frictionner le corps avec de l'humus

Vêtue : nu

C. antérieur : avoir mangé des champignons dans l'heure précédente.

TMR : Forêt

La grande histoire du peuple d'Eumicose

D'Erodisi Sacud de Pédonculombélaire dit " le renfermé "

Diff : -4, tâche: 10, légende: 10 (max : X)

Narration de la grandeur et de la décadence d'une peuplade étrange qui aurait prétendument existé durant le Premier Âge. Le peuple d'Eumicose, tenant à la fois de l'animal et du végétal, aurait régné sur une grande forêt et aurait succombé à l'avancée perpétuelle de l'être humain et de la déforestation massive qui s'en serait suivie. Certains prétendent qu'Erodisi Sacud aurait tiré cette fresque de la traduction de textes anciens. D'autres prennent cette histoire comme une fresque morale annonçant le déclin du Second Âge lié à l'industrialisation et la pratique toujours plus grande de la haute-révanterie... Sacud aurait-il été un visionnaire ? La plupart des gens néanmoins se contentent de prendre sa rarissime œuvre comme un recueil de poésies et de contes pour enfants...

La sublime mycause

Traité sur les infections mycologiques par Mme Claude de l'Académie uro-génitale de Haute Poussie

Diff -4, tâche : 18, botanique 5 (max : +4), chirurgie 5 (max : +2), médecine 10 (max : +3)

Le livre constitue une anthologie exhaustive des moisissures parasitaires du derme humain. La Haute Poussie étant réputée pour son commerce des plaisirs, il n'est pas étonnant que le présent ouvrage soit résolument tourné vers ces parties qu'on dit honteuses de l'anatomie humaine.

Un premier chapitre (Vertus et bains de siège) écrit en collaboration avec sa consœur Erika d'Euzaraille, maîtresse de conférence.

Y sont présentés un ensemble de recettes usuelles à base de plantes concernant la toilette intime et la contraception.

Un second chapitre (Chancres et mycoses) traite des mycoses se développant sur les plaies ou les autres infections.

Un dernier chapitre (Mycoses spontanées) traite des mycoses se développant spontanément sur la peau. On y apprend d'ailleurs que certaines des recettes données dans le premier chapitre ont pour effet de favoriser la pousse de mycoses.

De manière générale, l'ouvrage ne se contente pas de donner une description des infections, il donne aussi des conseils de traitements.

Mycologie pédestre – Promenade sur les champignons

par Mycos Safaimalsisakas

Diff. : -2 (Si Ecriture est supérieure à 0, rajoutez l'inverse de Ecriture, minimum -6), Tâche : 20, Botanique 10 (max : +6)

Berger opiniâtre, Mycos, habitué aux promenades solitaires, avait pris pour habitude de cataloguer, décrire, et tester tous les champignons qu'il rencontrait sur son chemin. Apprenant à lire avec un vieux de son village, il partit rapidement avec son troupeau, goûtant les plantes inconnues qu'il rencontrait. Dès sa première expérience, il changea complètement de rêve sans en garder aucun autre souvenir que celui d'un poisson parlant qui bondissait au-dessus de ses moutons, devenus bariolés. Au fil de ses voyages, il perdit de plus en plus de moutons en route, mais remplit ce qui allait devenir son chef-d'œuvre (d'ailleurs, son seul livre). Il mourut en tentant de voler par-dessus un gouffre en s'accrochant aux ailes d'un Kracoukas mauve.



Helvella Thanataria

Son dernier mouton, orphelin, l'attend toujours au bord du ravin, paraît-il... Le livre de Mycos est écrit avec les pieds. C'est du moins ce que pensent les rares érudits qui eurent assez de patience pour arriver au bout. De culture, disons, légère, l'ouvrage fourmille de fautes de grammaire, de syntaxe, avec notamment une forte propension à remplacer des adverbes par d'autres, rendant la compréhension problématique. Si l'enthousiasme y est, le manque de capacité à communiquer avec ses pairs est vraiment pénible.

Ainsi peut-on lire à propos des plures purulentes (que Mycos nomme multeurs ensonboncées) : " *Le nombre rhétorique sur la somme d'eux-mêmes est presque égaux à leurs odorats surdéveloppés en beaucoup plus encore* ".

Quoiqu'il en soit, il est dommage que la littérature scientifique ne compte pas autant de ces brillants ingénus qui font avancer les limites de l'alphabétisation.

Commentaire académique de la mycologie pédestre

par Appolonius le Docte

Diff. : -6, Tâche : 10, permet d'annuler le malus inverse du livre de Mycos Safaimalsisakas

Elu par ses pairs " courageux parmi les courageux " (et plus tard, grâce à l'achèvement du livre : grand Pédagogue Podologique), Appolonius s'attela au travail phénoménal de rendre accessible le travail du berger Mycos.

Le résultat : un ouvrage de référence de plus de 120 pages, expliquant dans un langage universitaire profond les tournures de phrases de Mycos, indiquant également l'origine des confusions et quelques indices sur la manière de contourner la difficulté d'enseigner la règle de grammaire aux jeunes apprenants.



Evidemment, la possession de l'ouvrage de Mycos est également nécessaire pour comprendre le livre. Les paragraphes étant introduits par la référence à ce dernier : "Page troisième, paragraphe antépénultième, prime phrase : nous constatons ici un cas typique d'abus de langage provenant de la région de Okoiffoeur, fait étonnant puisque l'auteur semble ne jamais y avoir séjourné".

A noter que le livre donne également un bonus de 20 points d'expérience en "Pédagogie/Grammaire".

Le grand livre des moisissures

de Rodolph sucum dit "l'humide"

Diff : -5*, tâche 15, botanique 10 (max : +6), lecture 5 (max : +4), légende 5 (max : +4)

En plus pour les haut-rêvants : oniros+lecture à +5, tâche : 5, oniros 10 (max : +3)

*(pour une raison étrange, les pages des trop rares impressions de cet ouvrage sont généralement en mauvais état de conservation, humides et pleines de taches noires et oranges)

Cet ouvrage traite entre autre des glyphonges, une variété de moisissures qui s'attaquent exclusivement aux signes tracés volontairement. D'après Sucum, certaines sont spécialisées dans les encres, d'autres dans la pierre, le bois, l'argile, etc. Certaines glyphonges sont multi-support. Les actions des glyphonges sont différentes en fonction de sous classes : certaines détruisent le support, d'autres au contraire le réparent, d'autres enfin ont tendance à l'uniformiser ou encore simplement à le modifier. Certaines glyphonges spécialisée dans les textes, et appelées pour cela catégories analphonges, changent par exemple toutes les lettres d'un texte en une succession d'une lettre unique... Ou pire, changent le sens même du texte.

Le grand traité de peinture de Léonard d'O

Cet ouvrage plusieurs fois centenaire, n'a toujours pas été égalé, du moins pas en ce qui concerne le chapitre concernant l'utilisation en peinture des vessies d'Amaskynée. L'auteur fait en effet référence dans cette science de la peinture dont il est le précurseur, la chromatosporie, qu'il définit lui-même comme

la " science observant et décrivant la synthèse sporée de la lumière ".

Chapitre I (De l'observation et de ce qui ne s'apprend pas dans les livres en général)

Diff : -4, tâche 6, légendes 2 (pas de max)

Autodidacte, Léonard eut à souffrir toute sa vie du dénigrement de ses contemporains élèves et professeurs de l'Académie. Dans ce chapitre, l'auteur s'éternise en règlement de comptes, leçons de savoir-vivre et remontrances. Il reproche entre autre à ces individus d'avoir tellement passé leur temps à compulsier des livres qu'ils en auraient oublié de réfléchir et de voir par eux-mêmes. D'aucuns auraient d'ailleurs fort basement fait remarquer à l'auteur que lui-même était en train d'écrire un livre... Na!

Chapitre II (De l'œil et du trait)

Diff : -3, tâche 15, dessin 15 (max : +4), Vigilance 5 (max +2)

Traite du dessin en général. Liste de conseils pour éduquer l'œil, traité sur la perspective, discours sur le contour et la forme. L'auteur va même jusqu'à expliquer la meilleure façon de tailler ses crayons et ses plumes, ou jusqu'à donner les meilleures heures de la journée pour dessiner.

Chapitre III (Chromatosporie et science de la couleur)

Diff : -6, tâche 15, Dessin 10 (max : +6), botanique 10 (max : +6)

Gain d'un bonus de +1 lorsqu'on se sert d'extraits de vessies d'Amaskynées pour la peinture.

Cette partie de l'ouvrage, décrit les tables et règles de combinaisons de couleurs, et est extrêmement ardue à lire pour le profane. De plus, grand farceur s'il en est, Léonard n'a pas cessé d'introduire des erreurs dans son texte pour les dévoiler quelques pages plus loin afin de s'assurer que le lecteur reste bien attentif. Combien de peintres ont-ils recouvert leur toile de noir suite à une lecture peu attentive ? Quoi qu'il en soit, ce volume fait toujours référence en matière de chromatosporie, et aucun ouvrage de vulgarisation n'a été écrit depuis (bien au contraire... d'où la disparition progressive de cette science pourtant prometteuse !)

Annexe (De la cueillette à la préparation des couleurs)

Diff : -5, tâche 10, botanique 4 (max : +3), alchimie 10 (max : +6)

Écrite en collaboration avec Allan dit "le terne", spécialiste en champignons, cette section est entièrement dédiée à la description, la cueillette et la préparation des vessies d'Amaskynée.

Les Cahiers fongiphoniques de l'Académie

d'Ignuf Ed Togguy, grand recteur de l'académie d'Acapello

Recueil en 6 volumes des oeuvres les plus célèbres composées à l'Académie de musique fongiphonique d'Acapello.

Une petite introduction apposée à chaque cahier relate l'histoire de l'Académie de musique d'Acapello qui dans les premiers moments du Troisième Âge avait mis à profit les qualités intrinsèques du bolet labial et en avait fait sa spécialité musicale. Il faut dire que c'est justement dans cette partie du rêve qu'au sortir du Second Âge les champignons crieurs étaient apparus (très probablement que le dragon Lulujifontrifonlu avait été inspiré par ladite académie lorsqu'il rêva de ces champignons). La lecture de cette introduction en Intellect/Ecriture à -2 procurera 6 points d'expérience en légende à un individu ne possédant pas plus de 5 dans cette compétence.

Dans chacun des ouvrages suivants, on trouve un certain nombre de compositions regroupées par thèmes. La difficulté indiquée entre parenthèses correspond à la difficulté d'un jet d'Intellect/Musique correspondant à la lecture et la compréhension des œuvres (essayer d'imaginer quel peut en être le résultat). Bien sûr, la recherche de bolets labiaux correspondants aux œuvres est nécessaire pour tenter de les exécuter ! Les partitions risquent fort de rester très cryptiques pour les non-initiés.

- **Accords à cris (-3)** : Opéras pour plus de 200 instruments fongiphoniques et chœurs.
- **Symphonies criardes (-5)** : Œuvres orchestrales pour plus de 200 instruments fongiphoniques.
- **Percussions polyphongiques (-6)** : Œuvres expérimentales exploitant les propriétés de résonance des champignons. Demandent une bonne maîtrise du bâillon.
- **Le cri et le rôle (-4)**: Recueil de concertos pour voix et champignons.
- **Quintets pour micauses (-3)** : comme son nom l'indique, ce recueil traite de morceaux interprétés avec cinq bolets aux propriétés choisies selon des normes expliquées en début de volume.
- **Partitions héroïques (-6)** : Recueil de symphonies, duos et solos, réalisées quasi exclusivement sur des instruments à bolets coureurs. Pour jouer ces partitions les jets seront à faire sous Mêlée / Musique.

