

Maxime "Hannibal" Manderlier, scénario de 6 à 8 heures de jeu, 4 aventuriers ou plus (Niveau 4-5)

JDR NAHEULBEUK

SCÉNARIO: LE CHANT DES ARBRES



Scénario par Maxime "Hannibal" Manderlier, pour 4 aventuriers ou plus de niveau 4-5. Pour toute adaptation à un niveau plus élevé, modifiez la table des rencontres et les butins et récompenses.

Comptez 6 à 8 heures d'aventure. Cartes en annexe (Carte de la Grande Forêt du Sud, Carte Indice).

Synopsis pour le MJ (A ne pas dévoiler aux joueurs)

Il existe un petit village de bûcherons, nommé Chênmon, à la bordure Est de La Grande Forêt du Sud. Ce village est assez récent et pour augmenter ses profits et devenir une référence en tant que fournisseur de bois, il surexploite la forêt. De ce fait, les druides (anciens mages en communion avec la nature) habitant ce bois, ne cessent d'attaquer leur bourgade en envoyant divers créatures et animaux, durant la nuit. Les habitants n'ont pas connaissance de la présence des druides, ils ne comprennent pas pourquoi leur village subit ces assauts répétés. Quelques villageois se sont enfuis par peur de ces nombreuses attaques estimant que le jeu n'en valait pas la chandelle. Les druides ne supportent pas que leur domaine soit raccourci et que de nombreuses espèces voient leur habitat disparaître. Du coup, ils déclenchent les hostilités: ils envoient les loups, les corbeaux, les araignées, les sangliers et même les poulets! De mystérieux chants provenant du cœur des bois sont audibles par les plus attentifs. Les druides préparent quelque chose de terrible! Ils se concentrent dans un rituel pour animer certains arbres et en faire des golems à leur service. Les villageois ont peur de s'aventurer dans la forêt mais continuent de couper les arbres de la bordure forestière.

Le Village de Chênmon (Culture et tradition)

Ce village naissant se spécialise dans la production de bois, pratiquement tout le village se dévoue au métier de bûcheron. Ce n'est pas un village pour les voyageurs, il n'y a même pas encore de taverne! Ce qui n'empêche certains d'organiser de grandes beuveries après le travail en se réunissant autour d'un feu.

Les habitants ressemblent à ce que nous connaissons des écossais médiévaux. Ils portent le kilt et leur tartan est vert, brun et jaune. Ils sont plutôt massifs et se débrouillent bien avec les haches. Malgré tout, la magie les effraie car ils n'aiment pas ce qu'ils ne comprennent pas. Du coup, ces attaques mystérieuses sont source de frayeurs.

Les seules échoppes du village sont: un forgeron, un tisserand, une boulangerie et une boucherie.

- ❖ Le Forgeron: Cet homme bourru, du nom de Deolm, ne forge que des haches mais peut réparer tout objet de nature métallique. Son atelier n'est pas très grand mais son travail est d'assez bonne qualité.
- ❖ Le Tisserand: Simssa Roy est celle qui s'occupe des étoffes et des tartans du village. Son travail est correct bien que pas très diversifié. Elle est assez désagréable avec les gens qui négligent leur apparence, elle aime le beau tissu et les chemises propres.
- ❖ La boulangerie: Tenue par la Famille McBread, Jim, le père, Delia, la mère et Rose, la jeune fille de 14ans. Ils produisent principalement du pain de froment.
- ❖ La Boucherie: Solan Root chasse le mouton dans les plaines plus au nord dans la matinée et revend les pièces de viande l'après-midi.

Le village n'est pas très grand et tient en deux axes qui traversent une place centrale. La rue de l'Orne passe du Nord-Est au Sud-Ouest et la route des Sépales rejoint la forêt à l'Ouest et la plaine à l'Est. Toutes les bâtisses sont en bois mais le travail est soigné. Sur la place centrale, nous retrouvons les échoppes ainsi que la maison du chef du village, Robert Gheysen. Il dirige les équipes de bûcherons durant la journée et gère l'exportation vers le Nord par chariots. C'est un grand homme d'une quarantaine d'années, les cheveux roux et longs avec une barbe touffue, il dégage un certain charisme qui l'aide beaucoup dans sa fonction (CHA=15). Sur la place, il y a aussi un grand bûcher où les villageois se retrouvent souvent pour faire la fête. L'approvisionnement en eau du village est constituée de deux puits, un au Sud-Est de la ville, annexé au champ de froment du boulanger, et un autre près de la place du

village entre deux maisons. Un entrepôt est localisé au Nord-Est, où le bois est stocké. Le bâtiment ressemble à une grange.

Les habitants du village adorent les jeux et leur sport favori est le lancer de tronc. Au cours de l'année, plusieurs concours sont organisés: concours de rapidité de sciage de bûche entre autres.

Récupérer la mission

Ce qui est facile, c'est que la mission peut être récupérée n'importe où... Les aventuriers croisent la route d'une personne qui a lui-même rencontré un villageois de Chénmou apeuré et en fuite, cette personne (un tavernier convient facilement) leur donne bien peu d'informations. Ils apprennent qu'un village est victime d'assauts répétés et que la situation requiert de l'aide sauf qu'ils ne savent pas où se trouve exactement le village. Heureusement, la personne que rencontrent les héros possède un morceau de carte qu'il faudra déchiffrer pour l'associer à la carte de la Terre de Fangh afin de localiser le village. La situation est périlleuse mais d'après le fuyard, il y a pas mal d'argent à se faire.

Notes au MJ: La carte n'offre pas beaucoup d'informations mais il y a une indication cardinale: le S en bas de la carte est en fait un N à l'envers en faisant pivoter le papier de 90°, l'homme qui a fait cette carte ne savait probablement pas écrire correctement. La Grande Forêt du Sud a été également découpée car les bûcherons surexploitent le bois, cela permet de brouiller les pistes. A moins que les joueurs connaissent bien la géographie fanghienne, ils devraient se creuser un peu la tête.

Le Village

Comme décrit ci-dessus, le village de Chénmou n'est pas très grand mais possède de jolies bâtisses en bois. Malgré tout, le village a l'air en mauvais état, certaines maisons sont écorchées, d'autres ont des trous dans leur toit ou même des fenêtres brisées. Tout cela est inquiétant...

Les hommes sont pratiquement tous à la lisière de la forêt donc les aventuriers vont principalement rencontrer des femmes (sauf pour certains marchands). Ils vont devoir attendre le chef du village pour obtenir une réelle offre d'emploi.

Robert Gheysen, le chef, est un homme d'affaire, il choisit ses mots pour parler et sa voix est grave et puissante. Il ne sera pas impressionné par une troupe d'aventuriers. Les héros peuvent remarquer que lorsqu'il va travailler, il porte une magnifique hache à deux mains accrochée dans son dos (Hache de Marave Moriaque, 2d+5, AT-1, PRD-1). Ses hommes sont équipés de Hache ou de marteau à deux mains (2d+2, AT-2, PRD-3, COU+1)

Notes au MJ: Vous pouvez adapter le nombre d'hommes du village pour éviter un massacre et un pillage gratuit. Il n'y a pas de garde mais le village est sécurisé par les habitants eux-mêmes: Ils sont costauds et bien armés. De plus, l'or du village est si bien caché que les aventuriers ne peuvent le trouver.

Robert leur explique que le village est assailli de créatures de la forêt durant la nuit mais il ne comprend pas pourquoi. Il demande aux héros de mettre un terme à ces attaques qui risquent de couler ses affaires. Leur production a diminué car ils ne peuvent plus couper les arbres en bordure de la forêt. Il a déjà perdu plusieurs

hommes qui se sont aventurés dans cette maudite forêt. Chaque jour la productivité diminue, c'est comme si les arbres se resserraient et que l'écorce se rigidifiait de plus en plus.

Le chef du village propose 1 lingot de Béryllium par tête si les aventuriers peuvent arranger la situation. Et, pour officialiser la mission, le chef de groupe devra boire cul sec un alcool local qui "réveille les morts" (70% d'alcool), sur un jet de COU, il pourra perdre ou non 2 points d'INT pendant 4 heures.

Une fois le contrat accepté, les héros sont invités à rejoindre les habitants pour une fête sur la place, un repas leur sera offert, cette petite fête peut être le prétexte de quelques jeux ou bagarres selon le comportement des joueurs.

Famille du village	Homme	Femme	Enfant
Allister	2	2	4
Strakh	3	2	2
Pitiot	1	1	3
Thean	1	1	1
Herembos	4	5	8
Badon	3	3	4
Braan	3	/	/
Pimban	2	4	2
Gheysen (Chef)	1	1	1
Deolm (Forgeron)	1	/	/
Roy (Tisserand)	/	1	1
McBread (Boulangerie)	1	1	1
Root (Boucherie)	1	1	/

Quêtes annexes du village

1. Soigner la jeune fille (famille Thean) atteinte d'un rhume des pierres très costaud: 10xp
2. Gagner une partie de lancer de tronc: (épreuve de FO contre les hommes du village) 10xp
3. Aider à reconstruire la maison de la famille Pitiot: 15xp
4. Libérer les poulets énervés et agités de leur cage, près du champ de froment: 5xp (+combat)

Le Logement

Le village ne possédant pas de taverne, les héros devront dormir dans des tentes gracieusement prêtées par les habitants, ils ne peuvent pas avoir plus de trois tentes à prêter (1 tente=3 aventuriers). Pour le reste - nourriture, couvertures,... - ils devront se débrouiller. Ils peuvent également choisir l'endroit de leur camping en évitant, bien sur, le champs du Sud-Est et la place centrale du village.

Durant la nuit, plusieurs hommes tournent dans le village pour assurer sa sécurité. Ils ont le droit de se placer dans le champ de surveillance des gardes s'ils le désirent.

Leur emplacement sera stratégique par rapport aux attaques durant la nuit. S'ils sont à l'autre bout du village, ils n'entendront pas les attaques ennemies.

Les Assauts (Voir table des rencontres)

La première nuit sera ponctuée par la charge d'une meute de loups (6 ou 7). Un assaut facile à repousser normalement. Ils peuvent prendre part au combat ou rester totalement passif selon le lieu de leur campement. Avant et après l'attaque, les oreilles les plus attentives pourront entendre un mystérieux chant provenir de la forêt, cela rendra la situation plus inquiétante que prévu.

Les nuits s'enchaînent et les assauts aussi:

1. Meute de 6 à 7 loups.
2. Quatre sangliers noirs.
3. Meute de 6 à 7 loups + 3 corbeaux.
4. Un Golem des bois.
5. Huit Araignées tranchantes.
6. Deux Golems des bois.
7. Deux Golems et Quatre corbeaux.

Et ainsi de suites...

La Grande Forêt du Sud

Cette forêt est dense et forme un labyrinthe pour ceux qui ne la connaissent pas. De plus, elle est remplie de créatures hostiles ainsi que de plusieurs pièges.

Pour éviter que les aventuriers carbonisent la forêt à grand coup de torches, sachez que les druides connaissent bien le vent et s'amuseront à le faire venir du Nord-Ouest pour repousser les flammes sur le village et les héros.

À l'arrivée des aventuriers, l'écorce est si dure que si un joueur réussit une épreuve de Force, il casse l'outil avec lequel il a frappé.

La lisière de la forêt est pratiquement infranchissable pour un être humain d'une largeur normale, malgré tout, les arbres semblent former une arche discrète. En l'examinant, un message est inscrit dans l'écorce: (écrit en runes)

"Face à un tel édifice
Seul le Charme et ses délices
Ouvrira la voie
Car la nature il comprendra"
(Enigme 1)

La solution est d'appliquer un morceau de charme (l'arbre) sur l'écorce où le message est inscrit (une feuille, un bourgeon ou une branche). Bien évidemment pour trouver ce type d'arbre, il faut un membre de l'équipe qui connaisse la nature ou demander conseil à un bûcheron. Quelques Charmes se situent non loin du village.

Plus les héros se rapprocheront de la clairière des druides, plus ils pourront entendre une incantation mystérieuse à travers les arbres s'ils font attention.

Les Druides

Ils sont un conseil de 7 vieux mages, intimement liés à la forêt et à ses habitants. Leur objectif principal est de protéger cette forêt et ils seront prêt à tout pour y arriver. Malgré tout, ils ont une tendance à la pacification, le dialogue est plutôt facile s'ils ne font pas face à des interlocuteurs totalement irréfléchis. Ils sont, évidemment, reculés dans la forêt dans une clairière aménagée par la végétation locale (siège élevés en bois,...). Leur clairière est fortifiée par la même défense que la bordure extérieure de la forêt. L'entrée est bloquée par une énigme: (écrit en vieux druidique)

Du sol à la canopée il est le lien
Tout prend vie en son sein
Bouclier du froid mais docile en été
Les cicatrices peuvent en témoigner




réponse: "le bourgeon"

(Enigme 2)

Chaque druide a une personnalité différente et ils sont dirigés par un chef: Sylvebouc l'ancien. Cet homme porte une toge dans les tons kakis et bruns surplombée par des morceaux d'écorce. Sa tête est ornée d'un casque en forme de crâne de cerf qui est encore accompagné de ses bois ce qui lui offre une présence imposante.

Druides	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	Classe-xp	Bâton
Sylvebouc	10	10	35	1	1d+2	15	25	Crosse de la terre de Shmur
Gardechêne	8+1	9	25	1	1d+3	12	15	Bâton de frénésie
Germepaille	8	9	25	1	1d+2	12+1	15	Férule de Morzak
Grondepin	8	9	25	1	1d+3	12	15	Bourdon sauvage de Thorp
Cimenoix	8	9	25	1	1d+2	12	15	Bâton de bourrinage des appr.
Herberide	8	9	25	1	1d+2	12+1	15	Férule de Morzak
Prudesève	8+1	9	25	1	1d+3	12	15	Bâton de frénésie

Les druides partagent certains sorts: (1 sort à la fois)

-  Défense duramen: rend la peau dure comme le bois (PR+4, 2 assauts)
-  Camouflage naturel: se fond dans un décor de forêt (contrer par un 18 en INT)
-  Le Pacte des Loups: permet de parler avec les animaux et d'imiter n'importe quel cri

- 🛡 Soin sylvestre: sur contact avec un arbre, soigne de 2d (pendant 2 assauts)
- 🛡 Projectile épineux: lance un dard avec 1d+4 de dégât
- 🛡 Ronces adventives: fait sortir une ronce du sol qui peut enlacer ou frapper pour 1d+2

Les druides ont aussi des compétences comme le déplacement silencieux en forêt, ils sont immunisés contre les poisons naturels mais par contre, hors de la forêt, ils perdent deux points en AT et en PRD.

Gardechêne est le plus grand des druides, il est assez costaud malgré son âge. Il porte une toge noire parsemée de morceaux de mousse. Il protège sa tête d'une couronne de lierre.

Germepaille porte un chapeau pointu en lin, une robe en tissu brun et ses cheveux sont parsemés de feuilles de chêne ainsi que dans sa barbe drue.

Grondepin est vouté sur son bâton, un corbeau l'accompagne sur l'épaule gauche et il porte une toque plate ressemblant à un nid. Sa tunique est de couleur grisâtre parsemée de traînées blanches en cercles concentriques grossiers.

Cimenoix porte des morceaux d'écorce en décoration sur son torse, reliés par de la corde effilochée, sa robe est brune, il a également une cape de la même teinte, le col de sa robe remonte pour dissimuler sa bouche.

Herberide porte une toge vert foncé parsemée de taches plus claires. Il porte un chapeau de paille avec plusieurs branches coincées à l'intérieur, une racine souple et enroulée autour de son épaule jusqu'à son avant-bras.

Prudesève porte une robe grise avec des lambeaux noirs à partir de la taille, il est souvent sur le dos de son compagnon: un ours, peureux mais pratique pour se déplacer.

Fin de quête

La particularité de cette quête est qu'elle peut se finir de trois manières différentes, divergeant dans ses récompenses.

1. Fin Ordinaire: Les aventuriers ont chassé ou tué les druides, réduisant à néant la menace contre le village.

Récompense: 50xp + un lingot de beryllium / personne

2. Fin écologique: Les aventuriers comprennent que les druides mènent une noble démarche et prennent leur parti, protégeant la forêt face aux bûcherons.

Récompense: 90xp

3. Fin Ultime: Les aventuriers arrivent à mettre les deux partis en accord, les druides n'attaquent plus si les hommes changent d'activité ou se mettent d'accord avec une récolte du bois moins agressive pour éviter de tuer la forêt.

Récompense: 140xp + un lingot de beryllium / personne