

LES DISPARUS DE BOIS-NOIR

Synopsis

Les personnages-joueurs sont amenés à enquêter sur la disparition d'enfants partis à l'orée de la forêt chercher du petit bois. La rumeur de la présence d'esclavagistes dans la région risque fort de les mener sur une fausse piste, d'autant plus que les traces de la présence d'un important groupe d'hommes laissent à penser qu'ils sont passés par là. Retrouver ce convoi ne sera pas difficile.

Problème : les enfants que conduisent ces mercenaires ne sont pas ceux recherchés !

Les personnages-joueurs doivent revenir sur leur pas pour comprendre qu'une autre piste les mène plus au nord, là où la fièvre noire a déjà corrompu la forêt. Les enfants ont été envoutés par une étrange Arak liée à des araignées mutantes.

Le cadre

Ce scénario peut se passer n'importe où en Ethernia, mais il fonctionnera d'autant mieux loin d'Elathian. De base, nous situons notre action en Limadion, tout à l'ouest du continent, dans une des régions les moins peuplées et les plus mystérieuses.

Boisnoir est un bourg de 800 âmes environ dans les contreforts sud de Sohini. Entouré de forêts verdoyantes et touffues, il vit essentiellement de la chasse, de la cueillette et du commerce du bois. Malheureusement, les avancées de la fièvre noire menacent les Boisnoiriens, et les premiers signes de nécrose se trouvent à présent à moins d'une journée au nord, dans les hauteurs. A cela, il faut ajouter que l'hiver a été rude et que le printemps a bien du mal à poindre le bout de son nez. Des fortifications sont en cours de construction, afin de prévenir toute attaque de créatures impies qui pourraient un jour descendre de la montagne.

Le bourgmestre, Arvist Lerouge, est un humain bedonnant, dont les cheveux roux se font rares, et portant des lunettes lors des réunions. Il n'a pas été élu pour son courage ou son dévouement (il en manque terriblement), mais il est bon orateur, et capable de faire passer des vessies pour des lanternes.

Les pro-Dieux sont en très grande majorité dans la population. Le prêtre s'appelle Elianan. C'est un zéphyr, grand et fin, aux cheveux argentés. Tolérant, il ne montre aucune hostilité envers la faible population pro-Dragons, composée essentiellement de draconiens (quelques dizaines d'individus seulement). En ces temps de fin du monde, il considère qu'il faut se serrer les coudes et taire les dissensions.

La plupart des Guildes sont représentées. Dans les contreforts sud de Sohini, Boisnoir fait figure de ville, les autres agglomérations à plusieurs journées de marche alentour n'étant que des villages faméliques. Une fois par mois, un marché permet à tous les villageois de venir vendre leur production et leur récolte, et à Boisnoir d'attirer des marchands de l'Empire qui importent tout ce qui manque en ces terres lointaines et exportent le bois de qualité des forêts sohiniennes.

Nous sommes à la fin d'un hiver rude. La population souffre de malnutrition, les réserves sont épuisées et les marchands de passage sont encore rares à cette mauvaise saison.

Les personnages-joueurs

Ce scénario est conçu pour un one shot (il a été joué lors d'Octogônes 2017), mais peut parfaitement s'intégrer dans une campagne. Le Limadion, de par sa position lointaine du cœur de l'empire, est un excellent cadre pour des aventures mystérieuses où les personnages-joueurs ne pourront compter que sur eux-mêmes pour s'en sortir.

La première solution est de créer des personnages citoyens de Boisnoir. Ils peuvent y être nés ou y être arrivés lors d'une migration. Quoiqu'il en soit, ils sont tous bien intégrés, acceptés par la population et des membres éminents de leur guilde.

La seconde solution consiste à placer Boisnoir sur le chemin de vos PJ. L'hiver les a pris par surprise, et ils ont préféré passer les derniers mois dans le bourg. Les guildes leur ont permis de se rendre utiles. Ils ont eu l'occasion de faire connaissance avec une partie de la population.

Il serait préférable que tous les PJ soient des Immunisés. Un groupe équilibré et adapté pourrait comprendre un « diplomate » (Bras de la Justice, Esprits du Temple ou Mestres à Penser), un forestier (Fils du Vent) et des « forces de frappe » nécessaires aux combats.

Réunion d'urgence

Lorsque la cloche du temple a retenti, peu après que la nuit soit tombée, toute la population a compris qu'un événement grave venait de se produire. Un tel appel signifie une réunion d'urgence du Conseil. Les personnages-joueurs ont été envoyés pour représenter leur guilde respective. La réunion a lieu dans l'auberge, qui contient la salle la plus grande de Boisnoir.

Lorsque les PJ arrivent, la place devant l'auberge est noire de monde. Les visages montrent de l'inquiétude, et tout le monde cherche à en savoir plus.

A l'intérieur de l'auberge se trouvent déjà le bourgmestre, le prêtre, les notables les plus importants et quelques citoyens aux yeux rougis. La tension est palpable. Une fois les derniers invités installés, Arvist prend la parole.

« Chers concitoyens, l'heure est grave ! Tous les jours, nous envoyons une dizaine de gamins chercher du petit bois à l'orée de la forêt. Ils étaient accompagnés de deux gardes afin de prévenir tout problème. Malheureusement, ni les uns, ni les autres ne sont revenus aujourd'hui. »

Les petites gens qui assistent à cette réunion sont les parents des enfants. Certaines mères crient leur douleur, alors que des pères hurlent qu'il faut faire quelque chose, et vite ! Les disparus ont-ils pu être attaqués par les créatures corrompues ? Nul n'ose penser à l'abominable.

Un marchand de passage, un Humain du nom de Guérian, prend alors la parole : « Sur ma route, ces dernières semaines, j'ai entendu parler d'une troupe de maraudeurs, des esclavagistes qui se baladeraient avec des enfants qu'ils auraient enlevé dans les villages de la région. » Un cri d'étonnement et d'horreur retentit dans l'assemblée. L'esclavagisme est totalement interdit par l'impératrice. Malheureusement, cela reste un commerce très fructueux et attire des mercenaires à la moralité très lâche. Si on le presse de questions pour donner des précisions, Guérian s'exécute. Les esclavagistes viendraient de terres lointaines à l'est ; ils font le tour des villages dans les contreforts de la chaîne montagneuse, vulnérables surtout en hiver, et éviter ainsi les milices des

régions plus peuplées. Ces informations ne viennent pas directement de villageois alentours, mais de divers colporteurs rencontrés en chemin.

Chacun a le droit de donner son avis et faire des propositions. Envoyer une expédition la nuit n'est pas prudent, mais peut-on attendre le lendemain matin ? Les personnages-joueurs, Immunisés, sont tout désignés à mener cette expédition. Ils peuvent se faire accompagner de qui ils veulent. Guérian, qui n'est que de passage et doit repartir le lendemain matin, refuse de s'impliquer.

Expédition dans les bois

Il y a de grandes chances pour qu'une expédition se rende la nuit même là où les enfants ont disparu. N'oubliez pas que nous sommes à la fin de l'hiver, la neige s'est transformée en boue et un vent glacial exige de sortir bien couvert.

Il ne faut que trente minutes de marche pour se rendre sur place. Pas d'enfants, mais les fagots constitués de part en part montrent qu'ils ont bien été là. Le long de troncs couchés, les deux gaillards qui en avaient la charge sont allongés, endormis d'un sommeil profond. Ils sont gelés, en état d'hypothermie, et il faut un peu de temps pour les réveiller et les réchauffer. Que s'est-il passé ? « Nous étions assis sur ce tronc lorsque nous avons entendu une étrange voix chanter au loin. C'est le dernier souvenir que nous avons. » Les érudits du groupe pourront facilement conclure qu'ils ont été victimes d'un sort.

Un jet sous Pistage + ESPRIT avec 1d si on est de jour, 2d de nuit si les personnages-joueurs ont pensé à venir avec suffisamment de torches, 3d dans si la lumière manque vraiment, permet de voir qu'un groupe assez conséquent est passé par là récemment et qu'il s'est dirigé vers le Nord-Ouest, en direction des montagnes. Serait-ce les esclavagistes évoqués par Guérian ? Quelqu'un connaissant bien le secteur peut en conclure que ce groupe tente de contourner la chaîne montagneuse en profitant des nombreuses grottes qui s'enfoncent dans la roche. Plusieurs domaines magiques confirment les propos des gardes : la Domination (Arcane + AURA pour être certain qu'ils ne mentent pas) ou l'Invocation (Arcanes + Sens pour parler à un Esprit qui assurera, mais sans précision, qu'un convoi de Mortels a bien cheminé en ces lieux).

A la poursuite des esclavagistes

Une expédition pour poursuivre ceux qui semblent bien avoir enlevé les enfants demande un minimum de préparations : matériel, vivres, eau, vêtements chauds, de quoi dormir à la belle étoile, etc. Laissez les joueurs indiquer ce qu'ils emmènent, et notez le bien. Un accessoire important pourrait être oublié, et les PJ devront faire sans.

Suivre le convoi d'esclavagistes est aisé de jour, beaucoup plus difficile si les joueurs insistent pour partir de nuit. Une excursion en plein hiver dans la forêt n'a rien d'une randonnée en vacances, et vous pouvez parsemer ce voyage de divers incidents : attaque de bêtes sauvages, chutes de neige, impossibilité d'allumer un feu la nuit à cause de l'humidité, etc. Si vous avez vu le film *The Revenant*, vous pouvez vous en inspirer. Attention, le but n'est pas de décourager vos joueurs, mais de montrer à quel point se déplacer en pleine nature est une aventure en soi.

La présence d'un membre de la guilde des Fils du Vent sera précieuse. Il peut faire gagner du temps sur ceux qu'ils poursuivent en dénichant des raccourcis et en gérant au mieux le temps. Les jets de Pistage devraient être diminués d'un, voire deux niveaux de difficulté.

Le camp des esclavagistes

Il faut deux à trois jours de marche pour arriver enfin à rejoindre le camp où s'est installé le convoi des esclavagistes. Ceux-ci, surpris par une soudaine tempête de neige, se sont installés dans une grotte dans l'attente que la météo s'améliore. Celle-ci donne sur un promontoire large comme une cour de ferme, sur laquelle ils ont monté deux cabanes dans lesquelles des guetteurs surveillent les environs.

Guérian avait raison, il s'agit bien d'un groupe de maraudeurs esclavagistes qui collecte des enfants dans le Limadion durant cet hiver. Pour le reste, les joueurs risquent de s'être trompés sur toute la ligne ! Ces mercenaires travaillent pour le compte d'une faction secrète des Fils de la Lumière installée dans le Lathaen du Nord. Mécontents du pacte tacite entre les pro-Dieux et les pro-Dragons depuis l'avènement de la Peste Noire, certains chefs militaires parmi les plus extrémistes pensent que cette paix ne peut durer et qu'il est important de former clandestinement un futur bataillon capable d'écraser le camp adverse lorsque le temps de la guerre reprendra. Cette faction envoie divers groupes de mercenaires « ramasser » des orphelins dans les régions lointaines pour en former les futurs soldats. Le groupe que les personnages-joueurs ont suivi est l'un d'eux. Il a recueilli des enfants que les parents ne pouvaient plus nourrir et des jeunes orphelins. Bref, les gamins sur lesquels les PJ vont tomber ne seront pas les bons !

Les personnages-joueurs, en vue de ce camp, ont deux stratégies possibles : par la force ou par la diplomatie. La première est de loin la plus risquée : les mercenaires sont une dizaine de soldats et chasseurs bien entraînés, et leur leader est un guerrier accompli. La seconde consiste à parlementer avec les esclavagistes. Leur leader acceptera de discuter, et ce sera l'occasion de comprendre la méprise. A noter que si les personnages-joueurs prennent le temps d'observer le camp, ils verront des enfants (qu'ils ne peuvent distinguer d'aussi loin) plutôt enjoués et rieurs : ils courent en se lançant des boules de neige tandis que certains construisent un magnifique bonhomme de neige. Petite précision : seules les races compatibles avec les pro-Dieux font partie du groupe d'enfants.

Bien sûr, cette situation est l'occasion de poser un terrible dilemme moral aux PJ (et aux joueurs !). Ces mercenaires, même s'ils ne sont pas auteurs de rapt, n'en sont pas moins hors la loi, et des pro-Dragons parmi les personnages-joueurs pourraient voir rouge s'ils apprennent le but du voyage. Mais que faire des enfants s'ils les libèrent ? Les villages qui les ont vendus seront mécontents de les voir revenir (des bouches à nourrir en plus !). Par ailleurs, tout ça risque fort de retarder la mission qui les a conduits jusqu'ici. Dernier point : les enfants, dont les esprits ont été éblouis par des promesses de gloire et de bataille, seront très malheureux si on brise leur rêve.

Quoi qu'il en soit, les personnages-joueurs se retrouvent au point de départ : les enfants qu'ils recherchent restent introuvables. Que faire ? La seule solution valable est de revenir sur ses pas, et de reprendre l'enquête à zéro.

Les protagonistes

Mercenaires : voir statistiques du Combattant dans le livre de base p.224.

Chasseurs : voir statistiques du Chasseur dans le livre de base p.224.

Johar Malaga (chef des esclavagistes)

ADRESSE 5, AURA 5, CORPS 7, ESPRIT 3, SENS 4

Défense physique : 2D, Défense mentale : 0D

Essence : Humain 5

Initiative : 1D + 9

Points de Vie : 16, Points de Mental : 8, RESISTANCE 5

Compétences : Armes (mêlée) 5, Armes (tir) 5, Commandement 5, autres compétences physiques : 4, compétences de perception et de survie :2

Dotation : hache à 2 mains (FDD +4), cotte de mailles, 5d6 A.V. (si vos PJ sont plus expérimentés, vous pouvez remplacer l'arme par une hache à 2 mains vitrifiée FDD +6).

Retour à la case départ

A Boisnoir, les personnages-joueurs voudront peut-être mener une enquête plus approfondie. Les deux gardes qui s'étaient endormis (après plusieurs jours de repos, ils ont retrouvé la santé et leurs esprits) ne pourront rien leur apprendre de plus. Quant aux parents des victimes, ils sont tous éplorés et ne peuvent déceimment pas être accusés d'avoir organisé leur disparition.

Le plus pertinent est de se rendre de nouveau là où les enfants ramassaient du bois. Avec un nouveau jet sous Pistage + ESPRIT avec 3d, les personnages-joueurs peuvent découvrir des traces beaucoup plus ténues, montrant qu'un autre groupe, plus petit et discret, s'est dirigé plein nord là où commence le secteur nécrosé de la forêt.

Une nouvelle expédition doit être envisagée. Là encore, les PJ ont intérêt à bien s'équiper et la préparer.

Dans l'antre des araignées

Suivre la nouvelle piste n'est pas une difficulté en soi, mais les personnages-joueurs entrent peu à peu dans un domaine affecté par la Peste Noire : la végétation devient tortueuse, les animaux ont muté, de véritables pièges naturels vont parsemer leur avancée. N'hésitez pas à la rendre éprouvante : des branches d'arbres animées peuvent se saisir de gardes qui accompagnent le groupe et les déchiqeter pour s'abreuver de leur sang, des fleurs toxiques dégager un parfum susceptible d'endormir ou d'empoisonner quiconque passe à proximité, des créatures improbables attaquer le groupe, etc. Prenez le temps de décrire l'atmosphère inquiétante qui y règne : le brouillard dense, un vent sifflant persistant ressemblant plus à une longue plainte, des cris d'animaux qui glacent les os, une senteur de pourriture comme si toute la végétation était en pleine décomposition...

Ceux qui auront survécu à ce périple (vous devriez préserver toutefois les personnages-joueurs avant le combat final) finissent par entendre le son d'une flûte. En s'approchant, ils voient de dos une Arak assise sur un tronc d'arbre couché, jouant de l'instrument. Peut-être les joueurs vont-ils s'affoler en pensant à une tentative d'enchantement, il n'en est rien : elle est une troubadour et ne fait qu'improviser une musique sombre et plaintive, inspirée par le cadre où elle se trouve.

Souffle-Terre, de l'ethnie des Portelunes, vit en effet de sa musique depuis son plus jeune âge. Parallèlement à cette pratique artistique, elle a été initiée à la magie. Elle est aujourd'hui une spécialiste de l'Ecole psychique, qu'elle a appris à mêler à son chant et ses notes de musique pour envouter son auditoire. Malheureusement pour elle, elle n'est pas une Immunisée, et d'avoir pénétré dans cette forêt sous l'emprise de la Peste Noire l'a transformée et lui a fait perdre la raison. Dans son délire paranoïaque, elle n'a qu'une idée en tête, préparer la plus jeune génération au bouleversement du monde pour vivre dans un monde entièrement nécrosé. Elle a décidé d'enlever un maximum d'enfants, et les confier aux araignées géantes mutantes qui infestent la zone. En redescendant de la montagne, elle est tombée sur les enfants de Boisnoir. Endormir leurs accompagnateurs n'a été qu'une formalité, et son charme lui a permis d'attirer les jeunes gens à elle.

Les personnages-joueurs, en regardant les alentours, vont facilement comprendre où se trouvent les enfants : des cocons géants pendent aux arbres, au milieu de gigantesques toiles d'araignées qui ont envahi toute la zone.

Il est possible de discuter avec Souffle-Terre. Celle-ci avouera sans hésitation l'enlèvement et les raisons qui l'ont conduite à agir ainsi. Dès qu'elle se sent menacée, elle appelle d'un étrange cri aigu ses alliées araignées et engage le combat. Elle se bat jusqu'à la mort.

Les protagonistes

Souffle-Terre (Arak)

ADRESSE 6, AURA 7, CORPS 3, ESPRIT 4, SENS 4

Défense physique : 1D, Défense mentale : 1D

Essence : Animal 3, Humain 2

Initiative : 1D + 8

Points de Vie : 8, Points de Mental : 10, RESISTANCE 1

Compétences : Arcanes de la domination, de l'illusion et de l'inspiration 5, Arts (chant, musique) 6, Escalade 3, Intuition 5, Furtivité 6, Vigilance 4, Arme (mêlée) 2.

Avantages : Arcaniste, Concentration, Grand voyageur, Voix enchanteresse.

Désavantages : Faible volonté, Lunatique.

Traits actuels : Courtois (positif), Asocial (négatif).

Dotation : Bâton vitrifié (FDD +0), armure de tissus, flûte de grande qualité, 2D6 A.V.

Araignées géantes (2 ou 3 par PJ)

Défense physique : 1D, Défense mentale : 1D

Essence : ?

Initiative : 1D + 10

Seuil d'attaque : 10 Dégâts : réussite +0

Points de vie : 8 RESISTANCE 1

Lorsqu'une araignée réussit son attaque, son venin risque d'empoisonner sa cible. Celle-ci doit faire un jet sous Endurance + CORPS avec 2d, sous peine de devoir lancer 1d supplémentaire (non-cumulatif) à tous ses prochains jets durant le combat.

Conclusion

Selon la tonalité que vous souhaitez donner à votre séance ou votre campagne, tous les enfants peuvent avoir été sauvés in-extremis... ou pas ! Quoiqu'il en soit, les personnages-joueurs seront accueillis en héros à leur retour à Boisnoir.

Voici plusieurs pistes pour donner une suite à cette aventure :

- La forêt continue à se nécroser. De nouvelles expéditions peuvent être menées pour éviter une avancée trop rapide. Il est également possible que les PJ partent à Elathian rencontrer l'Impératrice pour lui demander son aide. Enfin, si la nécrose arrive aux portes du bourg, peut-être faudra-t-il envisager un exode de la population.
- Au contraire de la proposition précédente, alors que les beaux jours arrivent, les PJ pourraient aider Boisnoir, après un hiver si rigoureux, à remettre son économie en place. Il est possible de se rendre à Pont-Doré pour quémander l'aide des Guildes, voire demander audience auprès du roi pour autoriser la tenue de marchés supplémentaires.
- La présence des esclavagistes a pu interpeler les personnages-joueurs. S'ils ont pris la peine d'interroger leur chef et appris le plan de la faction secrète des Fils de la Lumière, ils pourraient être amenés à enquêter plus profondément et se rendre en Lathaen du Nord.

Et si ?

Ce scénario fonctionne si les joueurs se précipitent sur la fausse piste du début. A vous d'être convaincant ! N'insistez pas lourdement pour que les joueurs la suivent : ils doivent avoir l'impression de décider eux-mêmes. Sur toutes les parties que j'ai menées, cela a toujours été le cas.

Mais rien ne dit que votre groupe ne se montrera pas plus méfiant et ne cherchera pas plus loin. Ne trichez pas : s'ils se montrent méticuleux, il n'y a pas de raison pour qu'ils ne trouvent pas la piste de l'Arak. Ne les empêchez pas de la suivre : le pire pour un rôliste est de se sentir privé de la liberté d'aller dans la direction où bon lui semble. Laissez-les aller directement à la scène finale. A leur retour, donnez-leur la mission de la part des Guildes et du Conseil d'enquêter sur cette bande d'esclavagistes. La présence d'une mère veuve (venue d'un village de la région) qui a vendu son garçon parce qu'elle ne pouvait plus le nourrir et le regrette amèrement maintenant peut servir

d'amorce. La surprise lors de la confrontation avec les mercenaires aura été éventée, mais cela vous permettra d'exploiter ce scénario dans son intégralité.

Phileas Rogue