

Défis Fantastiques

LE JEU DE RÔLE

Balade dans la forêt des ténèbres



Rédaction
Relecture et correction:

CREDITS
Baron.Zéro
Freya Haukursdottr

Introduction :

Pour faire jouer cette aventure, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle de quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes.

Synopsis :

Il est dit de cette ancienne forêt que bien avant que le monde ne connaisse le passage du temps ses troncs étaient déjà hauts et ses canopées sombres et contemplatives. Ces arbres anciens méditaient, poussant dans un silence qui n'existe plus depuis les jours d'avant les jours, patientant sous la lumière des étoiles.

Un conseil druidique cherche à délivrer la Forêt des Ténèbres du mal qui la ronge. La remise en état des forêts du monde est souvent une tâche longue et ardue. Pour offrir aux habitants des environs l'espoir, le conseil a chargé **Cornelius le Blanc** de planter une graine de l'arbre originel au cœur des bois.

Dans les profondeurs de la forêt vit un ancien ent nommé **Barbebois**. Âgé et corrompu, il veille sur sa partie des bois et prétend que toute la forêt des ténèbres est sienne. La nouvelle de la venue de la graine ne lui a pas échappé.

Il a plusieurs alliés dans la forêt, notamment **Crocpourri** le troll qu'il envoie intercepter cornelius et prendre la graine. Barbebois entend planter ce rejeton de l'arbre originel au milieu de ses racines, en prendre le contrôle et ainsi le corrompre. Il estime qu'avec la graine il pourra acquérir une position dominante sur les bois.

Lorsque le groupe entre en jeu il découvre cornelius mourant, celui-ci essaie de leur soutirer un serment pour récupérer la graine au troll maléfique. Bien que cornelius ne connaisse pas l'existence de barbebois, il est évident pour lui que le troll agit pour quelqu'un d'autre. Pour la sécurité de la forêt, la graine doit être retrouvée.

Barbebois :

Durant les jours anciens, le père des arbres envoya sa progéniture de part le monde, de sorte qu'avec le temps, de grandes forêts couvrirent le monde. Les nains et les gobelins se battaient sous terre et dans les hautes montagnes et pour des milliers d'années, les arbres gouvernèrent le monde sans contestation. Les arbres se délectaient de la chaleur du soleil et de la caresse du vent. Comme ils vieillissaient, leurs racines s'enfonçaient plus profondément et leur sagesse augmentait. Quand les hommes et les elfes apparurent à la surface du monde, les plus vieux arbres éveillés se réfugièrent dans les profondeurs des forêts. Avec le temps ils commencèrent à mourir, produisant moins de jeunes ent.

Parmi les arbres les plus âgés, quelques-uns survécurent aux passages des siècles en s'installant dans des endroits tranquilles. Certains servirent de gardiens aux domaines des elfes et d'autres comme le Grand Chêne du bois de Yore furent vénérés. D'autres enfin tels que Barbebois virent leur cœur s'assombrir.

Il erra pendant des années dans les profondeurs de la forêt des ténèbres et finit par poser ses racines près d'un étang d'eau stagnante, un bassin caché au pied d'une colline couverte de ronces. Au sein de cet écrin de puanteur la pourriture pendait comme la rosée du matin et la piscine de boue attirait peu de vie.

Avec le temps le tronc de Barbebois pourrit et se creusa et désormais seuls quelques-uns de ses membres restent assez robustes pour attraper et étrangler ceux qui pénètrent dans son antre.

Crocpourri :

Crocpourri est un troll plus grand et intelligent que la moyenne et certains supposent qu'il est le rejeton d'un géant ou le résultat d'une étrange expérience magique du sorcier Zharradan Marr dans ses jeunes années.

Crocpourri a rencontré Barbebois par accident après une bataille contre une bande d'elfes. Il s'échappa et finit par tomber dans le bassin boueux de l'homme arbre. Pour éviter d'être tué il offrit sa soumission au vieil arbre. Crocpourri amène désormais de la nourriture à Barbebois et ce dernier protège le trésor du troll entre ses racines.

Avec les années le troll s'est constitué une bande de suivants. Ce groupe se compose de 7 garks, 4 ogres et 13 orques dont leur chef, Modrox le chaman, qui mène ses 'garçons vers d'infâmes boucheries dans les profondeurs de la forêt'. Le partenaire le plus proche du troll se nomme Gilliam, un elfe noir malveillant qui est lui-même accompagné de loups géants.

Crocpourri a installé sa bande dans une vallée, assez près de la cache de Barbebois. C'est une région humide et inhospitalière pleine de ronces et de vieux arbres qui se mêlent à des bassins de boue et d'eau croupie. Les insectes et les reptiles abondent, harcelant quiconque est assez fou pour se perdre dans le coin.

Gilliam

Gilliam est récemment revenu près de Crocpourri. Ayant appris que la graine devait être transportée dans la forêt, il cherche à obtenir l'aide du seigneur troll pour la capturer et la vendre au plus offrant. Gilliam n'est pas au courant du plan de Barbebois. Crocpourri cependant connaît les motivations de son ami et il n'hésitera pas à l'utiliser pour parvenir à ses fins et remettre la graine à l'ent.

Corrompre la graine :

La graine doit croître aux pieds de Barbebois pendant sept jours ce qui lui permettra de fusionner avec le vieil arbre. Après deux semaines, la graine mourra si elle est retirée du sol. Elle doit rester en place pendant un mois avant que l'ent en prenne complètement le contrôle. Afin de récupérer la graine après la fusion qui aura commencé, les personnages devront détruire Barbebois.

Voyager dans la forêt des ténèbres n'est pas une sinécure. De nombreux animaux et brigands sillonnent les bois. Les sentiers s'arrêtent subitement dans les profondeurs obscures où il est alors facile de se perdre. Des branches et de la bruyère infligent de nombreuses coupures et gênent ceux qui sont fortement encombrés. Une fois dans le cœur de la forêt la progression est plus simple. Les vieux arbres sont très espacés et ont depuis longtemps étouffé tout le sous-bois. Ici le sol n'est plus touché par les rayons du soleil. La mousse pousse en abondance et les petites flaques d'eau sont communes. Malgré cela des personnages inexpérimentés dans le voyage forestier peuvent se perdre. La forme de la forêt ne change pas et semble s'étirer à l'infini dans toutes les directions avec quelques rares sentiers visibles.

Monstres errants :

La forêt des ténèbres est profonde et sauvage. Il y a beaucoup de créatures, autres que celles mentionnées dans le texte qui vivent dans ses profondeurs. Le Mj devrait lancer les dés pour les monstres errants pour toute heure que les compagnons passent hors des chemins et s'engagent dans la forêt profonde. Dès que la nuit tombe et si les personnages n'ont pas trouvé d'abri lancez les dés.

Rencontres dans la forêt :

- 1: Garks
- 2: Géant
- 3: Humains (voir ci-dessous)
- 4: Guêpes géantes

- 5: Animal sauvage (voir ci-dessous)
- 6: Araignées géantes
- 7: Bande de centaures
- 8: Orques
- 9: Exotique (voir ci-dessous)
- 10: Elfes noirs

Une rencontre humaine se composera de trois possibilités: soit un rôdeur des bois, un villageois, ou des brigands. Un rôdeur offrira son aide en tant que guide. Un villageois exigera une récompense substantielle et fuira au premier signe d'ennui. Les brigands sont au nombre de 1d6+2 et jaugeront la force du groupe avant d'attaquer.

Tableau des animaux sauvages :

- 1: Sanglier.
- 2: Bhorket
- 3: Crapaud géant
- 4: Loup
- 5: Ours
- 6: Serpent géant
- 7: mille pattes géant
- 8: Escargot géant

Exotique :

Le Mj peut choisir une créature mythique comme une licorne, une dryade ou autre. Une telle rencontre peut être utilisée par le Mj pour ramener le groupe dans le droit chemin s'ils se perdent.

Acte 1 :

Le groupe arrive dans la forêt des ténèbres par l'est, depuis le village de Pierre-sèche, ils doivent se rendre vers le Port du sable noir ou une autre ville et ont décidé de suivre la rivière du poisson-chat.

Rapidement une mer verte vous avale, les enchevêtrements de bruyères du bord de la forêt cèdent la place au bois profond, des arbres géants et immenses vous entourent comme un manteau étouffant. La route est peu utilisée mais facilite malgré tout le mouvement à travers la forêt et vous permet de garder votre chemin sur ce terrain accidenté. Quitter la route ne mènerait qu'à un voyage sans fin entre les arbres et à une mort douloureuse. Les légendes racontent que ces bois sont hantés par le célèbre Crocpourri, un troll impitoyable qui au cours de sa longue carrière a laissé une traînée de mort et de destruction derrière lui.

Le groupe devrait voyager pendant environ deux jours dans les bois avant d'approcher d'un petit village forestier détruit.

Vous passez un virage de la route et apercevez un pont de pierre qui enjambe la rivière du poisson-chat. Comme vous traversez le pont, cependant, vous apercevez de la fumée qui monte vers le ciel. Une longue bâtisse et plusieurs petits chalets forment des tas noircis. Des nuages de fumée flottent paresseusement et une âcre puanteur plane sur les ruines du village. Il n'y a plus aucun villageois en vue. Mais vous apercevez plusieurs créatures, six loups géants reniflent les ruines avec insistance. Deux semblent particulièrement intéressés par une charrette renversée.

Loups géants (6) : HAB : 8 End : 8 Arme : Croc (moyen) Armure : aucune

Crocpourri a attaqué le village la nuit précédente. Cornelius séjournait alors dans la grande halle commune. Le troll et ses troupes saccagèrent le village et tuèrent tout le monde. Crocpourri a volé la graine et se trouve déjà à plusieurs heures de marche en direction du repaire de Barbebois. Gilliam et les loups sont restés en arrière pour piller les "restes".

Gilliam (elfe noir) : HAB : 9 End : 6 Arme : cimenterre Armure : légère

En voyant le groupe arriver, Gilliam, qui se trouve dans les ruines de la halle, évite de prendre part au combat. Les loups sont occupés à essayer de dénicher des blessés pour les dévorer, notamment Cornelius, qui s'est glissé sous un chariot pour sa sécurité. Le groupe a une chance sur six de repérer Gilliam et une sur deux de surprendre les loups. Si le groupe les surprend et les attaque, les autres loups fuient dans la direction prise par crocpourri (à moins que le leader ne soit tué, auquel cas ils se dispersent en tous sens). Si les loups ne sont pas surpris, ils essaient de s'attaquer au groupe. S'ils sont surclassés, ils fuient. Dans tous les cas l'elfe noir cherche à fuir le combat.

Une fois que vous avez dispersé les loups et sécurisé le village, vous êtes attiré par une voix gémissante. Une fouille rapide révèle qu'un homme gravement blessé est allongé sous le chariot renversé. Ses robes blanches sont déchirées et souillées de sang. Sa main gauche tient un morceau de bois brisé. L'homme se nomme Cornelius le Blanc, druide et messager du haut conseil à qui ils ont confié une graine magique. Il est gravement blessé et demande au groupe de l'écouter:

"Le temps presse", explique-t-il, "un troll m'a volé un objet précieux, une graine du grand arbre. Avez vous entendu parlé de Crocpourri, un troll qui hante ces bois depuis de nombreuses années. Il est méchant et puissant et commande à une bande de Gark et de brigands. Pire encore, il est lié à un chaman orque vil et néfaste du nom de Modrox. Le malheur ne connaîtra pas de limites si cette graine est plantée au mauvais endroit. Cette forêt n'est déjà pas un endroit porté sur le bien mais elle pourrait devenir encore bien pire.

Je vais mourir et je vous demande de retrouver cette graine et la remettre à Yaztromo, il saura quoi en faire. Faites attention à crocpourri il est très intelligent et il vous détruira s'il apprend que vous le cherchez.

Si un ou plusieurs membres du groupe sont des elfes ou des prêtres de la nature ils devraient être encouragés à répondre de manière positive à l'appel de Cornelius. Tout personnage au caractère bon devrait se sentir touché par la demande du druide. Cependant, si le groupe semble réticent à poursuivre le troll, le Mj devrait indiquer que la bande de crocpourri possède un grand trésor qui comprend des objets magiques. Si le groupe arrive à guérir Cornelius, il se joindra à leur groupe. À ce stade, le groupe peut suivre la piste laissée par crocpourri et sa bande.

Acte 2 :

Si le groupe poursuit immédiatement le troll, le Mj doit se rappeler que Gilliam ne se trouve pas loin. Il s'attarde assez longtemps pour découvrir les intentions du groupe puis dès que l'opportunité le permet il s'en va prévenir le troll. Il connaît une bonne partie de la forêt et cette connaissance lui permet d'éviter facilement les personnages. Quoi qu'il en soit, crocpourri se trouve à une demi-journée du groupe. Se rendre du village en ruine jusqu'à l'ancre de barbebois prend cinq jours. Crocpourri mène sa troupe le long des rives de la rivière du poisson-chat à un rythme rapide. Il ne tente pas de camoufler ses traces et tout joueur avec des compétences de pistage peut le suivre facilement.

Les traces du troll et de sa troupe sont faciles à voir. Vous la suivez facilement depuis le village le long de la rivière du poisson-chat. Les monstres ont piétiné le sous-bois et laissé des dizaines d'empreintes dans la boue. Les plus petits arbres le long de la piste portent la violence du passage du troll et à certains endroits les arbres plus anciens sont brisés. La piste continue jusqu'à la rive du fleuve. L'air est empreint de danger, la forêt est sombre comme si elle regardait votre passage avec colère.

Crocpourri pousse sa troupe et atteint le site d'une ancienne bataille vers minuit du premier jour. Si Gilliam et les loups ne reviennent pas en début de matinée, il a des soupçons. S'ils échappent au groupe ils retrouvent le troll au monticule. Qu'il soit alerté par Gilliam ou non, crocpourri devient nerveux et laisse des troupes en arrière pour tendre une embuscade aux poursuivants. Une fois que ses troupes sont installées le troll reprend sa course vers le repaire de l'ent.

Bataille sur la colline :

La rivière du poisson-chat s'élargit et se répand dans une large vallée remplie de ronces et d'épais érables. À mesure que vous approchez, les arbres cèdent la place à une large friche dominée par une colline de terre ayant sans doute été le site d'une bataille depuis longtemps oubliée. La piste conduit à la crête du monticule.

Une force puissante composée de sept garks et des éventuels loups survivants est cachée et attends l'arrivée des pjs. Le monticule lui-même est en fait une tombe commune creusée dans la colline boisée. C'est ici que lors d'une antique bataille contre les troupes du Chaos, les défenseurs de la flamme ont combattu une troupe de géants, d'orques et d'ogres. Après la bataille les chevaliers ont été enterrés sous le monticule.

Il reste ici beaucoup de richesse. Si le monticule est fouillé, des armes et des armures pour la plupart rouillées peuvent être découvertes par dizaines. De plus, il y a un 1 chance sur 6 que les personnages trouvent un objet de la table suivante:

- 1 pendule de chance (chance à sa valeur initiale, fonctionne deux fois)
- 2 flasque de potion de soins avec un orque gravé dessus. (Endurance à sa valeur

- initiale)
- 3 parchemin des épées
- 4 une bourse avec 3d6 pièces d'or
- 5 une bague en or d'une valeur de 25 or
- 6 dague en argent



Une fois que le groupe en a assez de fouiller parmi les vieux os passez à la bataille.

Au sud du monticule, vous apercevez soudain un loup géant caché dans les broussailles. En vous voyant il hurle, aboie et grince des dents, puis il se tourne brusquement et une troupe de monstres jaillit de la forêt en se dirigeant vers vous, agitant leurs massues en tout sens.

Loups géants (?) : HAB : 8 End : 8 Arme : Croc (moyen) Armure : aucune

Garks (7) : HAB : 7 End : 11 Arme : gourdin Armure : légère mod dégâts : +1

Une fois le 'piège' laissé là par crocporri éliminé par les personnages, ces derniers peuvent reprendre la route. La piste reste toujours aussi facile à suivre même si désormais elle est un peu moins large du fait de l'absence des garks.

Le pêcheur gnome

La piste s'enfoncé plus loin dans la forêt. L'obscurité qui entoure le groupe devient épuisante et avec chaque heure qui passe, la forêt devient plus inhospitalière. Les ronces deviennent épaisses et la piste difficile à suivre.

Tandis que le soir tombe, les arbres deviennent encore plus sombres et la forêt semble vous promettre un malheur certain. Un hurlement étrange fait écho dans l'obscurité. Trébuchant le long du sentier vous voyez peu d'endroit pouvant servir à établir un campement, la brume est trop épaisse, les ronces trop abondantes et des nuages de moustiques vous chassent sans merci.

Poussez par la frustration vous êtes soudain frappés par l'odeur d'un feu et de poissons qui grillent. Un instant plus tard, vous apercevez un petit scintillement sur le chemin. Apparaît alors un antique chêne nouveau surplombant un petit ruisseau, son écorce, noircie par l'âge, est ébréchée et tombe par plaque le long de son tronc.

Ce vieux chêne est la demeure de Donfor, un gnome et pêcheur. Donfor est vieux au-delà de ce qui est imaginable, il prétend être né avant la guerre des mages. Bien sur il est fou après avoir passé autant d'années dans cette forêt maudite. Il vit sous un chêne qui était autrefois un homme arbre. Donfor a creusé un trou sous l'arbre et l'entrée se trouve près du ruisseau.



Il aime le poisson et en cuisine une poêle pleine de ses prises de la journée. Il y a des sacs de poissons à moitié mangés autour de sa maison, accrochés à l'arbre, empilés sur le sol et jetés au hasard.

Lorsque vous approchez du feu, vous apercevez un homme minuscule, un

gnome, assis sur une souche. Il a l'air vieux avec un large visage, de grands yeux liquides, des lèvres fines et une peau à la texture du bois. Ses vêtements ont l'air fait de feuilles et un long chapeau rouge est posé sur sa tête. Il tient une poêle au-dessus du feu et des poissons sont en train de nager dans le beurre chaud vous mettant l'eau à la bouche. Il vous regarde et vous invite d'un vague signe de sa main libre. "Venez, venez", dit-il d'une voix grave, "venez vous joindre à moi ! Voulez-vous manger du poisson? "

Donfor accueille le groupe et leur offre toutes sortes de poissons, cuit, mi-cuit ou cru. Il parle sans cesse, s'arrêtant uniquement assez longtemps pour respirer. Si les personnages l'interrogent et lui racontent l'histoire de la graine il attend un moment et commence à parler de nouveau. Il semble sérieux.

"Ce n'est pas mon affaire ce que vous faites de votre temps, mais vous avez raison. La perte de la graine originelle est grave. Le troll a des alliés plus sombres que des orcs fous. Il est lié au service d'un Ancien tout à fait maléfique, un arbre appelé dans votre langue barbebois. C'est une créature malveillante qui vit dans cette forêt depuis un nombre d'années incalculable. Avec la graine il pourra gouverner l'ensemble de la forêt et peut-être même au-delà. Mais je vous le dis, vous êtes dans la mauvaise direction. Liez-vous à Dent-crochue le goblin. C'est une personne mauvaise mais il déteste le troll plus que toute autre chose et verrait bien le troll et l'ent morts !

Donfor donne aussi quelques informations sur lui-même. Il est proche de la fin et souhaite juste manger son poisson. D'ailleurs, il est fou et ne peut pas garder son esprit concentré sur le même sujet très longtemps. Au bout d'un moment il commence à radoter sur son poisson, la façon d'attraper des poissons, de les cuisiner et comment le manger. Il permet au groupe de rester dans la clairière pour dormir. Après avoir mangé il va plonger dans le ruisseau et en ressort avant d'aller se coucher dans son repaire. Les personnages ne le reverront plus avant leur départ. S'il est attaqué il disparaît dans la rivière.

Dent-crochue

Le goblin nommé dent-crochue est bien connu dans le secteur et il rode entre les arbres à longueur de journée à la recherche d'occupation et de mauvais tours à jouer, il finira donc inévitablement (et pour les besoins du scénario bien sur) par tomber sur le groupe. Dent-crochue n'est pas fou, contrairement à beaucoup de créatures de la forêt et il tient à sa vie par dessus tout. Il s'est accroché avec crocporri à de nombreuses occasions et déteste le troll. Sa peau, aussi verte que la forêt alentour est couverte de tatouages bleus. Il porte un chapeau, une chemise de mailles et des bottes éculées. Une cape de plumes de corneilles noires semble flotter autour de lui. Malheureusement pour le groupe dent-crochue est un chef de clan et il n'est pas seul. Son clan se compose de 31 gobelins et de 5 sangliers. Au moment où le groupe arrive seuls une douzaine de gobelins et deux sangliers se trouvent dans le camp.

Le goblin doit être joué soigneusement. Il est intelligent et ne veut pas perdre son influence sur son clan. Il peut être acheté et offrira son aide contre le troll. Bien évidemment il sait où se trouve le creux où barbebois est enraciné. Il connaît aussi un chemin qui permet de contourner beaucoup de pièges qui entourent le repaire de l'ent.

Si le groupe ne se sent pas d'humeur à négocier avec des gobelins et les massacrent ils peuvent trouver dans la hutte centrale le trésor suivant. 350 pièces d'or, cinq gemmes d'une valeur de 25 pièces or chacune, 60 pièces d'argent, une corne enchantée (une sorte de corne d'abondance qui rend tous les points d'endurance perdus), un parchemin avec trois sorts au choix du Mj.

Dent-crochue : HAB : 7 End : 6 Arme : épée courte Armure : légère Gobelins et sangliers : P168 manuel de base DF-JDR

Ils utilisent des couteaux, des haches et des épées. Ils ne sont pas stupides et s'acharnent à plusieurs sur un seul et même ennemi avant de passer au suivant.

Une piste de cerf

Après avoir traité avec les gobelins (espérons le!), vous poursuivez sur la bonne route en direction du repaire de barbebois. Vous suivez le chemin qui serpente le long d'une falaise escarpée. Bravement, vous avancez sur la piste devant vous. Cette piste de cerf suit un axe est-ouest dans la partie sud de la forêt de la malédiction.

Plus le groupe avance et plus les bois semblent redevenir hostiles à la présence humaine. Puis il semble pourrir et le voyage devient beaucoup plus facile et les héros peuvent avancer comme ils le souhaitent. D'éventuels loups géants survivants en profiteront pour les attaquer. S'ils ne font pas attention ils entrent

sans le savoir sur le territoire de crocpourri. Un test de CHA réussi révèle une quantité plus importante de détritus qui devraient alerter le groupe.

Si le groupe a négocié avec les gobelins ils arrivent directement au contact de Barbebois.

L'antre de Crocpourri et de barbebois

La piste se termine dans une vallée d'épineux. La puanteur de la viande avariée vous monte rapidement au nez. Les empreintes de pas, les ordures ménagères et les os montrent qu'elle est utilisée fréquemment.

A l'arrivée des personnages tout est calme. Crocpourri a bien choisi son repaire. La vallée n'a que deux entrées, une à l'ouest, où le groupe entre, et une à l'est. Les murs de la vallée se composent de falaises abruptes enchevêtrées d'arbres. Un étang occupe le centre de cette vallée, donnant au troll et à ses sbires de l'eau douce. Gilliam est caché dans les rochers avec les ogres. Il est fidèle envers le troll mais n'a aucun amour envers mordox ou les orques et peu de respect pour les ogres. Il attaque en priorité les nains et les elfes du groupe car eux non plus il ne les aime pas. C'est le plus intelligent des serviteurs du troll et il ne combat pas jusqu'à la mort.

Ogres (4) : HAB : 8 End : 10 Att : 2 Armes : bâton Armure : légère Mod dégâts : +1

Si les personnages battent gilliam et les ogres, ils peuvent se déplacer sans crainte dans les bois qui servent de repaire au troll. Il a toute confiance dans les capacités de ses guerriers, aussi ne laisse-t'il pas plus de troupe sur les hauteurs du val. Barbebois quant à lui a posé la graine primordiale entre ses racines et commence sa veille.

Il semble que votre longue chasse arrive enfin à son terme. Les bassins stagnants émettent un odeur rance qui flotte dans l'air. Quelques cabanes sont éparpillées dans la clairière et une fosse de feu occupe le centre de ce campement. Une douzaine d'orques se reposent comptant leurs trésors, leurs repas ou jouant. Cette partie de la forêt sent la mort et la terre semble fatiguée et brisée, corrompue par le mal.

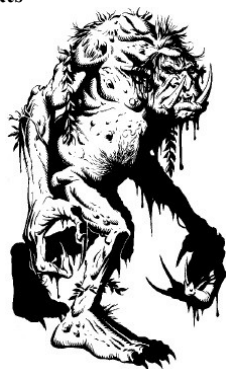
Les joueurs doivent maintenant décider comment s'attaquer au repaire du troll et récupérer la graine. Douze orques se tiennent à peu près au centre de leur campement. Modrox et crocpourri se trouvent dans la plus grande des tentes en train de discuter. Ils peuvent être facilement surpris. Les orques sont des couards et si le chaman ou le troll sont tués ils fuient dès que le tiers d'entre eux sont morts. Crocpourri se bat jusqu'à la mort. Modrox quant à lui tente de fuir et même de voler la graine s'il en a la possibilité. Dans ce cas barbebois l'attaque dans 50% des cas.

Orque (12) : HAB : 6 End : 5 Armes : épée Armure : légère

**Modrox : HAB : 4 End : 10 Armes : bâton Armure : légère
Comp : Magie mineure 2 Points de magie : 10
Sorts : bousculade, brûlure, dissimulation**

Modrox garde le trésor de sa bande (40 P.Or et 150 P.Arg)

**Crocpourri : HAB : 9 End : 11 Att : 2 Armes : Hache Armure : légère
Mod dégâts : doubles dégâts**



Le trésor du troll est gardé sous les racines de barbebois.

Une fois que le groupe a vaincu ou mis en fuite crocpourri et modrox ils trouvent facilement le chemin qui mène au creux de barbebois.

Vous apercevez enfin l'objet de votre quête. La graine a déjà germé et la

plante pousse vite, mesurant environ 60cm de haut, ses feuilles vertes contrastant avec la décrépitude ambiante. Elle niche au pied d'un vieil arbre qui semble mort malgré ses 9 mètres de haut, de longues vignes s'accrochent à son tronc. Un grand trou à son sommet émet un petit nuage de vapeur d'une couleur sinistre.

Barbebois n'est plus une force de la nature. Il sera facile à surprendre car son attention est fixée sur la graine. Ses capacités de lutte sont considérablement réduites en raison de son âge extrême. Il s'efforcera de protéger la graine. Bien que les ents peuvent normalement se déplacer, barbebois est si vieux et décrépi qu'il ne le peut plus, s'il le faisait il tomberait au sol et serait condamné à une mort lente. Son âge a également affecté sa défense. Son écorce normalement épaisse a pourri et il n'en reste qu'une coquille pulpeuse. Barbebois est encore puissant. Quatre de ses branches restent assez fortes et souples pour attaquer. Les branches peuvent infliger jusqu'à 6 points de dommages.

Barbebois : HAB : 8 End : 16 Attaques : 4 dégâts : branche (gros)

Armure : aucune

Spécial : nuage de gaz (une fois tous les six assauts barbebois peut exhiler un nuage nauséabond dans un rayon de 3 mètres autour de son tronc.

Quiconque est pris dans ce nuage doit réussir un test de CHA ou perdre 3 points d'End)

Conclusion

Une fois l'homme-arbre éliminé les Pjs peuvent récupérer le jeune plant, ainsi que le trésor du troll entre ses racines soit l'équivalent de 600 P.Or et 1200 P.Arg. Le groupe pourra ensuite se reposer dans le campement des orques avant de reprendre la route vers la demeure du sage Yaztromo qui se chargera de mettre le plant en sécurité.