

## Scénario : Le sapin se rebiffe

Ce scénario permet de s'initier à l'univers de Bûcherons du Dénacre, il dure environ 1h30 pour 3 à 6 joueurs. Vous pouvez donner un détressier et une trousse de soin au groupe si aucun personnage n'en dispose.

Les joueurs forment une équipe récemment rassemblée, et, à cause de leur manque d'expérience, ils sont cantonnés aux missions dans la Bordure. Une mission particulière vient de parvenir au campement de la Main, un mage réclame le plus de bois possible d'un sapin orange vif. Au début de l'été, tous les sapins de la forêt sont verts, toutefois les rumeurs parlent d'un sapin très particulier au Nord du camp de la Hache, un sapin orange et particulièrement "actif". Le groupe a donc pris son barda et s'en est allé chercher ce sapin au Nord-Est de la forêt.

Les joueurs sont donc en pleine forêt, isolés des autres bûcherons. Comment les personnages progressent-ils ? Tous de front ? En file indienne ? Un ou deux éclaireurs ouvrent le chemin ? Une fois que le groupe a décidé de son ordre de marche, faites faire un jet de Logique, avec une relance possible si le personnage a la compétence Vigilance, sans difficulté particulière, à l'un des joueurs se trouvant à l'extrémité du groupe. En cas de réussite, celui-ci distingue du mouvement dans les fourrés, une créature qui se rapproche à vive allure. Sinon, il ne voit l'énorme sanglier qui le charge qu'au dernier moment, le mettant en difficulté pour réagir.

Le groupe est donc attaqué par un énorme sanglier, 1m50 de hauteur, la peau noire couverte d'épais poils roux, le regard furieux et la bave aux lèvres, il a une très grande force (--) et une bonne vitesse (-) mais est particulièrement sensible au feu (++). Si les joueurs enflamment le sanglier (avec la magie, un briquet ou un détressier) celui-ci se transforme presque instantanément en torche vivante beuglant avant de mourir, mais les restes calcinés ne donneront aucune information lors d'un examen.

Le groupe devrait subir quelques blessures mineures, tout au plus un ou deux membres du groupe devraient avoir (-) en État. La dépouille du sanglier peut être observée avec un jet de Logique (Médecine ou Vigilance), une réussite indique que les poils sur le dos sont en fait des épines de pins orangées plantées dans sa peau. Un autre examen utilisant la Logique (Médecine ou Alchimie) sur les piques peut révéler que la sève du sapin a empoisonné le sanglier.

NB : le sapin se défend en "piquant" quiconque le dérange. Sa sève lui permet de contrôler la victime et de l'envoyer furieusement ailleurs. Sur des êtres intelligents, le sapin peut même temporairement communiquer à travers l'individu empoisonné. L'effet se dissipe plus ou moins lentement selon la quantité de sève empoisonnant la victime (de quelques heures à quelques jours).

Les joueurs peuvent alors suivre la piste du sanglier, ou continuer leur chemin initial s'ils n'ont pas obtenu d'informations utiles. S'ils suivent la piste, pas besoin de jet de dés, le sanglier, dans sa fureur, a dégagé tout un passage aussi facile à suivre qu'une route pavée. Si les bûcherons continuent leur route à la place, un petit problème peut leur tomber dessus comme le cercle de champignon qui paralyse quiconque passe au milieu jusqu'à ce que quelqu'un l'en sorte ou rompe le cercle. Ou encore le Croqu'or, ce caïman à queue de coq qui prend l'apparence d'un tas de pièces d'or et lorsque la victime veut s'en saisir, c'est elle qui se fait prendre, ce petit crocodile ne lâchant sa proie qu'en cas de danger mortel.

Un peu plus loin, les joueurs rencontrent une jeune femme, celle-ci est soit en pleine crise due au poison des épines, auquel cas, elle se jette sur les joueurs, soit à moitié évanouie et appelant faiblement à l'aide. Si les joueurs ont compris que la rage vient des épines, vous pouvez choisir de la faire attaquer les joueurs, sinon mieux vaut qu'elle apparaisse faible.

Si les joueurs l'examinent, ils notent des traces de piqûres sur la peau à nue ainsi que quelques épines orange prisent dans ses cheveux et vêtements. Elle est également couverte d'hématomes récents. La crise de la jeune femme passe assez vite, et, avec un peu d'eau, elle reprend vite conscience. Elle se nomme Eva et vient d'un village du royaume au Nord d'Esmaroth, village frontalier avec la forêt maudite. Depuis près d'un siècle, des monstres attaquent régulièrement son village, le dernier, un énorme sanglier furieux, a

semé la panique il y a deux jours. Elle-même s'est enfuie dans la forêt pour lui échapper, elle s'y est perdu depuis et ne se rappelle pas des événements de cette dernière journée. Eva fait tout pour accompagner les bûcherons car, seule, elle sait qu'elle ne pourra survivre dans la forêt du Dénacré. Elle se fera aussi discrète que possible et promet de faire tout ce qu'on lui dira.

En poursuivant leur chemin, les bûcherons sentent bientôt une forte odeur de vieille chaussette usée. L'odeur est d'autant plus forte qu'ils avancent. Si les joueurs ont déjà rencontré Crapouillus, vous pouvez leur dire ou leur faire faire un jet de Logique. Sinon, attendait que le fameux goblin apparaisse pour expliquer qui il est, en effet, les personnages en ont forcément entendu parler par les autres bûcherons. Crapouillus est juché sur son énorme crapaud d'un mètre de haut et fait de grands signes aux bûcherons, nul doute que l'odeur vient de lui.

Si le groupe l'a déjà rencontré, le goblin s'adresse à eux comme à des amis proches, demande des nouvelles, et caetera. Sinon il s'empresse de faire les présentations. Puis revirement de comportement, la créature verte lève les bras en signe d'avertissement et crie aux bûcherons de ne pas avancer plus loin. Les joueurs doivent lui poser beaucoup de questions pour obtenir tous les éléments, Crapouillus prend les choses de façon très terre à terre et formule des réponses rapides et courtes, comme-ci les bûcherons étaient déjà au courant de tout. De plus, il parle du sapin orange comme d'une personne et le nomme Somatine. Il explique que Somatine est de mauvaise humeur ce matin, qu'il peste contre tout et s'en prend à quiconque l'approche. Et il n'y va pas de main morte, Eva, en a déjà fait les frais le matin même.

NB : Somatine, le sapin orange, est un arbre dit "actif", c'est-à-dire qu'il se meut à une vitesse "humaine". Arbre de mauvais caractère, il se cantonne à une espèce de clairière que ses allers-retours ont labourée. Les autres arbres évitent même de l'approcher. Il se sert de ses aiguilles comme défenses et les sème partout où il passe. Plus les joueurs se rapprochent de lui, plus des paquets d'aiguilles oranges apparaissent un peu partout par terre.

Dés que les bûcherons tentent d'avancer, Crapouillus se remet à crier de ne pas avancer. Dans les faits, il n'empêche absolument pas les bûcherons de passer, et il ne saura pas quoi faire s'ils avancent, restant paralysé. Si les joueurs le frappent, lui ou son crapaud, le choc fait dégonfler sa monture comme un ballon de baudruche qui emportera Crapouillus.

En continuant le chemin, Eva, qui n'a pas l'habitude du milieu forestier, trébuche et s'étale dans une fosse remplie d'épines de pin orange. Alors qu'elle devrait être furieuse, elle se met à gronder les joueurs. Elle parle en tant que Somatine et défend aux bûcherons d'aller plus loin, car il ne veut voir personne. Si les joueurs l'accusent de rendre les animaux fous furieux, il répondra qu'il ne fait que se défendre et que les conséquences ne le concernent pas. Très rapidement, la jeune femme déchantée et s'évanouit à cause de l'intoxication. Une boisson médicamenteuse à base de miel peut accélérer son rétablissement.

Les personnages sont très proches de la clairière du sapin. Des roulements de tonnerre se font entendre alors que le ciel est bleu entre les cimes des arbres. Le sol tremble légèrement et les épines oranges tapissent le sol. Devant eux, les arbres et les herbes font place à un large espace de terre retournée. Là, un haut sapin orange se déplace à bonne allure, ses racines s'arrachant du sol et s'y renfonçant quelques mètres plus loin pour le tracter. Tant que les joueurs ne pénètrent pas la clairière, il les ignore et semble piétiner au hasard de la clairière. Dès que les joueurs y entre, il leur fonce dessus, racines en avant, fouettant l'air.

Les racines rendent tout combat difficile (--), de plus, se battre au contact expose les combattants aux piqûres des épines (-). Sur un 1, le joueur est piqué et intoxiqué, il devient fou et se rue sur ses camarades. La aussi, le feu est sa grande faiblesse (++). Si les joueurs tentent de l'enflammer, ses épines s'enflamment extrêmement rapidement, le transformant en une torche géante en à peine quelques secondes. Le sapin, paniqué, fonce alors vers la forêt, mais les autres arbres forment une barrière compacte pour l'empêcher de passer et d'enflammer la forêt. Enfin, Somatine s'écrase au sol et les flammes s'éteignent d'elles-mêmes par manque de combustible.

NB : Somatine est un sapin, à ce titre, il n'a pas de visage et ne peut pas parler. Il ne peut communiquer qu'à travers un être intelligents violemment intoxiqué par ses épines. Si les joueurs tentent de parler avec lui, il ne répondra bien évidemment pas.

Alors que les bûcherons découpent l'arbre pour le transporter. Ils remarquent un petit sapin orange dissimulé entre les branchages de Somatine. Le petit ne fait pas plus de 30 centimètres de haut. Les joueurs peuvent le laisser ou l'arracher, auquel cas, il meurt très vite. Laissez la sapin offre une nouvelle source de bois, de plus, Crapouillus prend en charge le nouvel arbre et se ballade avec celui-ci dans un pot. Le risque est que ses épines continuent d'empoisonner les créatures de la forêt qui pourraient alors attaquer les villages frontaliers comme celui-ci d'Eva.

Si les joueurs l'arrachent, Crapouillus pleure pendant des jours. Certes, les attaques sur les villages cessent, mais le mage n'a plus de source de bois de sapin orange.

Enfin, en ce qui concerne Eva, si les joueurs lui proposent de devenir bûcheron, elle accepte. S'ils la laissent se débrouiller, elle se rend à Albourg où dans un village proche pour tenter de s'intégrer, enfin si les joueurs l'accompagnent ou lui trouvent un guide, elle rentre chez elle.