

# La Forêt Rouge

Forêt pour *Root* : *le jeu de rôle*  
Fabien Hildwein – été 2025

# Table des matières

1. Notes d'intention.....	5
1.1. Note d'intention pour le meneur de jeu.....	5
1.2. Note d'intention pour les joueuses et joueurs.....	6
2. Création des personnages.....	7
2.1. Liste de PNJ.....	7
2.1.1. Les Dynasties de la Canopée.....	7
2.1.2. Le Marquisat de Chat.....	7
2.1.3. L'Alliance de la Forêt.....	7
2.1.4. Le Culte des Lézards.....	7
2.1.5. La Compagnie de la Rivière.....	7
2.1.6. Les habitants et Vagabonds.....	7
2.2. Première partie.....	7
3. Factions.....	8
3.1. Les Dynasties de la Canopée.....	8
3.1.1. Le Vicomte Olézime de la Tourbière.....	8
3.1.2. Esculape de la Tourbière, médecin.....	9
3.1.3. Idomène, capitaine de la Garde Secrète.....	9
3.2. Le Marquisat de Chat.....	10
3.2.1. Phéodoras, cheffe des agents du Marquisats.....	10
3.3. L'Alliance de la Forêt.....	11
3.3.1. Tubérus Trucullius, dit « le Capitaine Pourpre ».....	11
3.3.2. L'Écureuil des Ombres.....	11
3.4. Le Culte des Lézards.....	12
3.4.1. Quasima El'Rahim, Voix du Dragon.....	12
3.4.2. Fyr Pyr'Ka, Griffes du Dragon.....	13
3.5. La Compagnie de la Rivière.....	13
3.5.1. Markus Trucullius, marchand.....	13
3.6. Les habitants de la Forêt Rouge.....	14
3.6.1. Vanja, la légende.....	14
4. Aventures dans les clairières.....	16
4.1. Carte.....	16
4.2. La Croix-en-Bauge.....	17
4.2.1. Vue d'ensemble.....	17
4.2.2. Aventure : Protéger un convoi.....	17
4.2.3. PNJ : Les joyeux compagnons du Capitaine Pourpre.....	18
4.2.4. Aventure : Spéculer sur le prix du blé.....	18
4.2.5. Aventure : Traverser le barrage.....	19
4.2.6. PNJ : Les gardes du barrage.....	19
4.3. Le Bouchot.....	20
4.3.1. Vue d'ensemble.....	20
4.3.2. Aventure : Chercher de l'aide.....	20
4.3.3. PNJ : Trognon, maire désespérée.....	20
4.3.4. Aventure : Aider une femme enceinte.....	21
4.4. Les Pertuis.....	22

4.4.1. Vue d'ensemble.....	22
4.4.2. Aventure : Fomenteur une révolte d'esclaves.....	22
4.4.3. PNJ : Serpe, cheffe des esclaves.....	23
4.4.4. Aventure : Capturer Carie, l'esclave tueuse.....	24
4.4.5. PNJ : Garde des esclaves.....	25
4.4.6. Aventure : Le baptême d'Alicante de la Tourbière.....	25
4.4.7. PNJ : Alicante de la Tourbière, jeune prince.....	27
4.4.8. Aventure : Faire sauter le barrage de la minoterie.....	27
4.5. Tribouillis-la-Gaillarde.....	28
4.5.1. Vue d'ensemble.....	28
4.5.2. Aventure : Négociateur des droits de passage.....	28
4.6. Grandroc.....	29
4.6.1. Vue d'ensemble.....	29
4.6.2. Aventure : Abattre l'ours-idole.....	29
4.6.3. Aventure : Capturer le Capitaine Pourpre.....	30
4.7. La Musette.....	30
4.7.1. Vue d'ensemble.....	30
4.7.2. Aventure : Les animaux perdus.....	31
4.7.3. PNJ : la mère Michelle.....	31
4.8. Cornemonts.....	32
4.8.1. Vue d'ensemble.....	32
4.8.2. Aventure : Le concours de tartes aux fruits.....	32
4.9. La Fourche Blanche.....	33
4.9.1. Vue d'ensemble.....	33
4.9.2. Aventure : L'oppression des tortues.....	34
4.9.3. PNJ : Prêcher du Culte des Lézards.....	34
4.9.4. Aventure : Libérer un membre de l'Alliance de la Forêt.....	35
4.9.5. PNJ : Commode, le bourreau.....	35
4.10. Tournebrousse et Fleury-lès-Granges.....	36
4.10.1. Vue d'ensemble.....	36
4.10.2. Aventure : Sabotage.....	36
4.10.3. Aventure : Réunir les amoureux.....	37
4.10.4. Aventure : Guerre ouverte.....	37
4.11. Caillebotte.....	38
4.11.1. Vue d'ensemble.....	38
4.11.2. Aventure : La pension des vétérans.....	38
4.11.3. Aventure : Endetté.....	38
4.12. Valsebois.....	39
4.12.1. Vue d'ensemble.....	39
4.12.2. Aventure : Organiser la fête du chou.....	39
4.12.3. PNJ : Jérónimas, bourgmestre débordé.....	40
4.13. Sainte-Wilmine.....	40
4.13.1. Vue d'ensemble.....	40
4.13.2. Aventure : Se défendre contre les araignées.....	40
4.13.3. PNJ : Des araignées.....	41
4.13.4. Aventure : En finir avec le nid.....	43
4.13.5. PNJ : Émeline, lapine courageuse.....	44

4.13.6. PNJ : Araignée-mère.....	44
5. Aventures de la Forêt.....	46
5.1. La rougeotte.....	46
5.1.1. Vue d'ensemble.....	46
5.1.2. Evolution.....	46
5.1.3. Aventure : Les esclaves malades.....	47
5.1.4. PNJ : les esclaves malades.....	48
5.1.5. Aventure : Collecter les ingrédients.....	48
5.1.6. Aventure : Unir les factions contre la maladie.....	49
5.2. Le siège de Tribouillis-la-Gaillarde.....	50
5.3. Le trésor maudit du Marquisat.....	50
5.4. Les meurtres de l'Écureuil des Ombres.....	50
5.5. Tête mise à prix.....	51
6. Rencontres dans les bois.....	52
6.1. La grotte d'un ours.....	52
6.2. La retraite de l'ermite Vanja.....	52
6.3. Une cache de l'Alliance de la Forêt.....	52
6.4. Un camp de contrebandiers.....	52
6.5. La tanière de l'Écureuil des Ombres.....	52
6.6. Les ruines d'une ancienne clairière.....	52
6.7. Les ruines d'un temple hérétique.....	52
6.8. Une famille de chats.....	52
6.9. Une famille infectée.....	52
6.10. Un gisement de caramel mou.....	52
6.11. Une route secrète.....	52
6.12. Un campement d'esclaves en fuite.....	53
6.13. Un nid d'araignées géantes.....	53

# 1. Notes d'intention

## 1.1. Note d'intention pour le meneur de jeu

La Forêt Rouge est une campagne pour *Root : le jeu de rôle*. Elle se compose de douze clairières (et des suggestions d'aventures qu'elles contiennent), d'une liste de PNJ importants et d'enjeux de grande portée qui relient les clairières entre elles et donnent l'occasion aux PJ d'influer sur l'ensemble de la Forêt.

Les aventures (« Aventures dans les clairières ») proposées dans cette campagne sont créées sur deux critères :

- Offrir autant que possible un choix moral aux Vagabonds de se situer dans un camp ou dans un autre, avec des conséquences importantes. A force d'être répétés, ces choix permettent de caractériser les personnages et donc de les développer et les faire grandir en même temps qu'ils explorent le cadre de jeu. Le MJ est invité à mettre les Vagabonds face aux conséquences bonnes et mauvaises de leurs choix.
- Conserver le protagonisme des personnages, c'est-à-dire veiller à ce que les Vagabonds (et les joueuses) puissent faire librement des choix dont les conséquences importent, par opposition à une préparation qui forcerait certains événements ou décisions, indépendamment des volontés des personnages. Lorsqu'un événement s'impose, c'est uniquement lorsque les PJ n'avaient aucune prise dessus.

Les enjeux de grande portée (« Aventures de la Forêt ») génèrent des aventures dans les clairières, lient les clairières ensemble, et créent une trame narrative d'ensemble, avec un début, un milieu et une fin, qui structure ainsi la campagne. Elles sont à utiliser dans ce sens.

Pour les aventures dans les clairières comme celles de la Forêt, le MJ est invité à les présenter aux joueurs et à les laisser choisir, en développant celles qui accrochent le mieux leur intérêt et en abandonnant les autres, à la manière d'un buffet qui leur serait proposé et où ils choisiraient ce qui leur plaît le plus en délaissant le reste. Il est aussi invité à développer les conséquences des choix des personnages suite à chaque aventure.

La guerre ouverte entre les Dynasties de la Canopée et le Marquisat de Chat s'est terminée sur une victoire des premiers, et elle s'est muée en une guerre larvée faite de coups secrets, entre les Dynasties, le Marquisat et l'Alliance de la Forêt. Cette campagne est donc plus feutrée que d'autres pourraient l'être et elle intègre ainsi plus facilement les Vagabonds – personnes de l'ombre par excellence – dans son fonctionnement.

Enfin, le ton de la campagne est délicat à établir. A la fois, il s'agit de petits animaux mignons qui aiment le chocolat, et en même temps, on parle d'esclavage, d'impérialisme et d'épidémie. C'est une contradiction propre à *Root* en général, à laquelle le MJ doit prêter attention.

## 1.2. Note d'intention pour les joueuses et joueurs

Je te propose de jouer à *Root : le jeu de rôle* dans la Forêt Rouge, campagne que j'ai créée. On y incarne des vagabonds, mi-héros, mi-crapules, qui se vendent au plus offrant et cherchent à tirer leur épingle du jeu des différentes factions et peuples d'animaux (oiseaux). Dans la Forêt Rouge, peuplée de nombreux animaux, la guerre s'est arrêtée sur une victoire des Dynasties de la Canopée (des oiseaux esclavagistes) sur le Marquisat de Chat (des chats industriels), lesquels se sont retirés de la Forêt. Pourtant, les conflits n'ont pas cessé pour autant. Les Dynasties de la Canopée ont payé chèrement leur victoire et elles cherchent à reprendre le contrôle des douze clairières de la Forêt Rouge, tandis que les agents du Marquisat œuvrent toujours dans l'ombre pour les déstabiliser. Une épidémie de rougeotte s'est répandue et menace toute la Forêt. L'Alliance de la Forêt essaie d'aider les clairières à rester indépendantes en luttant contre les Dynasties de la Canopée. Le Culte des Lézards vient en aide aux plus malades et démunis mais prêche aussi une religion rigoriste. Bref : il y a beaucoup à faire pour des vagabonds dans votre genre.

De manière générale, il n'y a pas de scénario prédéterminé. Le système de jeu respecte le protagonisme de ton personnage et ses décisions – bonnes ou mauvaises – sont suivies de conséquences importantes. Vos personnages peuvent changer la face de la Forêt Rouge ! Le propre de ce jeu est donc de construire ensemble l'histoire en explorant ce qui survient suite aux actions des vagabonds. Les seuls événements inévitables sont ceux sur lesquels les personnages n'ont de toute façon aucune prise.

De manière générale, le ton est plutôt aventureux et léger, même si l'on peut traiter de sujets graves. De plus, quelques soient les sujets que nous abordons en jeu, nous le faisons de manière responsable et prudente, en prenant soin les uns des autres et en restant vigilants à l'humeur des autres participants.

*Root : le jeu de rôle* aborde les thèmes suivants : violence légère de *fantasy* et combats. La campagne de la Forêt Rouge aborde notamment les sujets suivants : épidémie, esclavage, guerre et séquelles de la guerre, emprise religieuse. Secondairement peuvent apparaître facultativement ces thèmes : araignées géantes, incendie. En aucun cas le jeu ou la campagne n'abordent les thèmes suivants : violences sexistes et sexuelles, LGBTphobie, violences sur les enfants.

De plus, tu peux m'indiquer n'importe quel thème que tu ne souhaites pas voir apparaître et je le transmettrai à l'ensemble des joueuses sans dire que cela vient de toi.

Je te demande de t'engager sur trois séances au minimum. La première sert à créer les personnages et les deux suivantes à explorer ce que le jeu dans le ventre.

## 2. Création des personnages

### 2.1. Liste de PNJ

A la première partie, les Vagabonds sont invités à créer au moins une Relation avec un des PNJ importants suivants. Il peut s'agir de n'importe quelle Relation du livre de base ou de *Pérégrins et Horsains*, tant qu'elle reste crédible.

A la fin de chaque partie, les PJ sont invités à créer une Relation avec un des PNJ rencontrés.

#### 2.1.1. Les Dynasties de la Canopée

Le Vicomte Olézime de la Tourbière, dirigeant des Dynasties de la Canopée de la Forêt Rouge (merle)

Esculape, médecin, frère du précédent (merle)

Alicante de la Tourbière, jeune prince, fils d'Olézime (merle)

Idomène, capitaine de la Garde Secrète (souris)

#### 2.1.2. Le Marquisat de Chat

Phéodoras, chef des agents du Marquisat (chatte)

#### 2.1.3. L'Alliance de la Forêt

Le Capitaine Pourpre (lapin)

L'Écureuil des Ombres (écureuil)

#### 2.1.4. Le Culte des Lézards

Quasima El'Rahim, la Voix du Dragon (lézard)

Fyr Pyr'Ka, la Griffes du Dragon (lézard)

#### 2.1.5. La Compagnie de la Rivière

Markus Trucullius, marchand (lapin)

#### 2.1.6. Les habitants et Vagabonds

Vanja, la légende (souris)

Le Contact de l'Organisation (?)

### 2.2. Première partie

Les personnages commencent la première partie à La Croix-en-Bauge, en discussion avec Markus Trucullius qui a un travail à leur confier (ou un autre PNJ important, selon l'orientation initiale que le MJ veut donner à la campagne) : briser le barrage établi par les Dynasties de la Canopée sur la route reliant La Croix-en-Bauge et Le Bouchot (voir p.17).

## 3. Factions

Cette Forêt doit son nom à ses hêtres rouges et ses érables qui la colorent de toutes les nuances de rouge, en particulier en automne. La guerre ouverte entre les Dynasties de la Canopée et le Marquisat de Chat a pris fin. Les Dynasties ont repoussé le Marquisat, mais au prix de lourdes pertes, et elle n'a pas encore repris le contrôle de toutes les clairières. L'Alliance de la Forêt y voit une occasion de libérer – à sa manière – la Forêt, mais ne dispose pas de suffisamment de moyens pour occuper toutes les clairières et s'opposer frontalement à elle. Suite à la guerre, une épidémie de rougeotte a éclaté et le Culte du Léopard profite de l'instabilité pour venir s'installer dans la Forêt.

### 3.1. Les Dynasties de la Canopée

Les Dynasties de la Canopée de la Forêt Rouge ont gagné la guerre contre le Marquisat et comptent bien profiter de leur posture de vainqueur. Cependant, elles sont encore trop affaiblies pour faire main basse sur les clairières, dont beaucoup sont désormais libres et sans tutelle. Face à l'épidémie de rougeotte, elle ne parvient pas à soigner les malades mais au moins à faire respecter les quarantaines et à nourrir les populations. Ils rétablissent progressivement l'esclavage, une institution qui les avait rendus riches. Les oiseaux ne peuvent pas devenir esclaves, ils appartiennent à un peuple supérieur. La majorité des prisonniers de guerre – principalement des chats – ont été réduits en esclavage et travaillent à la minoterie des Pertuis. Les Dynasties de la Canopée suivent une religion polythéiste, où la famille des Douze Oiseaux Divins décide du destin des mortels, sur indication de leurs prêtres.

#### 3.1.1. Le Vicomte Olézime de la Tourbière

Le Vicomte Olézime de la Tourbière est un merle qui dirige les Dynasties de la Canopée d'une main de fer. Il est intimement convaincu de la supériorité des oiseaux et des Dynasties, et de l'organisation qu'elles peuvent apporter à la société chaotique de la Forêt. L'épidémie de rougeotte lui apparaît comme une occasion précieuse de faire la démonstration de sa puissance.

Motivation : Ramener toutes les clairières sous la protection des Dynasties de la Canopée.

Manœuvres :

- Être supérieur
- Vanter les mérites de l'organisation des Dynasties
- Envoyer des troupes régler un problème

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : diadème de sa fonction

### **3.1.2. Esculape de la Tourbière, médecin**

Esculape a profité de ses origines nobles et de ses importantes ressources pour devenir un médecin particulièrement compétent. Il aime aider autrui. Il pense que les Dynasties de la Canopée peuvent apporter de l'ordre et du savoir là où règnent chaos et ignorance. Il est particulièrement inquiet de la situation sanitaire de la Forêt Rouge.

Motivation : Trouver un remède à la rougeotte.

Manœuvres :

- Compatir aux souffrances d'autrui
- Analyser des échantillons
- Ne pas penser à l'esclavage et aux esclaves

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : sacoche de médecin, bandages, fioles d'échantillons

### **3.1.3. Idomène, capitaine de la Garde Secrète**

Idomène est capitaine de la Garde Secrète des Dynasties de la Canopée. C'est une souris borgne, passée du côté de l'ennemi durant la guerre. Toujours sur le qui-vive, elle pourchasse sans relâche ceux qui s'opposent à l'ordre des Dynasties. On raconte qu'elle œuvrait pour le Marquisat, mais qu'elle a été trahie par son aimée – une aristocrate – et a été réduite en esclavage, mais que sa force de caractère lui a permis d'échapper à cette condition et de se retourner contre ses anciens maîtres.

Motivation : Arrêter tous les agents du Marquisat et les sympathisants de l'Alliance de la Forêt.

Manœuvres :

- « Arrêtez-les ! »
- Ferrailer pour l'emporter
- Refuser de parler de son passé

Blessures

Épuisement

Usure □□□

Moral □□□

Dommages infligés : 1

Équipement : Épée longue, cape usée à force de voyager dans les bois, bottes crottées

## 3.2. Le Marquisat de Chat

Le Marquisat de Chat a perdu la guerre et ses troupes se sont retirées de la Forêt Rouge à l'exception d'une clairière, Tribouillis-la-Gaillarde. Cependant, il a laissé derrière lui de nombreux sympathisants et agents infiltrés. Tous les chats sont chassés mais des représentants de presque tous les peuples œuvrent en secret pour le Marquisat. Ils cherchent à déstabiliser les Dynasties afin que le peuple réclame le retour du Marquisat. Ils aident ponctuellement l'Alliance de la Forêt mais l'instrumentalisent pour qu'elle nuise aux Dynasties, et pas pour qu'elles libèrent la Forêt.

### 3.2.1. Phédoras, cheffe des agents du Marquisats

Phédoras est un des derniers chats libres de la Forêt Rouge à oser s'aventurer hors des murailles de Tribouillis-la-Gaillarde. Elle porte en permanence un masque, un capuchon et des gants qui cachent son espèce. Elle coordonne les efforts des rares sympathisants restants au Marquisat de Chat, souvent des mécontents des Dynasties. Au début de sa relation avec les Vagabonds, avant de savoir pour quelle faction ils se déclarent, elle ne donne pas son nom et se présente comme le « Contact » de l'« Organisation », qu'elle décrit comme une communauté cherchant la libération des habitants de la Forêt ; elle leur révèle plus tard que l'Organisation n'est autre que le Marquisat de Chat.

Motivation : Déstabiliser les efforts d'organisation des Dynasties de la Canopée.

Manœuvres :

- S'enfuir en laissant un nuage de poussière derrière elle
- Suggérer un contact dans n'importe quelle clairière
- Avoir des ressources insoupçonnées

Blessures □□□□

Épuisement □□□

Usure □□

Moral □□□□

Dommages infligés : 1

Équipement : masque, gants, capuche, cape pour se dissimuler en ville, fumigènes, dagues cachées un peu partout.

### 3.3. L'Alliance de la Forêt

L'Alliance de la Forêt Rouge est une organisation clandestine, aux méthodes expéditives et visant à la libération de la Forêt. Elle contrôle peu de clairières mais est présente un peu partout grâce à un important réseau de partisans qui s'échangent ressources et informations. Ses coups d'éclat consistent en des tentatives d'assassinat de représentant des Dynasties, en la libération de camarades emprisonnés, en du pillage de greniers pour nourrir la résistance. Mais ce faisant, elle fait souvent des victimes innocentes et pèse lourdement sur la vie des habitants.

#### 3.3.1. Tubérus Trucullius, dit « le Capitaine Pourpre »

Le lapin appelé Capitaine Pourpre dirige une bande de brigands de l'Alliance pour la Forêt qui arrête les convois et en redistribue les denrées aux plus pauvres membres de la Forêt. Coiffé d'un chapeau rouge, il est reconnaissable et bien connu des habitants de la Forêt. Il aime particulièrement s'attaquer aux plus riches. Il cache ses liens avec Markus Trucullius, son père, pensant à juste titre que cela nuirait à son image de héros du peuple.

Motivation : Saper l'autorité des Dynasties de la Canopée, du Marquisat de Chat et de la Compagnie de la Rivière.

Manœuvres :

- Éclater de rire, jambes écartées, les poings sur les hanches, en contemplant ses adversaires en contrebas
- Prendre aux riches pour donner aux pauvres
- Ne pas résister à une provocation sur ses compétences en tir à l'arc

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : capuche, cape pour se dissimuler dans les bois, arc long

#### 3.3.2. L'Écureuil des Ombres

L'Écureuil des Ombres est un radical, même parmi l'Alliance de la Forêt. Son but est de tuer ou du moins d'attenter à la vie du plus grand nombre de personnes puissantes et riches dans l'espoir de les décourager d'accumuler du pouvoir et donc de laisser la Forêt Rouge tranquille (voir p.56). C'est un ancien élève d'Vanja, dont il a récupéré toutes les techniques martiales. Parmi l'Alliance de la Forêt, certains lui vouent une admiration sans borne tandis que d'autres lui reprochent ses buts meurtriers et il ne fait donc pas l'unanimité.

Motivation : Tuer toutes les personnes puissantes et riches de la Forêt Rouge.

Manœuvres :

- Tir précis
- Monologue sur la fin des puissants et des riches
- Déposer une noisette noire pour signer son crime

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 2

Équipement : rapière et dague, arbalète, masque, cape pour se dissimuler en ville, chausse-trappes, poisons divers.

### **3.4. Le Culte des Lézards**

Le Culte des Lézards profite du fait que la rougeotte n'affecte pas les reptiles. Ils prétendent que leur foi dans le Dieu Dragon les protège et que celles et ceux qui les suivront seront protégés aussi. De fait, ils sont les seuls à soigner les malades – sans toutefois parvenir à les guérir. Mais ils nourrissent les familles infectées et fournissent tous les soins que l'on peut raisonnablement attendre. Sans eux, des clairières auraient sans doute déjà disparu. A terme, le Culte des Lézards a l'intention d'instaurer une théocratie dans la Forêt. La doctrine de cette branche du Culte est particulièrement austère : ses adhérents doivent travailler dur et renoncer à la bonne chère, à l'alcool, au tabac, à la musique et l'art profanes et aux relations sexuelles hors conception. Il promet aussi que les plus affligés et les plus pauvres seront sauvés et aimés par le Dragon dans l'éternité.

#### **3.4.1. Quasima El'Rahim, Voix du Dragon**

Quasima El'Rahim est la Voix du Dragon pour la Forêt Rouge. Elle est à l'origine de sa grande austérité et de son idolâtrie pour les grandes statues en pierre. Elle laisse les opérations de charité à Fyr Pyr'Ka, son bras droit. Elle est parvenue à contrôler par la religion Grandroc et compte de nombreux fidèles qui ne sont pas des lézards. Elle jeûne presque constamment et apparaît particulièrement maigre.

Motivation : Convertir la totalité de la Forêt au Culte du Dragon

Manœuvres :

- Prêcher avec un enthousiasme aveugle
- Extase mystique
- Diriger l'érection d'une statue du Dieu Dragon

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : robes de bure

### **3.4.2. Fyr Pyr’Ka, Griffe du Dragon**

En tant qu’ancien esclave libéré par le Culte, Fyr est particulièrement touché et révolté par le sort des esclaves des Dynasties de la Canopée. Il est perpétuellement en contact avec la population. En tant que Griffe du Dragon, il est responsable de la sécurité physique des membres du Culte, et représente donc une force de combat avec laquelle il faut compter.

Motivation : Libérer tous les esclaves de la Forêt.

Manœuvres :

- Parler aux pauvres et aux opprimés
- Libérer les esclaves
- S’en prendre physiquement aux symboles d’autorité

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 2

Équipement : épée à deux mains, armure de plate rutilante.

## **3.5. La Compagnie de la Rivière**

En l’absence de cours d’eau majeur dans la Forêt Rouge, la Compagnie de la Rivière ne dispose que d’un seul capitaine, Markus Trucullius, mais celui-ci est particulièrement puissant. Il dirige tout le commerce de marchandise d’une clairière à l’autre et compte bien s’en servir pour gagner en puissance et diriger toute la Forêt. Il aimerait pouvoir léguer un jour une compagnie puissante à son fils, si seulement celui-ci n’avait pas rejoint l’Alliance de la Forêt.

### **3.5.1. Markus Trucullius, marchand**

Markus Trucullius est un lapin corpulent qui domine l’économie marchande de la Forêt Rouge. Il appartient de loin à la Compagnie de la Rivière et exerce une grande influence dans toutes les

clairières. Il recherche sans cesse son fils, Tubérus, qui a pris la tête de l'Alliance de la Forêt, pour qu'il prenne sa suite.

Motivation : Devenir la plus riche personne de la Forêt et en prendre le contrôle.

Manœuvres :

- Demander une faveur en échange d'un service
- Corrompre des officiels
- S'en sortir grâce à son bagout

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : Dague d'apparat, riche manteau de fourrure.

### **3.6. Les habitants de la Forêt Rouge**

Les habitants de la Forêt Rouge sont des gens prudents et économes, mais néanmoins accueillants avec les étrangers et rarement xénophobes, ayant beaucoup de voisins de peuples différents (hérissons, chauve-souris, sangliers, etc.). Ils aiment la musique et la danse et le moindre événement représente une occasion de sortir mandolines et pipeaux et de faire une petite fête. Ils aiment dormir longuement, bien manger – surtout du sucré – et compter fleurette. Les habitants de la Forêt Rouge ont un sens aigu de l'hospitalité et des règles implicites qui y sont attachées : accepter toute personne demandant le gîte et le couvert est accueillie jusqu'à ce qu'elle puisse repartir et est protégée par son hôte ; hôte et invité se doivent respect mutuel. Ils pratiquent une religion qui vénère les cerfs et les ours comme incarnations de la Forêt auxquels il faut sacrifier de la nourriture pour s'attirer leurs faveurs ; être blessé par l'un d'entre eux est considéré comme une marque de bonne fortune. Ils utilisent des scarabées géants comme bêtes de somme pour leurs convois marchands et pour se déplacer sur de grandes distances.

#### **3.6.1. Vanja, la légende**

Vanja est une souris devenue légende de guerre. Elle a servi les Dynasties de la Canopée et beaucoup affirment que c'est grâce à elle que la victoire a été remportée. Elle est une combattante de génie, aussi à l'aise en ferraillant qu'en dirigeant une armée. Les rumeurs les plus folles circulent la concernant : elle serait un ours dans un corps de souris, elle aurait insulté le Vicomte en face sans qu'il ose répondre, elle aurait disparu pour rejoindre les Douze Oiseaux Divins... En réalité elle s'est retirée du monde dégoûtée par l'esclavage réinstauré par les Dynasties, elle qui s'était battue en croyant sincèrement à l'idéal d'un monde meilleur sous leur tutelle.

Motivation : Perfectionner son art de l'escrime sans être dérangée.

Manœuvres :

- S'exercer contre un arbre, le vent, la neige qui tombe...
- Fumer la pipe en regardant tomber le soir
- Demander qu'on la laisse en paix

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

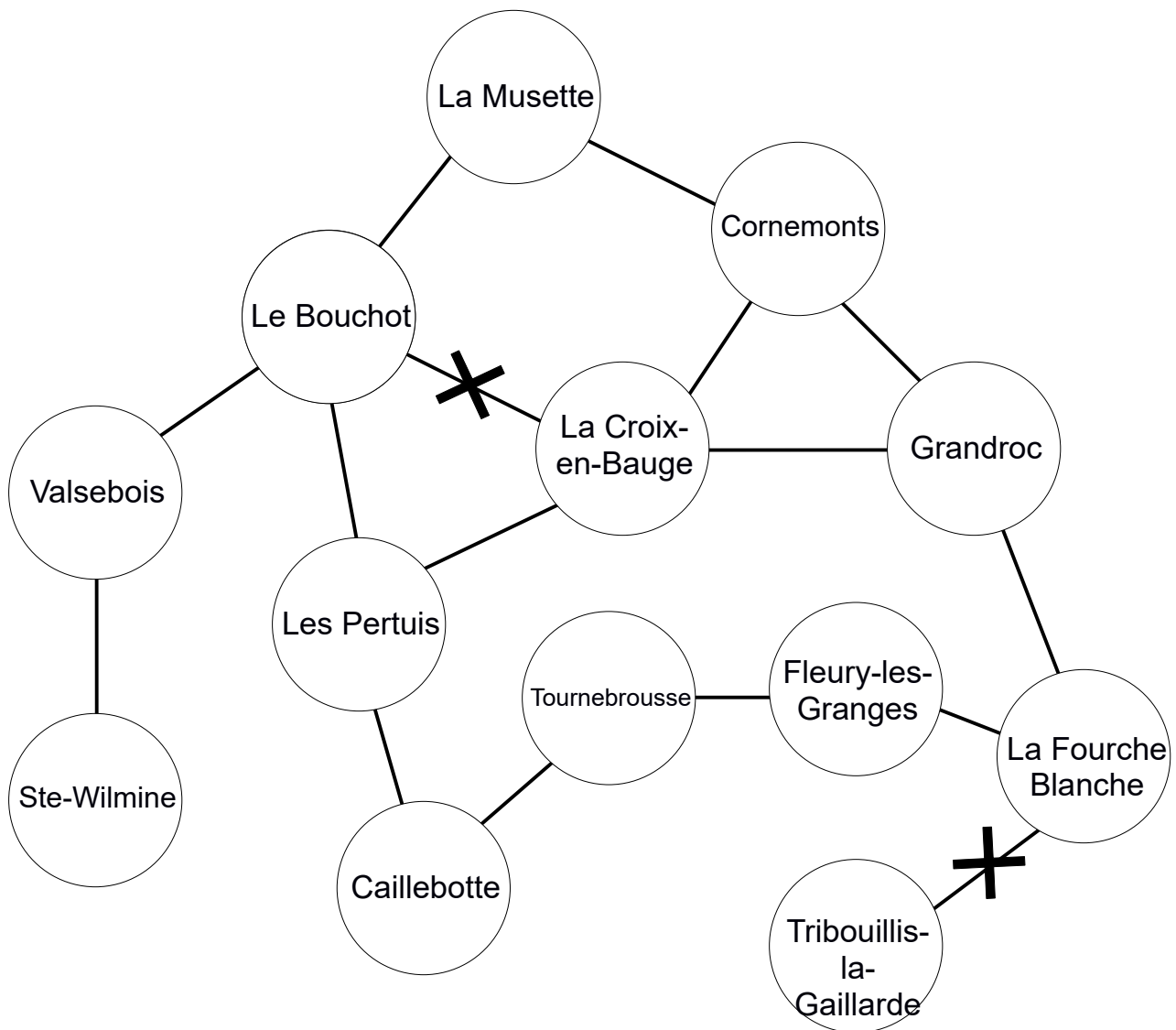
Dommages infligés : 1

Équipement : rapière et dague, vieille tunique.

## 4. Aventures dans les clairières

Les Aventures dans les clairières sont relativement courtes et limitées à une, voire deux clairières. Elles peuvent toutes avoir des conséquences importantes sur la clairière et éventuellement sur l'ensemble de la Forêt. Il s'agit le plus souvent de missions données par un PNJ ou de situations interpellant les personnages et dans lesquelles ils doivent prendre partie.

### 4.1. Carte



## 4.2. La Croix-en-Bauge

### 4.2.1. Vue d'ensemble

La Croix-en-Bauge n'est initialement qu'un carrefour de routes où des marchands ont commencé à monter leurs étals et à échanger leurs produits. Petit à petit, elle s'est agrandie et des maisons se sont construites. Mais elle n'a jamais perdu sa vocation initiale. Ses rues sont envahies de tentes sous lesquelles il est possible d'acheter tout et n'importe quoi, même de l'illégal. Derrière les façades de ses palais marchands cossus se négocient d'importants contrats entre clairières pour le bois, le fer ou encore des épices rares. Dans ses allées on se retrouve pour flâner devant les marchandises offertes aux regards. Le marché de La Croix-en-Bauge est le cœur économique mais aussi social de la Forêt Rouge, dominé par la Compagnie de la Rivière et par son représentant le plus influent, Markus Trucullius.

Secondairement, La Croix-en-Bauge est connue pour sa production de nougat, lequel nécessite la rencontre de plusieurs produits : sucre, blancs d'œuf et amandes, et représente donc bien la diversité propre à cette clairière.

Pour éviter que la rougeotte ne se répande, le sentier entre La Croix-en-Bauge et Le Bouchot est fermé par un barrage militaire des Dynasties de la Canopée. En effet, si la rougeotte se répandait au marché de La Croix-en-Bauge, l'épidémie exploserait et contaminerait toute la Forêt.

Les personnages sont approchés par un représentant de Markus Trucullius. Une manœuvre **Rencontrer une célébrité** (p.113) permet d'établir le ton de la conversation. Il leur demande de le rencontrer pour leur proposer différentes missions : une mission très simple comme *Protéger un convoi* ou *Spéculer sur le prix du blé* (ci-dessous), une mission simple comme *Traverser le barrage* (p.19), ou quelque chose de plus compliqué comme *Fomentation d'une révolte d'esclaves* (p.22).

### 4.2.2. Aventure : Protéger un convoi

Markus Trucullius ne peut plus supporter que ses convois soient interceptés par l'Alliance de la Forêt, qui en prélève tout ou partie comme « impôt révolutionnaire ». Il demande aux personnages de protéger un de ses convois.

Markus Trucullius peut demander aux personnages de l'aider pour différents convois :

- Un convoi de blé de La Musette vers La Croix en Bauge
- Un convoi de bois de Ste-Wilmine vers Grandroc
- Un convoi de tissu de Cornemonts vers La Croix-en-Bauge
- Un transfert de fonds (100 de Valeur) en direction de La Croix-en-Bauge.

Si les PJ acceptent de surveiller un convoi, ils sont effectivement interceptés par le Capitaine Pourpre (p.11) et ses joyeux compagnons. Au début, ces derniers tirent des flèches à proximité des personnages et du convoi pour les intimider, puis font tomber un arbre en travers du chemin pour les empêcher de s'enfuir. Puis ils se montrent en faisant preuve d'une excessive confiance en eux. Fondamentalement ils

ne veulent blesser personne, ils sont juste là pour voler et redistribuer aux plus pauvres.

La révélation que le Capitaine Pourpre n'est autre que le fils de Markus Trucullius peut agrémenter le combat.

Si les personnages aident un convoi de Markus Trucullius, ils gagnent 3 points de prestige avec la Compagnie de la Rivière et gagnent 2 points de défaveur avec l'Alliance de la Forêt.

### **4.2.3. PNJ : Les joyeux compagnons du Capitaine Pourpre**

Manœuvres :

- Tirer des flèches de loin
- Jaillir depuis une cachette dans les sous-bois
- Faire les poches à quelqu'un qui les a trop pleines

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : arc, capuches et tuniques pour les bois.

### **4.2.4. Aventure : Spéculer sur le prix du blé**

Markus Trucullius profite de l'épidémie pour spéculer sur le prix du blé. Celui-ci est déjà très haut à cause des risques pris pour le faire transiter par Le Bouchot et l'amener jusqu'à la minoterie des Pertuis (ou alternativement lui faire faire la boucle par Cornemonts et La Croix-en-Bauge). Il veut encore accentuer cette situation en demandant aux PJ de voler au moins trois chariots de blé partant de La Musette, l'un à destination de Cornemonts et deux autres à destination du Bouchot. Il ne s'agit surtout pas de détruire ce grain, mais de le cacher le temps que les prix montent et de les vendre à trois fois leur valeur initiale. Les PJ doivent donc voler chaque chariot et les remettre à des hommes de main de Markus Trucullius à proximité de La Croix-en-Bauge.

Au choix du MJ, des complications peuvent venir s'ajouter à cette situation :

- Un des charretiers plaide auprès des PJ pour qu'ils le laisse passer : ce grain doit servir à nourrir Le Bouchot qui est au bord de la famine actuellement.
- Un groupe de brigands s'en prend au convoi en même temps que les personnages, pour pouvoir se nourrir.
- La troisième fois que les personnages s'en prennent à un convoi, les habitants de La Musette ont pris leurs dispositions. Trois habitants légèrement armés sont cachés dans des tonneaux. Ils

sont prêts à défendre leur grain en profitant de l'effet de surprise.

Si les PJ parviennent à remplir leur mission, ils gagnent 3 de prestige auprès de la Compagnie de la Rivière et 1 de défaveur auprès des habitants. Sinon, ils gagnent 2 points de défaveur auprès de la Compagnie de la Rivière.

#### 4.2.5. Aventure : Traverser le barrage

Markus Trucullius juge que le barrage sanitaire entre Le Bouchot et La Croix-en-Bauge est inutile et dangereux pour le commerce. Il aimerait pouvoir faire passer des marchandises provenant de Valsebois et à destination de La Croix-en-Bauge. Il n'a pas envie de faire transiter ses marchandises par Les Pertuis car il a de mauvais rapports avec les Dynasties de la Canopée, ni par Cornemonts et La Musette qui prélèvent des taxes de passage trop importantes (à son goût). Il embauche donc les personnages pour 5 de Valeur par personnage pour l'aider à transporter dix tonneaux de choucroute et les amener jusqu'à destination. Ils doivent voyager jusqu'à Valsebois, prendre livraison des tonneaux, les transporter dans l'autre sens jusqu'au Bouchot (où tant de nourriture est regardée avec envie), puis jusqu'au barrage.

Le barrage correspond à une dizaine de lapins et d'oiseaux divers barrant le sentier avec des tonneaux, et trompant leur ennui en jouant aux cartes. Ils sont dirigés par un caporal sans ambition. Personne ne cherche à forcer le barrage. La venue des Vagabonds est une distraction bienvenue.

Il y a plusieurs moyens de passer le barrage. On peut *persuader* les gardes, en particulier en les corrompant ou en corrompant l'officier. On peut forcer le passage, mais cela suppose de vaincre les gardes et de *démolir* les tonneaux. Si les personnages les attaquent, le plus jeune des gardes vole jusqu'aux Pertuis pour demander de l'aide. En *entreprenant un tour de crapule* avec Contrefaçon, il est possible d'avoir de faux documents pour permettre le passage malgré tout.

Il n'est pas possible de contourner le barrage, le chariot ne peut pas rouler dans les sous-bois accidentés et transporter les tonneaux un à un prendrait trop de temps.

#### 4.2.6. PNJ : Les gardes du barrage

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 2

Équipement : Cotte de maille, épées ébréchées, casques de guingois.

Si les personnages parviennent à apporter les tonneaux de choucroute à destination, ils gagnent 3 points de prestige auprès de la Compagnie de la Rivière. S'ils se sont fait prendre ou s'ils sont passés en force, ils gagnent 2 points de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée.

Si les tonneaux arrivent à La Croix-en-Bauge, ils sont vendus et distribués. Malheureusement, ils ont été contaminés par un renard ayant la rougeotte, et la maladie se répand comme une traînée de poudre dans le marché. Rapidement, les Dynasties de la Canopée mettent des barrages sur les sentiers connectant La Croix-en-Bauge avec Cornemonts, Grandroc et Les Pertuis, obligeant les marchandises à emprunter un long et coûteux détour. La rougeotte se répand aussi en-dehors de La Croix-en-Bauge et l'épidémie prend de l'ampleur.

## **4.3. Le Bouchot**

### **4.3.1. Vue d'ensemble**

Le Bouchot est bâtie autour d'un éperon rocheux débroussaillé de toute végétation. Du fer et de l'argent y ont été découverts et des couloirs de mine y ont été creusés. Le minerai extrait ici est immédiatement transformé en métaux pur, puis transporté à la minoterie des Pertuis pour y être façonné. Cette activité suffit à faire travailler et vivre tous les membres de cette clairière, un mélange de souris, lapin et renards.

Mais il y a quelques mois, un tremblement de terre a fendu l'éperon rocheux en deux jusque dans ses entrailles, faisant s'écrouler des habitations et des couloirs de mine. Le pire restait encore à venir : des miasmes fétides se sont échappés des entrailles de la terre et une maladie, baptisée la rougeotte, s'est répandue parmi les habitants de la ville, dont plusieurs sont déjà morts.

A présent, la ville est sinistrée. Les maisons couvertes de lézardes menacent de s'écrouler. Impossible d'exploiter la mine. La famine commence à monter. Personne n'est épargné par l'épidémie.

### **4.3.2. Aventure : Chercher de l'aide**

Dès qu'elle les rencontre, Trognon demande aux Vagabonds de l'aider. Elle leur demande d'aller chercher de la farine à la minoterie des Pertuis ou, à défaut, du grain au grenier de La Musette. Elle leur tend tout ce qui reste de sa fortune, une bourse de 10 de Valeur. Elle n'a rien pour les payer pour leur mission. Les personnages se rendent bien compte qu'avec cela, il serait possible de nourrir une dizaine de personnes mais pas toute la ville. Pour cela, il faudrait acquérir (voler?) l'équivalent d'un chariot entier. Il faut en plus rapporter le grain ou la farine sans se le faire voler par des brigands.

Si les personnages échangent la bourse contre la même somme de farine ou de blé et la rapportent au Bouchot, ils gagnent 2 de prestige auprès des habitants. S'ils rapportent un chariot entier, ils gagnent 5 de prestige auprès des habitants. S'ils volent un chariot de farine ou de blé, ils gagnent 2 de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée si la farine a été volée aux Pertuis, ou 2 de défaveur auprès des habitants si le blé a été volé à La Musette, ou 2 de défaveur auprès de la Compagnie de la Rivière s'ils ont volé un chariot sur un sentier.

Si les personnages refusent la mission, la famine s'installe dans Le Bouchot et ses habitants meurent de la combinaison de la faim et de la rougeotte.

### **4.3.3. PNJ : Trognon, maire désespérée**

Trognon est une lapine âgée élue maire après avoir passé des années à exploiter la mine parmi ses

camarades. Cette élection était une forme de remerciement pour sa dévotion à sa ville durant des années, une sinécure pour ses vieux jours. Malheureusement, le tremblement de terre a tout changé. Elle parcourt la ville dans tous les sens pour porter secours. Elle est atteinte de rougeotte et distribue toute sa maigre richesse pour aider les gens à s'en sortir, du mieux qu'elle le peut.

Motivation : Sauver Le Bouchot et ses habitants

Manœuvres :

- Implorer de l'aide
- Distribuer à manger
- Diriger les secours

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : une écharpe de maire qui a connu des jours meilleurs

#### 4.3.4. Aventure : Aider une femme enceinte

Les PNJ sont interpellés par Albélise, une lapine dont l'épouse Célimène est enceinte et va accoucher d'ici quelques jours. Mais il n'y a plus de médecin au Bouchot et la sage-femme est morte de la rougeotte. Célimène et Albélise ne sont pas atteintes de la rougeotte (ou du moins elles n'en montrent pas les symptômes) mais personne n'accepte de s'occuper d'elles. Elles sont prêtes à donner toutes leurs maigres économies (3 de Valeur) pour qu'on les aide à se rendre à La Fourche Blanche et qu'on les aide à trouver le médecin Esculape, le frère du Vicomte, qui y soigne en ce moment les malades et blessés du siège.

Si les PJ acceptent la mission, il leur faut d'abord trouver une manière de transporter la lapine enceinte. En explorant ils peuvent trouver des fermes dont les membres ont fui en laissant le bétail (des scarabées géants) derrière eux.

Le chemin jusqu'à La Fourche Blanche est long et complexe. Les PJ peuvent envisager de **voyager d'une clairière à l'autre dans les bois**, ce qui est dangereux mais permet d'éviter les sentiers connus et notamment le barrage à l'entrée de La Croix-en-Bauge.

Pour complexifier la situation, il est possible que le convoi soit arrêté par des membres de l'Alliance de la Forêt, exigeant d'être rémunérés. Les PJ peuvent les payer (ils n'accepteront pas de les laisser passer en-dessous de 5 de Valeur et commencent les négociations à 10 au départ), ils peuvent les **persuader**, par exemple en faisant valoir qu'il s'agit d'un cas humanitaire, ou ils peuvent les affronter (pour leur

profil, voir p.17).

Arrivés à La Fourche Blanche, ils sont traités comme des pestiférés, à juste titre. On peut leur indiquer qu'Esculape réside sous une tente des assiégeants, mais on leur refuse l'accueil. Les PJ ont du mal à rentrer dans le camp militaire, il leur faut **entreprendre un tour de crapule** avec Furtivité pour entrer sans être vu, avec Contrefaçon pour créer une fausse invitation à y entrer, ou **persuader** les gardes à l'entrée, éventuellement en les corrompant.

Mis au courant de la situation, Esculape accepte immédiatement d'aider la lapine enceinte et lui donne accès à son hôpital où elle accouche sans difficulté d'une portée d'adorables petits lapereaux. Célimène et Albélise proposent aux PJ d'être leurs parrains et marraines.

Si les PJ arrivent au bout de cette mission, ils gagnent 3 points de prestige auprès des habitants et 1 point de prestige auprès des Dynasties de la Canopée (Esculape admire leur dévouement).

## 4.4. Les Pertuis

### 4.4.1. Vue d'ensemble

Les Pertuis a toujours accueilli un Perchoir des Dynasties de la Canopée, une immense construction en bois envahissant plusieurs arbres centenaires à laquelle il est difficile d'accéder lorsqu'on ne sait pas voler. L'intérieur est un fort bien rangé, contenant réserves diverses, armes et bureaux pour l'administration des Dynasties. C'est aussi la demeure princière du Vicomte de la Tourbière.

La richesse du Perchoir tranche avec le camp d'esclaves à proximité. Ceux-ci sont principalement des chats faits prisonniers durant la guerre, mais il y a également parmi eux des habitants lambda acculés à l'esclavage pour n'avoir pas pu payer leurs dettes ou pour avoir commis des crimes importants. Les esclaves qui ont de la chance travaillent dans les vergers produisant des poires, pommes, abricots, prunes et citrons. Les autres travaillent dans le bruit incessant de la minoterie – fonctionnant grâce à une roue à aubes – qui les rend progressivement sourds. C'est ici qu'est réduit en farine le blé produit à La Musette et qu'est façonné le fer et l'argent extraits au Bouchot (bien que les stocks de ceux-ci s'amenuisent).

Pour éviter toute révolte ou activité séditeuse, un couvre-feu nocturne a été décidé sur l'ensemble de la clairière et des escouades d'oiseaux survolent les rues bien décidées à le faire respecter.

Beaucoup d'habitants sont sans travail depuis l'afflux d'esclaves prisonniers de guerre et errent dans les rues cherchant à se faire un revenu rapide et pas nécessairement honnête.

### 4.4.2. Aventure : Fomenteur une révolte d'esclaves

Les personnages sont approchés par un représentant de Markus Trucullius ou par le marchand lui-même (notamment s'ils sont à La Croix-en-Bauge), ou bien par Phédoras, masquée. Chacun d'entre eux leur demande de fomenter une révolte d'esclaves et de les pousser à se rebeller, pour des raisons différentes. Markus Trucullius voit dans les esclaves une forme de concurrence déloyale : ils travaillent sans réclamer de salaire et surtout sans cotiser à la Compagnie de la Rivière, ce qui représente une importante double perte de revenus pour lui. Phédoras présente cette révolte comme l'émancipation de

sujets réduits en esclavage, mais en réalité elle veut surtout récupérer des soldats pour le Marquisat. Elle demande en plus aux personnages de les conduire à la forteresse de Tribouillis-la-Gaillarde. Chacun d'entre eux peut proposer une Valeur de 10 pour chaque personnage pour l'accomplissement de cette mission et fournir des armes en quantité raisonnable.

Il y a plusieurs étapes pour parvenir à déclencher la révolte elle-même.

Il faut d'abord entrer dans le camp d'esclaves qui est gardé. On peut entrer de force, en **démolissant** une barrière, en corrompant un garde ou en se faisant passer pour un esclave.

Il faut ensuite contacter Serpe (voir ci-dessous) et négocier son aide.

La révolte elle-même se fait idéalement de nuit, lorsque tous les esclaves sont rassemblés, pour surprendre les gardes. Il S'il y a déjà eu des alertes en amont, les Dynasties ont posté des chouettes et des hiboux qui voient dans le noir et sont donc plus difficiles à tromper.

Le soulèvement est sanglant. Les esclaves tuent leurs anciens gardiens sans pitié. Les soldats des Dynasties attaquent en piqué les groupes d'esclaves et leur griffent le visage avec leurs serres. Beaucoup d'esclaves sont recapturés ou tués. Ceux qui se cachent chez l'habitant sont dénoncés et recapturés. Les autres parviennent à atteindre le couvert de la forêt et à se disperser, puis à rejoindre les bandes de brigands dans les bois.

Amener en plus les esclaves à Tribouillis-la-Gaillarde est particulièrement difficile : des patrouilles de soldats ailés des Dynasties survolent les sentiers et quadrillent La Croix-en-Bauge, Grandroc et La Fourche Blanche, et les habitants dénoncent facilement les esclaves échappés. Passer par Caillebotte, Tournebrousse et Fleury-lès-Granges est plus long mais plus prudent.

Si les PJ parviennent jusque-là, ils gagnent 5 points de prestige auprès de la Compagnie de la Rivière ou du Marquisat de Chat. S'ils amènent en plus les soldats à Tribouillis-la-Gaillarde, ils gagnent 5 points de prestige supplémentaires auprès du Marquisat de Chat.

Si les PJ ont été identifiés durant la révolte, ils gagnent 3 points de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée.

#### **4.4.3. PNJ : Serpe, cheffe des esclaves**

Serpe était une capitaine de l'armée du Marquisat de Chat durant la guerre. Lorsqu'elle a été faite prisonnière avec son régiment et réduit en esclavage, elle a rapidement pris la tête des esclaves. Elle négocie un peu de nourriture en plus, quelques heures de repos supplémentaire ou moins de rudolement de la part des gardes. Malgré la fatigue et la faim, elle demeure une cheffe naturelle. Si on lui propose d'organiser une révolte, elle n'accepte que si l'on peut apporter des armes sérieuses et si on lui affirme avoir le soutien d'une organisation externe comme la Compagnie de la Rivière ou le Marquisat de Chat. Elle a peu d'empathie pour les esclaves de droit commun et cherche avant tout à protéger les anciens soldats du Marquisat.

Motivation : A défaut de pouvoir être libres, assurer le plus grand confort possible aux siens.

Manœuvres :

- Négocier pour obtenir des miettes
- Se faire obéir des esclaves chats
- Se venger de ses anciens bourreaux

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : des chaînes aux pieds et une tunique d'esclave déchirée

#### 4.4.4. Aventure : Capturer Carie, l'esclave tueuse

Carie est une souris fascinée par la mort et qui aime tuer pour observer ses victimes mourir. Elle habitait Caillebotte et a été arrêtée après avoir tué trois personnes. Depuis qu'elle est dans le camp d'esclaves, elle se tient bien. Si les PJ proposent une révolte, elle s'y joint avec enthousiasme et se rue sur les armes mises à disposition. Une fois sortie, elle se remet à tuer régulièrement. Toutes les semaines une nouvelle personne : un garde du camp, un soldat des Dynasties, un habitant des Pertuis, un esclave travaillant à la minoterie. Le couvre-feu est renforcé mais il ne permet pas pour autant de l'attraper. Rapidement, les autorités offrent une récompense de Valeur 20 pour quiconque capable de la ramener vivante. S'ils s'intéressent à son cas, les PJ remonte assez facilement sa piste, d'autant qu'elle cherche activement à les rencontrer pour les remercier de l'avoir délivrée. S'ils la tuent, sur le point de mourir elle supplie d'avoir un miroir pour se voir mourir elle-même, ce que les PJ peuvent lui accorder en cochant 1 case de dénuement.

Si les PJ parviennent à la ramener vivante aux autorités de Pertuis, ils gagnent 5 points de prestige auprès des Dynasties de la Canopée. Si ils la ramènent morte, ils gagnent 3 points de prestige auprès des Dynasties de la Canopée et 2 points de prestige auprès des habitants ; la prime est baissée à 10 Valeur. Dans les deux cas, le garde qui distribue la récompense en garde la moitié pour lui, sauf si on parvient à le *persuader*.

Motivation : Regarder des gens mourir.

Manœuvres :

- Coup aux points vitaux
- Raconter ses exploits en ricanant
- « Je suis curieuse de voir comment tu vas mourir ! »

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 2 (elle est capable de se servir de son corps comme d'une arme sans pitié)

Équipement : des chaînes aux pieds et une tunique d'esclave déchirée

#### **4.4.5. PNJ : Garde des esclaves**

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1 de blessure et 1 d'épuisement (fouet)

Équipement : fouet, les clés pour sortir de l'enclos et pour déverrouiller les cadenas

#### **4.4.6. Aventure : Le baptême d'Alicante de la Tourbière**

Une grande soirée est organisée au Perchoir en l'honneur du baptême du jeune prince Alicante de la Tourbière, l'aîné – et donc l'héritier – du Vicomte Olézime. Cette cérémonie marque le passage à l'âge adulte et la fin de l'adolescence du jeune merle blanc ; c'est un événement religieux où il va être béni par douze prêtres des Oiseaux Divins, mais également social, où se retrouve le gratin de la Forêt Rouge et où de nombreux prétendants et prétendantes se présentent à lui en espérant capter son attention.

Matériellement, la fête se situe sur un des plateaux les plus hauts du Perchoir, un plancher récuré à ciel ouvert, autour duquel les frondaisons font des murs chaleureux, ornés de lampions et de guirlandes. Depuis leurs branches, les oiseaux nobles observent toute la scène et cancanent. De longues tables sont dressées et offrent vins liquoreux de Tournebrousse, bière épaisse de Fleury-lès-Granges, graines (à oiseaux bien sûr) et tartes aux fraises géantes de La Musette, nougat de La Croix-en-Bauge, gâteaux au miel de Cornemonts, fondue de chocolat de Caillebotte : en bref, tout ce que la Forêt peut offrir de meilleur culinairement est réuni ici.

Toute la bonne société est réunie ici aussi : le Vicomte Olézime de la Tourbière et son frère Esculape (gêné de devoir se plier pour son neveu à cette contrainte sociale), Markus Trucullius et Quasima El'Rahim et bien d'autres représentants des Dynasties. Idomène, bien armée, doit gérer la sécurité et surveille l'ensemble avec inquiétude.

Comment les PJ sont-ils intégrés à cette situation ? Ils peuvent simplement avoir entendu parler de l'événement, dont les habitants de la Forêt parlent avec excitation. Pour y entrer, il suffit de ressembler suffisamment à un aristocrate (par exemple en dépensant au moins 5 de Valeur pour des vêtements) et

de créer une fausse invitation en **entreprenant un tour de crapule** avec Contrefaçon.

Les PJ peuvent aussi y avoir été missionnés par Phédoras pour séduire le jeune prince. A terme, elle aimerait qu'Alicante s'enfuit avec son amour, mais si cette opération peut déjà créer le scandale ce sera une bonne chose. Si les personnages trouvent d'autres manières de troubler la cérémonie, elle est satisfaite. Elle peut payer 5 de Valeur à chaque personnage pour cette mission et leur fournit les invitations et les costumes.

Markus Trucullius peut aussi avoir embauché les PJ pour lui servir de gardes du corps, pour 3 de Valeur chacun, mais c'est peut-être la situation la moins intéressante narrativement.

Plusieurs événements peuvent avoir lieu durant la soirée :

- Il est effectivement possible de séduire Alicante, mais pour cela il faut d'abord attirer son attention et obtenir un moment plus privé (une entrevue ou une danse). En **sondant ses pensées** et en lui posant les bonnes questions, un PJ peut comprendre qu'Alicante mène une vie particulièrement ennuyeuse et que toute histoire d'aventure lui plairait énormément et lui ferait passer une bonne soirée. En faisant preuve d'humour et d'audace, un PJ peut faire en sorte qu'Alicante ait le béguin pour lui et même l'embrasser.
- Au moment où les douze prêtres viennent bénir Alicante (un moineau pour le Moineau, un corbeau pour le Corbeau, etc.), Quasima El'Rahim affirme à voix haute qu'il n'y a d'autre dieu que le Dieu Dragon et provoquer un malaise que les personnages peuvent exploiter.
- Des habitants de la Forêt malades de la rougeotte forcent l'entrée de la fête et réclament que les Dynasties fassent enfin quelque chose pour eux. Ils sont violemment repoussés dehors et Olézime prend la parole pour expliquer que c'est par le respect méticuleux de la quarantaine et des barrages sanitaires que la maladie sera vaincue (ce avec quoi Esculape n'est pas du tout d'accord).
- Si les PJ se trahissent ou s'ils causent trop d'ennuis, Idomène intervient aussitôt pour les arrêter et/ou les mettre dehors.
- Olézime est empoisonné en buvant son vin (il n'en meurt pas mais tombe très malade). Du haut de la plus haute branche, l'Ecureuil des Ombres rit et menace les riches et les puissants. Puis il fait sauter plusieurs barils de poix qui mettent feu à l'arbre et à tout le Perchoir avant de s'enfuir (un PJ inquisiteur peut avoir trouvé les barils et s'en être débarrassé auparavant). Le feu prend vite et les PJ doivent se sauver et sauver ceux auxquels ils tiennent. La foule s'enfuit à tire-d'aile, mais ceux qui ne volent pas sont pris dans l'incendie et les personnages doivent intervenir rapidement pour éviter la catastrophe. S'ils s'enfuient sans leur porter secours, beaucoup d'entre eux meurent à cause des fumées et les PNJ principaux portent des stigmates. Les flammes sont maîtrisées par les soldats armés de sauts, mais le Perchoir est partiellement incendié et c'est un coup dur pour les Dynasties.

Plusieurs conséquences peuvent venir de cette soirée. Si Olézime a été empoisonné, Alicante doit

prendre le relai pour diriger les Dynasties et apprécie beaucoup n'importe quel soutien que l'on peut lui apporter, tandis qu'Esculape demeure au chevet de son frère pour le soigner, retardant ainsi d'autant la mise au point d'un remède à la rougeotte.

Si Alicante a le béguin pour un PJ, celui-ci peut entamer une relation avec lui. Si à chaque partie il s'occupe de lui (y compris en lui écrivant ou en faisant sentir sa présence même à distance) alors la relation devient sérieuse et Alicante peut envisager de la faire durer.

Si la relation entre Alicante et un PJ est publique, celui-ci gagne 5 points de prestige auprès des Dynasties de la Canopée.

Si les PJ ont suffisamment troublé la fête dans le cadre d'une mission pour Phédoras (y compris en séduisant publiquement Alicante), ils gagnent 3 points de prestige auprès du Marquisat de Chat (ou l'« Organisation » selon ce que savent les PJ).

Si les PJ ont troublé la fête et se sont faits prendre, ils gagnent 3 points de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée.

Si les PJ ont activement sauvé des personnes de l'incendie, ils gagnent 5 points de prestige auprès des Dynasties de la Canopée.

#### **4.4.7. PNJ : Alicante de la Tourbière, jeune prince**

Alicante détonne d'abord parce qu'il est un merle blanc, chose rarissime et vu comme un signe qu'il sera un dirigeant exceptionnel pour les Dynasties. Il reçoit le meilleur de ce que les Dynasties peuvent offrir comme éducation. Lui-même n'aime pas la cage dorée dans laquelle on l'élève et aimerait voir le monde de manière plus concrète, sans avoir eu jusque-là le courage de le faire.

Motivation : Arrêter de s'ennuyer.

Manœuvres :

- Vouloir voir le monde
- Sourire forcé aux compliments
- « Racontez-moi tout ! »

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : une rapière d'apparat et de très beaux vêtements

#### 4.4.8. Aventure : Faire sauter le barrage de la minoterie

Les PJ sont contactés pour faire sauter le petit barrage qui fait tourner la minoterie. Ils peuvent être contactés par Markus Trucullius, lequel veut mettre fin à la concurrence « déloyale » de la minoterie où travaillent des esclaves qui ne coûtent rien, ou ils peuvent être contactés par Phéodoras (éventuellement sous son identité secrète du « Contact ») qui veut affaiblir les Dynasties de la Canopée.

Dans les deux cas, leur contact leur fournit une petite charge explosive à placer à la base du barrage et à allumer avant de s'en éloigner le plus loin possible. Pour y parvenir, les PJ doivent en plus éviter absolument de se faire prendre. Pour cela, ils peuvent **entreprendre un tour de crapule** avec Furtivité, se déguiser en garde ou encore chercher à **duper** un garde pour approcher du barrage. Selon l'heure du jour où ils s'y rendent, ils peuvent tomber également sur des esclaves qui peuvent les dénoncer pour se faire bien voir de leurs gardes. Une fois la charge installée, un événement peut venir complexifier la situation : un esclave ou un garde marche sur le barrage et va clairement être pris dans l'explosion : les PJ l'avertissent-ils ou le laissent-ils mourir ? Après avoir fait sauté la charge et une fois qu'une vague d'eau se répand dans tous les Pertuis, les PJ doivent **tenter leur chance** pour ne pas être arrêtés et interrogés.

Selon pour qui ils ont agi, les PJ peuvent gagner 5 points de prestige auprès de la Compagnie de la Rivière ou du Marquisat de Chat (ou de l'Organisation selon le degré de révélation que Phéodoras a consenti). S'ils se sont fait identifier par un garde, ils gagnent aussi 5 points de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée.

### 4.5. Tribouillis-la-Gaillarde

#### 4.5.1. Vue d'ensemble

Tribouillis-la-Gaillarde représente la dernière clairière contrôlée par le Marquisat de Chat, où les chats peuvent aller et venir sans être inquiétés. Elle tire son nom des murailles et surtout de la forteresse souterraine, relique de temps anciens, qui lui permet de résister encore et toujours aux assauts venus du ciel des Dynasties de la Canopée. Cette position défensive lui permet d'endurer un siège long, mais pas d'attaquer franchement et de reprendre La Fourche Blanche. Le sentier entre les deux clairières est en réalité plutôt un champ de bataille, tenu par les Dynasties.

En surface, les habitants de Tribouillis-la-Gaillarde tentent de continuer de mener une vie tranquille. Une petite communauté de sangliers fait tourner la scierie installée par le Marquisat et exploite les forêts de chênes alentour : bois, lièges et glands. Ces derniers ont un goût amer, mais réduits en poudre et lavés à l'eau claire ils procurent une pâte roborative.

La deuxième culture ici est celle du tabac, lequel est récolté et conservé dans de grands séchoirs, puis transformé sous différentes formes : poudre à pipe ou à priser, cigares et tabac à chiquer. Le tabac de Tribouillis-la-Gaillarde a bonne réputation dans toute la Forêt.

La guerre laisse peu de place au commerce et les tribouillois en sont souvent réduits à fumer leur propre tabac et à manger leur farine de glands faute de mieux.

La bataille pour la prise de Tribouillis-la-Gaillarde fait l'objet de plusieurs Aventures décrites p.52.

### **4.5.2. Aventure : Négociier des droits de passage**

Markus Trucullius a aussi des parts dans l'industrie du bois et du tabac de Tribouillis-la-Gaillarde et aimerait que la guerre n'empêche pas les marchandises de passer dans les deux sens. Mais pour cette fois, il préfère faire les choses de façon plus « légale » que pour le barrage du Bouchot (p.19). Il envoie donc des PJ prendre contact avec le représentant du Marquisat, en l'occurrence Phéodoras (sans son masque et son costume habituels), pour proposer des trêves pour faire passer des marchandises d'un point à un autre. Il est prêt à payer 5 de Valeur pour chaque PJ pour cette mission.

La mission n'est pas très difficile à accomplir. Le Marquisat a besoin de denrées fraîches et les Dynasties ont l'intention d'abuser de cet accord, il est donc facile de les réunir à la table des négociations. Ils tombent d'accord sur le passage d'un chariot dans chaque sens chaque semaine, inspecté sous toutes les coutures par les deux parties avant d'être amené plus loin. Les Dynasties comptent endormir la méfiance du Marquisat et profiter pour faire entrer des soldats dans des tonneaux volumineux de vin de Tournebrousse, pour entrer dans la forteresse au moment le plus inattendu.

Si les PJ mènent à bien leur mission, ils gagnent 3 points de prestige auprès de la Compagnie de la Rivière, 2 points de prestige auprès des habitants et 1 point de prestige auprès du Marquisat. S'ils sont brutaux, ce dernier point peut se transformer en un point de défaveur auprès du Marquisat.

## **4.6. Grandroc**

### **4.6.1. Vue d'ensemble**

Originellement, Grandroc est une clairière ensoleillée, sèche et pauvre, sans agriculture. Elle vit grâce au talent de ses artisans tonneliers. Ses tonneaux d'excellente qualité profitent aux autres clairières : la bière de Fleury-lès-Granges, le vin de Tournebrousse, la choucroute de Valsebois, le cidre de Caillebotte et les fruits des vergers des Pertuis. Pour cela, elle importe du fer des Pertuis et du bois. Avant le blocus autour de Tribouillis-la-Gaillarde, elle pouvait s'approvisionner facilement en bois de chêne, mais désormais elle doit faire venir du bois de sapin de moindre qualité de Sainte-Wilmine ; mais récemment (avec l'invasion d'araignées géantes), même cette source a commencé à faire défaut.

La relative modestie de la clairière a permis au Culte des Lézards de s'y installer durablement en prêchant un message d'austérité valorisant les plus pauvres. Le Culte prélève même un impôt sur les tonneaux produits et l'utilise pour faire l'aumône à ceux qui en ont besoin. En échange, il les fait travailler à la sculpture et l'érection de statues taillées dans le calcaire friable de la région. Ces statues représentent des saints du passé, des vertus du Culte (simplicité, modestie, chasteté, continence, etc.) et des aspects du Dieu Dragon. C'est ici que réside la Voix du Dragon, Quasima El'Rahim (p.12).

### **4.6.2. Aventure : Abattre l'ours-idole**

Le Culte des Lézards approche les PJ pour leur demander leur aide. Un ours s'est installé à proximité de Grandroc, dans une des nombreuses cavernes des sous-sols calcaires, pleine de stalactites et des crevasses. Fidèles à leur foi ancienne, les habitants de Grandroc lui font des offrandes – bougies,

nourriture, encens – qu'ils déposent devant l'entrée de la caverne. Ces marques de piété offensent Quasima et ses ouailles, qui demandent aux PJ de tuer l'ours et de rapporter sa dépouille. Le Culte peut payer jusqu'à 5 Valeur par PJ, mais répugne à une motivation aussi basement matériel et préférerait qu'ils le fassent par piété.

Si les PJ cherchent à tuer l'ours, il y a différents moyens de s'y préparer :

- Enfumer la caverne pour le désorienter et l'attaquer lorsqu'il sort.
- Tailler de grandes piques de bois pour se maintenir à distance de ses griffes.
- Préparer un collet ou un filet pour l'immobiliser avant de l'achever.

Chacune de ces techniques apporte +1 en continue durant le combat, si les PJ y pensent.

Les caractéristiques pour un ours se trouvent p.215 du livre de base.

Les habitants protestent vivement contre ces actes sacrilèges. Si le MJ veut encore accentuer le dilemme moral, il peut faire découvrir au cours du combat que l'ours protège trois petits oursons, qui mourront sans leur parent.

Les PJ peuvent aussi *persuader* le Culte d'abandonner sa croisade contre l'ours et de le laisser vivre, mais pour cela il faut lui proposer quelque chose en échange, par exemple de participer matériellement ou financièrement à l'érection d'une statue du Dieu Dragon.

Si les PJ ont tué l'ours, ils peuvent le dépecer pour en récupérer la fourrure, le crâne et la graisse, et les vendre à un collectionneur avide – par exemple Markus Trucullius – pour 15 de Valeur.

Si les personnages tuent l'ours, ils gagnent 5 points de prestige auprès du Culte des Lézards et gagnent 3 points de défaveur auprès des habitants. S'ils négocient auprès du Culte pour ne pas tuer l'ours, ils gagnent 1 point de défaveur auprès du Culte et 2 points de prestige auprès des habitants.

### **4.6.3. Aventure : Capturer le Capitaine Pourpre**

Les PJ sont engagés par Markus Trucullius qui leur révèle (s'ils ne le savent pas déjà) que le Capitaine Pourpre s'appelle en réalité Tubérus Trucullius et qu'il est son fils. Il veut qu'il cesse sa rébellion puérile et qu'il reprenne les affaires familiales. N'ayant pas réussi à le convaincre, il organise un tournoi de tir à l'arc auquel il sait qu'il ne pourra pas résister pour ensuite le démasquer et le capturer. Il a besoin des PJ pour l'identifier et l'arrêter au moment nécessaire.

Le tournoi de tir à l'arc est bien organisé et toute la Forêt en entend parler. Le prix en est un arc en chêne de Tribouillis-la-Gaillarde, devenu rare avec le blocus, ainsi qu'un prix de 30 de Valeur. Il attire de nombreux concurrents :

- Jojo l'Enflure, un ragondin tirant à l'arc court et avec un parcours criminel trop long pour être raconté ici
- Clara, une renarde tirant à l'arc long et à l'œil sûr

- Yvelise, une lapine au service des Dynasties de la Canopée
- Nécomède, un lapin expert dans la fabrication d'arc et qui désire ardemment l'arc promis
- « Gretta », une souris déterminée – en réalité le Capitaine Pourpre bien déguisé (au point de se faire passer pour une autre espèce)
- « Zébinie » une écureuil tirant assez mal – en réalité l'Ecureuil des Ombres venu repérer ses prochaines proies
- Fyr Pyr'Ka vient représenter le Culte des Lézards et annonce qu'il donnera le prix aux pauvres présents, ce qui lui vaut le soutien du public
- Alicante de la Tourbière est présent pour se distraire, même s'il ne tire pas aussi bien que les autres concurrents

Pour découvrir qui est le Capitaine Pourpre, les PJ peuvent **sonder les pensées** des concurrents (ce qui suppose au moins d'engager la conversation avec eux) ou **entreprendre un tour de crapule** avec Dissimulation (ou Déguisement si un des PJ l'a). **Analyser une situation tendue** peut être aussi.

Une fois qu'ils l'ont identifié, les PJ doivent l'arrêter, mais il ne se laisse pas faire. Il fait tout pour s'enfuir, mais ne cherche pas à blesser les personnages, ni qui que ce soit d'autre.

Une fois que les PJ ont capturé le Capitaine Pourpre, les factions s'activent pour récupérer le prisonnier. Idomène exige des PJ qu'ils lui confient le Capitaine et elle peut aller jusqu'à engager le combat avec elle (elle est accompagnée de gardes bien entraînés, une case de plus que le profil p.19). Phéodoras demande aux PJ de le libérer en échange d'un rapprochement entre l'Alliance de la Forêt et le Marquisat de Chat, pour les aider à harceler les assiégeant de Tribouillis-la-Gaillarde (voir p.52). L'Alliance de la Forêt elle-même supplie les PJ de libérer le Capitaine Pourpre, sans lequel l'émancipation de la Forêt semble impossible.

Selon à qui ils remettent le Capitaine, les PJ gagnent 5 points de prestige auprès de la Compagnie de la Rivière, des Dynasties de la Canopée ou du Marquisat de Chat, et gagnent 5 points de défaveur auprès de l'Alliance de la Forêt.

S'ils libèrent le Capitaine, ils ne gagnent que 2 points de défaveur auprès de l'Alliance de la Forêt et 2 points de défaveur auprès de la Compagnie de la Rivière.

## 4.7. La Musette

### 4.7.1. Vue d'ensemble

La Musette a la chance d'être bâtie sur une terre très fertile. Elle est le grenier à blé de la Forêt. La plupart des pains et des pâtisseries proviennent de grains de ses champs. Ses sacs de grains sont envoyés à la minoterie des Pertuis pour les transformer en farine, ce qui représente une certaine perte, et beaucoup d'habitants de La Musette souhaitent construire un moulin à vent pour en profiter localement – efforts qui sont découragés par la Compagnie de la Rivière qui transporte les sacs de

grains.

La deuxième grande richesse de La Musette est une variété de fraises géantes, pouvant aller de la taille d'un chien à celle d'une vache. Ces fraises ne se trouvent qu'ici et ne poussent aussi bien qu'ici. Une petite communauté de hérissons les plante et les récolte. Les fraises géantes attirent des limaces géantes aussi, que les hérissons font griller et sécher et qu'ils mangent avec délice (mais ils sont bien les seuls).

#### 4.7.2. Aventure : Les animaux perdus

La mère Michelle est une poule qui aime les animaux, plus exactement des bestioles géantes des sous-bois : cloportes, vers de terre, vers de bois, scarabées, larves diverses... Sa maison est un foyer pour elles, elle achète de grandes quantités de déchets biologiques pour qu'elles puissent jouer dedans, se nourrir et les transformer en compost. Malgré l'odeur, elle est appréciée de ses voisins qui viennent lui apporter les animaux blessés qu'ils trouvent dans les bois et qu'elle sait bien soigner. On vient de toute la Forêt pour adopter ses animaux de compagnie, mais aussi pour acheter le terreau de première qualité issu de son compost.

Au moment où les PJ arrivent à La Musette, ses enclos ont été ouverts par Potron-Minet, un chat de l'Alliance de la Forêt dévoué à la cause animale et n'acceptant pas que les bestioles soient tenues loin de leur environnement naturel. Profitant de leur liberté, les bestioles se sont égayées où elles ont pu. La mère Michelle demande aux PJ de les retrouver et d'enquêter pour comprendre ce qui est arrivé.

Comment les PJ peuvent-ils s'acquitter de cette tâche ? Ils peuvent **entreprendre le tour de crapule** Pistage. Ils peuvent poser des questions aux voisins. Ils peuvent attirer les bestioles avec des ordures bien fraîches et bien odorantes. Ils peuvent simplement **tenter leur chance**. Enfin, le MJ peut décider qu'ils tombent sur l'emplacement des animaux après qu'ils aient fait suffisamment d'efforts pour les trouver. Voici où se trouvent les différentes bestioles :

- Buggie, un cloporte curieux et joueur, a trouvé refuge dans la chambre de Lola, une petite lapine qui a le coup de foudre pour lui.
- Floppette, une vers de terre âgée se trouve en difficulté, elle ne supporte pas le soleil et se tord désorientée sur la route.
- Le Duc est un beau scarabée mâle qui est monté dans un arbre et n'arrive plus à en descendre.

Il n'est pas difficile de comprendre ce qui s'est passé : Potron-Minet intervient rapidement auprès des personnages pour leur demander de ne pas ramener les bestioles dans l'enclos de la mère Michelle mais de les laisser là où mère Nature les a voulues. On peut le **persuader** de laisser tranquille la mère Michelle (après tout les animaux ont l'air heureux auprès d'elle).

Si les personnages retrouvent tous les animaux, ils gagnent 3 points de prestige auprès des habitants et 1 point de défaveur auprès de l'Alliance de la Forêt, ainsi que des célèbres galettes de la mère Michelle, qui décochent toutes leurs cases d'épuisement.

### 4.7.3. PNJ : la mère Michelle

Motivation : Prendre soin de ses bestioles.

Manœuvres :

- Gratouiller ses bestioles là où ça leur fait du bien
- Retourner le compost
- Préparer des galettes délicieuses

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1 point d'épuisement

Équipement : un tablier, des friandises pour ses bestioles, un râteau pour retourner le compost

### 4.7.4. Aventure : Cambriolage

La Musette est dominée par un confortable manoir appartenant à la famille Trucullius. Construit par le père de Markus, il fait la fierté de ce dernier. Il profite de la campagne environnante, à la fois riche et plaisante.

Le Capitaine Pourpre contacte les PJ pour les embaucher pour cambrioler le manoir. Il en sait beaucoup (puisque'il s'agit du fils de Markus) et peut même donner aux PJ les clés et leur indiquer une porte à l'arrière, qui n'est pas gardée. Il signale que le manoir est patrouillé par une milice de rats accompagnés de vers renifleurs et que Markus Trucullius habite en ce moment à l'étage. Il demande aux PJ d'ouvrir le coffre qui se trouve dans le bureau de Markus et de voler l'or qui s'y trouve.

Pour entrer dans le manoir, les PJ doivent escalader un mur, traverser une haie et une pelouse pour atteindre la porte arrière, ce qui demande une manœuvre d'**entreprendre un tour de crapule** avec Furtivité. Une fois à l'intérieur, le coffre n'est pas difficile à trouver, mais il faut le **démolir** discrètement ou **entreprendre un tour de crapule** avec Crochetage. Ils ont la mis la main sur 100 de Valeur, dont le Capitaine Pourpre leur donne 10. Un PJ qui s'attarde peut ramasser assez de bibelots pour effacer toutes les coches de Dénuement, au risque de faire du bruit.

Si les PJ se font prendre, ils doivent **tenter leur chance** pour s'enfuir assez rapidement sans se faire repérer. S'il y a trop de bruit, Markus Trucullius sort de sa chambre armé d'une arbalète et prête main-forte à sa milice de rats.

Si les PJ réussissent cette mission, ils gagnent 3 points de prestige auprès de l'Alliance de la Forêt. S'ils se font prendre par des gardes de la maison ou par Markus Trucullius lui-même, ils gagnent 5 points de défaveur auprès de la Compagnie de la Rivière.

### 4.7.5. PNJ : Milice de rats

Motivation : Protéger les possessions de Markus Trucullius

Manœuvres :

- Lâcher les vers sur l'intrus
- Réveiller Markus
- Cogner à tout va

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 2 point d'épuisement

Équipement : cottes de maille, gourdins

## 4.8. Cornemonts

### 4.8.1. Vue d'ensemble

Comme sa voisine La Musette, Cornemonts est une clairière riche fabriquant de nombreux produits, dominé par une montagne à deux pics – d'où son nom. Sa principale activité est la culture du lin, dont elle tire du papier et surtout du tissu qui fait sa richesse. Mais ce qui fait sa renommée sont ses ruches et son apiculture, produisant un miel onctueux très apprécié, ainsi que des bougies en cire d'abeille. Enfin, elle abrite des bois de noisetiers qui produisent des noisettes croquantes délicieuses. Les musettois les grillent et les mangent ainsi ou bien les broient pour les mélanger à du chocolat de Caillebotte pour en faire une pâte à tartiner nommée le « noisettolla », stocké dans des pots en verre de Sainte-Wilmine. Une communauté de chauve-souris habitent les anciennes ruines à proximité et joue le rôle de gardes pour la clairière.

### 4.8.2. Aventure : Le concours de tartes aux fruits

Le concours annuel de tartes aux fruits est une institution de la Forêt Rouge à laquelle tout le monde se presse. Le principe est le suivant : un jury de trois personnes choisies par tirage au sort doit goûter les tartes aux fruits proposées par les concurrents pour choisir la meilleure. La gagnante ou le gagnant est assuré non seulement d'une grande renommée, mais en plus de faire des affaires toute l'année. De nombreux cuisiniers et cuisinières se présentent chaque année.

Plusieurs candidats se distinguent particulièrement :

- Canina Trucullius, une lapine de La Musette présentant une tarte aux fraises géantes et à la rhubarbe. Elle est la sœur de Markus Trucullius et est soutenue par la Compagnie de la Rivière.

Elle se présente sous son prénom pour ne pas alerter de son lien avec son frère.

- Léon, un moineau des Pertuis présentant une tarte meringuée aux fruits de saisons. Il est soutenu par les Dynasties de la Canopée, ce qu'il ne révèle pas non plus.
- Madame Javotte, une souris de Caillebotte présentant une tarte tatin aux pommes.
- Olive, une loutre de La Fourche Blanche, présentant une tarte aux noix
- Morno, un loup de Tournebrousse, présentant une tarte aux raisins

Chaque candidat représente aussi sa propre ville avec fierté et est soutenu par une délégation qui en vient spécialement.

Les PJ peuvent être pris dans cette aventure de différentes manières.

Ils peuvent spontanément prendre l'initiative de se présenter au concours et de **tenter leur chance** de cuire une tarte qui les fera entrer dans l'histoire de la Forêt Rouge.

Ils peuvent proposer leur nom pour être tiré au sort comme membre du jury, auquel cas, par un hasard propre aux bonnes histoires, ce sont eux qui sont tirés au sort.

Ils peuvent être recrutés par Markus Trucullius, par le Vicomte Olézime de la Tourbière ou par une des délégations d'une clairière pour influencer le jury et déprécier les tartes concurrentes.

Quelle que soit leur implication, les PJ sont rapidement pris dans les jeux de pouvoir que l'on vient d'évoquer : la compétition n'est nullement juste et chacun essaye de l'influencer à sa manière. Si les PJ s'y intéressent sérieusement (par exemple en **sondant les esprits**), ils peuvent découvrir les soutiens de chaque candidat, mais également les mouvements pour faire gagner chacun. Ils peuvent activement participer à ces mouvements en intimidant tel ou tel membre du jury (par une manœuvre de **persuasion**) ou en ruinant les tartes de tel ou tel concurrent (en **entreprenant un tour de crapule** de Passe-passe pour changer les ingrédients de la préparation par exemple).

Selon le parti qu'ils auront pris, les PJ peuvent gagner 5 points de prestige auprès des habitants (s'ils ont soutenu une ville en particulier), auprès de la Compagnie de la Rivière (s'ils ont soutenu Canina) ou auprès des Dynasties de la Canopée (s'ils ont soutenu Léon). S'ils se sont fait prendre d'une manière ou d'une autre à tricher, ou si leurs tentatives d'intimidation ont été dénoncées, cela provoque un scandale (tout le monde sait que tout le monde triche à ce concours mais absolument personne n'oserait l'admettre!) et ils gagnent 5 points de défaveur auprès des habitants (et éventuellement des autres factions).

Si les PJ gagnent le concours, quel que soit le moyen, ils gagnent 5 points de prestige auprès des habitants.

## 4.9. La Fourche Blanche

### 4.9.1. Vue d'ensemble

Si elle n'était pas en permanence occupée par le siège de sa voisine Tribouillis-la-Gaillarde et l'influence dangereuse du Culte depuis Grandroc, La Fourche Blanche serait une clairière tranquille. La culture ancestrale est ici celle du noyer et de tout ce qu'il peut apporter : ébénisterie, huile de noix, alcool de noix, brou, gâteaux de noix. Quelques familles de tortues complètent l'économie locale par la production de thés, de tisanes, d'aromates et de médicaments, dont les champs s'étendent à l'ouest de La Fourche Blanche. Mais ses rues sont pleines de soldats des Dynasties de la Canopée, en permanence sur le point de lancer un assaut sur la forteresse de Tribouillis-la-Gaillarde ; leur présence pèse sur la population et sur ses vivres.

### 4.9.2. Aventure : L'oppression des tortues

Depuis des temps anciens les tortues de La Fourche Blanche cultivent des plantes médicinales et de cuisine appréciées dans toute la Forêt. Elles les cueillent avec beaucoup de soin et les font méticuleusement sécher dans de petites huttes ; elles suspendent les différentes plantes en l'air et entretiennent un feu au milieu de chaque hutte pendant plusieurs jours jusqu'à ce que les plantes soient prêtes à être emballées.

La clairière connaît une éruption de rougeotte (due au passage de l'Alliance de la Forêt) qui affole les habitants : jusque-là il s'agissait de rumeurs de clairières éloignées, riches et cosmopolites, habituées à ce genre de situation, et pas d'une clairière tranquille et sage comme La Fourche Blanche. Oltrio Ko'Mir, un prêcheur du Culte des Lézards venu de Grandroc en profite pour accuser les tortues qui auraient mis la rougeotte dans le puits de la clairière ; selon lui, elles bénéficient de l'épidémie en vendant des médicaments et en plus ne risquent pas de l'attraper, étant immunisées en tant que reptiles. Affolés, les habitants lui prêtent oreilles et s'en prennent à la communauté tortue. Ils les frappent et les insultent, ils brûlent leurs champs et leurs séchoirs, ils les poursuivent avec des armes. Les soldats des Dynasties de la Canopée laissent faire.

Alors qu'ils visitent La Fourche Blanche, les PJ sont interpellés par une de ces scènes. Il leur faut d'abord faire cesser cette violence et comprendre d'où vient cette agressivité. Les villageois peuvent avoir qu'elle vient des prêches du frère Ko'Mir, et leur expliquer ses arguments.

Il est possible de **persuader** les habitants d'arrêter de s'en prendre aux tortues en appelant à leur bon sens et à leur rationalité. Les personnages peuvent aussi mettre en fuite le prêcheur en le combattant.

Si les personnages arrêtent le prêcheur et ramènent les habitants à la raison, ils gagnent 3 points de prestige auprès des habitants (les tortues) et gagnent 3 points de défaveur auprès du Culte des Lézards.

Si les personnages ne font rien, la communauté des tortues est finalement chassée et doit vendre ses talents à d'autres clairières. Les prêches du Culte du Lézards prennent racine et, progressivement, La Fourche Blanche devient la deuxième clairière contrôlée par le Culte. L'explication de la maladie glisse vers la supposée impiété des habitants et leur train de vie luxurieux (comprendre buvant de l'alcool et des relations hors-mariages).

### 4.9.3. PNJ : Prêcheur du Culte des Lézards

Motivation : Recruter des fidèles pour le Culte.

Manœuvres :

- Citer des passages du livre des prophètes reptiliens
- Invectiver les mécréants
- Frapper de son bâton selon une technique ancienne

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1 point d'épuisement

Équipement : un bâton et une tunique jaune

### 4.9.4. Aventure : Libérer une membre de l'Alliance de la Forêt

Herbertine est une renarde de l'Alliance de la Forêt. Alors qu'elle collait des affiches contre les Dynasties de la Canopée (« Des noms d'oiseaux aux Dynasties ! »), elle a été arrêtée. Un procès expéditif est prévu pour dans trois jours, à l'issue duquel elle doit être exécuté. Elle est exposée sur une estrade dans un piloris. Le juge (un vautour à tête chauve) et le bourreau (une corneille) sont en route depuis le Perchoir des Pertuis.

Le Capitaine Pourpre de l'Alliance de la Forêt demande aux PJ de faire libérer Herbertine. Les membres de sa bande et lui-même sont trop connus en ville et on s'attend à un coup de leur part, tandis que des Vagabonds peuvent passer bien plus inaperçus.

Il y a de nombreuses manières de faire échapper Herbertine.

Les PJ peuvent s'introduire dans la prison en **entreprenant un tour de crapule** avec Furtivité ou Contrefaçon. Ils peuvent aussi passer en force, mais il leur faut vaincre le bourreau puis des gardes (profil p.19).

Les PJ savent qu'ils peuvent aussi proposer l'un d'entre eux comme champion, notamment si l'un d'entre eux est Arbitre. Le juge n'en a pas vraiment envie, mais il ne peut pas l'empêcher si la prisonnière en fait la demande. Le PJ qui se propose comme champion doit alors affronter le bourreau. Le vainqueur décide du sort d'Herbertine.

Si les PJ parviennent à faire échapper Herbertine, ils gagnent 5 points de prestige auprès de l'Alliance de la Forêt.

S'ils se font prendre, ils peuvent aussi gagner 3 points de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée.

Celui qui vainc le bourreau gagne aussi 1 point de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée.

#### **4.9.5. PNJ : Commode, le bourreau**

Motivation : Exécuter Herbertine de manière légale.

Manœuvres :

- Faire des moulinets avec sa hache
- Donner la mort de manière spectaculaire
- Faire peur

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : capuchon noir avec deux trous pour les yeux, hache maculée de sang

### **4.10. Tournebrousse et Fleury-lès-Granges**

#### **4.10.1. Vue d'ensemble**

Éloignées des conflits importants et relativement épargnées par la guerre, riches et prospères, Tournebrousse et Fleury-lès-Granges pourraient avoir tout de paradis et vivre heureuses en bonnes voisines, n'étaient leur haine mutuelle et ancienne.

Celle-ci tient ses origines d'abord dans la guerre entre les Dynasties de la Canopée et le Marquisat de Chat, où Tournebrousse a pris le parti des Dynasties – et se rengorge d'être du côté des vainqueurs – tandis que Fleury-lès-Granges s'est rangée du côté du Marquisat. Elle est entretenue par la concurrence à laquelle se livrent les deux clairières sur l'alcool de la Forêt : demander une bière dans une auberge de Tournebrousse, c'est risquer une rude correction et inversement pour du vin à Fleury-lès-Granges. Seul le cidre de Caillebotte provoque une plus grande détestation et parvient à unir les deux clairières ennemies. Enfin, leur haine se continue par des agressions allant de l'humour dépréciatif peu subtil, en passant par les insultes (« Tournebroussois, buveurs de pisse ! », « Chien de fleurysois ! »), jusqu'aux expéditions punitives réciproques et aux lynchages.

Pourtant, le vin de Tournebrousse est excellent : un vin jaune liquoreux, un peu enivrant. Tournebrousse produit aussi des amandes qu'elle exporte vers La Croix-en-Bauge pour sa production de nougat. Le houblon de Fleury-lès-Granges produit une bière épaisse, délicieuse avec un bon repas. Tout ceci pourrait être partagé entre amis, mais leurs habitants préfèrent se déchirer.

#### 4.10.2. Aventure : Sabotage

Les PJ sont approchés par des représentants du village qu'il visite pour aller saboter les réserves d'alcool de l'autre clairière. Il ne s'agit pas de les détruire, mais de les gâcher, par exemple en y versant de la boue ou des excréments, afin de ruiner la réputation de l'autre. Ils paient les PJ 3 de Valeur par Vagabond.

Si les PJ acceptent la mission, ils peuvent se rendre dans l'autre clairière de nuit et trouver les tonneaux des différentes récoltes dans une cave, en train de fermenter. A l'aide du tour de crapule Furtivité il n'est pas difficile d'arriver à leurs fins.

Si les PJ remplissent la mission, ils gagnent 3 points de prestige et 3 points de défaveur auprès des habitants.

#### 4.10.3. Aventure : Réunir les amoureux

Timéon et Clorinde, deux renards amoureux, l'un de Fleury-lès-Granges et l'autre de Tournebrousse, demandent aux PJ de les aider à sortir de nuit de leur clairière et à se rejoindre sous le couvert des bois pour qu'ils puissent s'aimer. Ils peuvent payer 6 de Valeur. Leurs familles respectives ne sont pas au courant et verraient d'un très mauvais œil une pareille relation.

La mission n'est pas difficile en soi, mais rapidement leur disparition est remarquée des battues sont organisées dans les bois. Chaque clairière suspectant l'autre, ils se rejoignent à mi-chemin, là où se trouvent les personnages. A eux de calmer le jeu ou de *dupes les PNJ* pour leur faire croire qu'ils n'ont pas vu passer les deux « disparus ».

Si les PJ remplissent la mission, ils gagnent 2 points de prestige auprès des habitants. S'ils se font prendre, ils gagnent 2 points de défaveur en plus auprès des habitants.

#### 4.10.4. Aventure : Guerre ouverte

La tension continue de monter entre les deux clairières. L'arrivée de la rougeotte accentue encore les choses, chaque partie accusant l'autre de l'avoir infectée. Si les PJ ont accepté et rempli la mission *Sabotage*, la tension est encore plus grande. Des habitants se font agresser dès qu'ils sortent de leur clairière. Le sentier entre les deux clairières est maculé de sang.

Chaque clairière embauche des Vagabonds (y compris les PJ s'ils acceptent, pour 5 de Valeur par PJ) afin d'aller incendier l'autre village. Des PJ en reconnaissance ou s'informant pourraient entendre parler de l'initiative de l'autre clairière. Ils se réunissent pour une bataille rangée.

Les PJ peuvent se mettre en travers et tenter de *persuader* les deux foules chauffées à blanc de rentrer chez eux et de se détester en paix (espérer qu'ils se réconcilient est totalement inenvisageable à ce stade), mais il faut qu'ils se mettent d'accord pour régler leurs conflits à l'amiable. Les PJ peuvent en référer à une autorité impartiale comme la Compagnie de la Rivière, l'Alliance de la Forêt et même le Culte des Lézards, mais pas les Dynasties de la Canopée ou le Marquisat de Chat, auxquels chaque clairière s'identifie. Pour freiner les ardeurs guerrières, ils peuvent faire remarquer que deux habitants ont bien réussi à s'aimer, mais c'est courir le risque de les exposer. Ils peuvent aussi proposer un

combat entre deux champions, à recommencer chaque année, ou plus généralement un exutoire sous forme de compétition sportive avec équipe. Les solutions ne manquent pas.

Si les PJ ne font rien, c'est un bain de sang. Les habitants s'entre-tuent au couteau et incendient des maisons de part et d'autre. Les réserves de vin et de bière remontant à des années en arrière sont détruites et répandues sur le sol. Aucune des deux clairières ne s'en remet. Peu à peu, les survivants s'enfuient et rejoignent leurs voisins. Elles deviennent des villes-fantômes uniquement habitées de spectres plein de haine.

## **4.11.Caillebotte**

### **4.11.1. Vue d'ensemble**

Bien que Caillebotte soit en dehors des grands axes commerciaux, ses productions sont renommées et appréciées dans toute la Forêt. Elle produit des pommes juteuses qui font un excellent cidre, des compotes tenant longtemps, des pommes séchées et des tartes aux pommes délicieuses. Mais surtout elle est construite sur une mine de chocolat. Celui-ci vient selon différentes formes, chocolat noir et dur pour les couches les plus profondes, chocolat au lait ou chocolat blanc pour les couches plus en surface, poches de chocolat en poudre, nappes de chocolat fondu... Tous font le régal des habitants de la Forêt, mais heureusement la mine est généreuse.

Plus que toute autre clairière, Caillebotte a souffert de la guerre. Autrefois, de nombreux sentiers en partaient et elle était le centre économique et productif de la Forêt Rouge. Aujourd'hui ses vignes sont abandonnées, ses champs d'avoine et de maïs sont en friche et de nombreuses habitations sont abandonnées. La plupart des habitants prennent la question avec philosophie, mais certains tentent de lui redonner son ancien lustre.

### **4.11.2. Aventure : La pension des vétérans**

Alors que les PJ marchent dans la rue, ils sont abordés par Corbac, un vieux corbeau déplumé et dont une aile cassée mal soignée l'empêche de voler. Il a honte de leur demander l'aumône (1 de Valeur ou cocher une case de dénuement l'aideraient beaucoup). Il explique qu'il est un vétéran de la guerre entre les Dynasties et le Marquisat, qu'il a participé à la prise de Caillebotte, mais qu'il a été blessé et oublié ensuite. Les Dynasties avaient promis des terres et des esclaves aux officiers de ses cohortes, mais n'a pas tenu sa promesse. Ils sont plusieurs dans ce cas-là, éparpillés dans la Forêt. Si les personnages sont suffisamment interpellés par cette demande, Corbac leur suggère d'intercéder auprès des Dynasties de la Canopée pour l'aider. S'ils sont en suffisamment bon terme avec lui, ils peuvent **persuader** le Vicomte d'accorder de maigres pensions aux vétérans, mais guère plus.

Si les PJ y parviennent, ils gagnent 3 points de prestige auprès des habitants.

### **4.11.3. Aventure : Endetté**

Claudère est un castor qui se souvient de la grandeur de Caillebotte et veut la faire revenir. Il a beaucoup investi dans l'industrie de la vigne, pour faire concurrence à Tournebrousse – engluée dans son conflit avec Fleury-lès-Granges – en profitant du savoir-faire de Caillebotte pour produire du cidre.

Il a acheté des vignobles laissés à l'abandon, une exploitation désertée et a entrepris de les reprendre en main. Il a embauché des ouvriers agricoles. Pour cela, il s'est endetté auprès de Markus Trucullius et de la Compagnie de la Rivière.

Malheureusement, les récoltes ont été mauvaises et les vignes, après avoir été si longtemps abandonnées, ont perdu de leur rendement. Rapidement son affaire s'est écroulée. Aujourd'hui, il a dû revendre ses terrains pour payer ses dettes, mais même cela ne lui permet pas de les éponger complètement. Il va bientôt être réduit en esclavage, comme le veut la loi sur les sociétés des Dynasties de la Canopée.

Si les PJ cherchent un lieu pour dormir, il les accueille dans sa ferme selon les lois de l'hospitalité et en profite pour leur exposer sa situation. Les PJ sont ainsi interpellés, mais Claudère ne leur demande pas directement leur aide.

Contacté, Markus Trucullius peut apporter différentes réponses selon sa relation aux PJ. S'ils les apprécient et qu'ils ont déjà rempli des missions pour lui, il peut se laisser *persuader* de ne pas réduire Claudère, mais de simplement le dépouiller de tout ce qu'il possède (il n'ira pas plus loin). Sinon, il se retranche derrière son bon droit et va jusqu'au bout de la procédure.

Si les personnages parviennent à empêcher Claudère d'être réduit en esclavage, ils gagnent 3 points de prestige auprès des habitants.

## **4.12. Valsebois**

### **4.12.1. Vue d'ensemble**

Comme Caillebotte, Valsebois n'est pas isolée, mais elle est néanmoins loin des échanges principaux, et produit un légume apprécié de toute la Forêt : du chou. Les valseboisiens mangent du chou sous toutes ses formes : braisé, cuit à la vapeur, frit, en soupe... Avec les excédents, ils produisent de la choucroute exporté dans les clairières les plus proches. Pour ce faire, ils importent des tonneaux de Grandroc et le mauvais vin de Tournebrousse. Grâce à un marais à proximité et à ses saules têtards, une activité de vannerie permet aussi à Valsebois d'exporter des paniers et des fauteuils.

### **4.12.2. Aventure : Organiser la fête du chou**

Le bourgmestre Jérónimas doit organiser la fête du chou de Valsebois, qui fait la célébrité de la ville et attire une activité économique exceptionnelle, attirant des gourmets, des fêtards et des marchands de toute la forêt. Mais cette année, avec les troubles dus à l'épidémie, Jérónimas manque de mains pour l'aider et la fête – qui a lieu dans une semaine – risque de tourner à la catastrophe. Il se tourne vers les PJ pour l'aider. Voici quelques unes des missions pour lesquelles il aurait besoin d'aide :

- Il faut trouver des cuisiniers pour cuire deux tonnes de choux dans une immense casserole pour nourrir la foule des visiteurs.
- Il faut trouver un prix digne de ce nom pour le concours de lancer de chou.
- Il faut faire les guirlandes en feuilles de chou pour décorer toute la clairière.

- Il faut un titre et un synopsis général pour la pièce de cette année sur le thème du chou.
- Il faut quelqu'un pour guider la danse traditionnelle du chou.
- Il faut accueillir et installer les stands de cuisiniers venant présenter leurs variations autour du chou.

De manière générale, il s'agit surtout de résoudre ces problèmes de manière créative. Des manœuvres de *persuader* et de *tenter sa chance* peuvent aider. Les PJ peuvent faire le tour de Valsebois, voire aller chercher de l'aide dans les clairières voisines (bien que Sainte-Wilmine et Le Bouchot soient peu accueillantes en ce moment), notamment s'ils s'y ont fait des amis.

Si les PJ réussissent bien à organiser la fête, ils gagnent 3 points de prestige auprès des habitants.

#### 4.12.3. PNJ : Jérónimas, bourgmestre débordé

Motivation : Organiser la fête du chou pour améliorer l'image de sa clairière

Manœuvres :

- Courir dans tous les sens
- Donner des ordres contradictoires
- Aimer le chou sous toutes ses formes

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1 point d'épuisement

Équipement : écharpe de bourgmestre

#### 4.12.4. Aventure : Conflit religieux

Les PJ sont interpellés par des cris et une bousculade dans la rue : des lézards et des oiseaux s'en prennent à des lapins, souris et renards avec les mains pleines d'offrandes. Les lézards appartiennent au Culte du Dragon et les oiseaux à celui des Douze Oiseaux Divins. Ils reprochent bruyamment aux habitants d'offrir des offrandes païennes à un cerf, ce que ceux-ci font réellement. Les oiseaux jugent que c'est une forme de rébellion à l'encontre des Dynasties de la Canopée et que cela mérite les peines les plus graves. Les lézards leur rappellent que c'est grâce à eux que les malades de la rougeotte sont soignés dans la clairière voisine du Bouchot.

Les PJ peuvent s'interposer pour empêcher ce harcèlement. Ils peuvent *persuader* les fidèles de s'en aller ou les confronter physiquement.

Si les PJ interviennent et calment les fidèles, ils gagnent 1 point de défaveur auprès du Culte du Léopard

et des Dynasties de la Canopée et 2 points de faveur auprès des habitants.

#### **4.12.5. PNJ : Groupe de fidèles**

Motivation : En finir avec le paganisme des habitants de Valsebois

Manœuvres :

- Vociférer des insultes religieuses
- Menacer de damnation éternelle
- Prier de façon passive-agressive

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 2 points d'épuisement

Équipement : tuniques et bâtons

### **4.13. Sainte-Wilmine**

#### **4.13.1. Vue d'ensemble**

Depuis quelques mois, Saintes-Wilmine vit dans la peur. Cette clairière a toujours été isolée et a dû se débrouiller toute seule, mais récemment les choses ont pris une sale tournure. Les bois d'épineux l'entourant étaient à l'origine source de richesse. La communauté produit du bois bon marché et basse-gamme, ainsi que du bon charbon. Ses fours servent également au façonnage du verre, dont les bocaliers s'exportent facilement vers Caillebotte, Les Pertuis et La Musette pour servir de conserves à fruits.

Des profondeurs de la forêt, des araignées géantes ont émergé. Personne ne sait d'où elles viennent ni ce qu'elles veulent, mais elles emportent les habitants au fond des bois et les y dévorent. Cela a commencé par une abondance de petites araignées à l'intérieur du village, puis par la découverte de toiles de plus en plus grandes. Des disparitions étranges ont eu lieu. Lorsque, de nuit, les araignées se sont mises à attaquer les palissades de la clairière pour attaquer les gardes, les habitants n'ont plus pu reculer. Ils ont envoyé plusieurs demandes d'aide aux Dynasties de la Canopée, mais celles-ci n'y ont pas répondu, considérant cette clairière comme de peu d'importance stratégique.

#### **4.13.2. Aventure : Se défendre contre les araignées**

Les habitants de Saint-Wilmine supplient les personnages de les aider à défendre la palissade durant la nuit. Ce soir est nouvelle lune et les araignées aiment particulièrement attaquer dans l'obscurité. Ils ne peuvent pas beaucoup payer les personnages, mais peuvent proposer 7 de Valeur s'ils insistent.

Il y a différentes précautions auxquelles les personnages peuvent penser pour préparer l'attaque :

- Se débarrasser des araignées domestiques et de leurs toiles qui envahissent les maisons, afin d'éviter qu'elles prennent les défenseurs à revers. Les enfants du village peuvent s'en occuper.
- Se rendre compte que les araignées détestent la lumière et spécifiquement le feu, et disposer des torches tout du long de la palissade et équiper les villageois de torches. Il est facile de confectionner des torches avec la résine des arbres alentour.
- Organiser les villageois par des cris de guerre pour se coordonner et se donner du courage.
- Renforcer la palissade pour éviter que des petites araignées ne s'infiltrerent.
- Armer les villageois par exemple de pieux ou de lances (ils disposent de grandes quantités de bois) pour tenir les araignées à distance.

Ces précautions peuvent diminuer le nombre d'araignées géantes et de nuées, à l'appréciation du MJ

L'attaque elle-même consiste en [nombre de PJ]+1 araignées géantes et 2 nuées d'araignées plus petites (voir ci-dessous) ; l'essentiel est que les PJ soient débordés et que les joueuses doivent s'occuper de nombreuses tâches en même temps. L'attente est longue et éreintante elle-même. Les araignées n'attaquent qu'au plus noir de la nuit.

- Un habitant de la forêt est immobilisé par une toile et appelle un PJ spécifique à l'aide. Si le PJ ne vient pas l'aider, il est emporté dans le nid.
- Assaillis par les nuées d'araignées, le moral des habitants faiblit, mais on peut les **persuader** de continuer à se battre !
- Une araignée géante s'en prend à la palissade elle-même pour faire s'écrouler le chemin de ronde où se battent habitants et PJ.
- Si le combat dure suffisamment longtemps (5 tours de jeu), le ciel commence à s'éclaircir et les araignées cochent à chaque tour 1 de moral jusqu'à fuir.
- Si les personnages ne retiennent pas suffisamment les araignées, celles-ci pénètrent dans le village et détruisent les maisons pour emporter les villageois qui y sont réfugiés.

Si les PJ parviennent à tenir la ligne et à empêcher les araignées d'entrer dans le village, ils gagnent 3 points de prestige auprès des habitants. C'est peu : le plus difficile reste encore à accomplir.

### 4.13.3. PNJ : Des araignées

#### Araignées géantes

Manœuvres :

- Endormir d'un coup de dard
- Capturer une personne endormie ou terrorisée

- Envoyer des jets de toile

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommmages infligés : 1 + 1 d'épuisement pour la peur qu'elle représente

Si un personnage échoue à un jet martial à portée courte ou au contact, le MJ peut choisir une des manœuvres suivantes :

- Le personnage est pris dans la toile et a -1 en continue jusqu'à ce qu'il prenne le temps de se laver.
- Si un personnage est déjà pris dans la toile, il peut être immobilisé. Il a besoin de l'aide d'un autre personnage pour être libéré et ne peut pas agir en attendant.
- L'araignée pique le personnage qui doit faire un test de Puissance :
  - Sur un échec, il tombe inconscient.
  - Avec 7-9, il a -1 pour sa prochaine action.
  - Avec 10+, il n'y a pas de conséquence.
- Un personnage immobilisé, terrorisé (par exemple si le personnage a coché tout son épuisement) ou inconscient peut être emporté par une araignée géante jusqu'au nid (voir ci-dessous).

### Nuée d'araignées

Manœuvres :

- Rentrer sous les vêtements d'un assaillant.
- Esquiver les attaques en se divisant.
- Cliqueter de défi.

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommmage infligés : 1 d'épuisement

Les araignées ont peur du feu. Une réussite à une compétence martiale avec une torche ou avec une

flèche enflammée coche 2 cases de moral en plus des dégâts normaux.

#### 4.13.4. Aventure : En finir avec le nid

Une fois les araignées repoussées, les habitants du village suggèrent aux PJ de remonter leur piste et de s'attaquer à leur nid lui-même, d'autant que certains habitants ont pu être capturés (soit avant que les PJ n'arrivent, soit durant l'attaque de la palissade) et qu'il faut les libérer. Ces captifs interdisent également que l'on incendie le nid, il faut les libérer avant. Les habitants ont trop peur du nid et des araignées, ils préfèrent rester en arrière à panser leurs plaies. Une seule PNJ se présente pour aider les PJ : Emeline, une lapine dont le petit frère a disparu, emporté par les araignées, et qui est prête à tout pour le sauver.

En traînant les corps endormis, les araignées géantes ont laissé des traces claires dans le sous-bois. A mesure que les PJ progressent, la forêt est de plus en plus denses. Les buissons de ronces sont plus hautes que leurs têtes. Des toiles d'araignées gênent leur marche, se prennent dans leurs cheveux et recouvrent leurs visages. Des milliers d'araignées s'éparpillent dès qu'un peu de lumière les frôlent. Enfin, le soleil – déjà pâle au travers de nuages gris – disparaît complètement et seule la lumière de leurs torches éclairent leur chemin.

Le nid à proprement parler est une grande cavité ouverte dans le sol et dont les murs sont recouverts de toiles d'araignées. Une dizaine de paquets pendent du plafond : il s'agit des habitants emportés et enveloppés dans la toile pour être mangés. Certains sont morts, d'autres bougent doucement dans un demi-sommeil. Mais surtout le centre de la pièce est tenu par une araignée-mère massive, entourée de deux araignées géantes et de sacs d'œufs pulsants. Dès qu'elles voient les personnages, elles les attaquent. Pour diminuer la difficulté, les deux araignées géantes peuvent avoir déjà été blessées durant l'attaque de la nuit précédente ou être carrément absentes : il ne s'agit pas d'empêcher les PJ de gagner le combat, mais juste de le rendre tendu.

Plusieurs événements peuvent venir pimenter ce combat :

- Émeline laisse les personnages s'occuper du combat et grimpe à la surface pour chercher son frère (elle a repéré où il est emprisonné). Elle s'empêtre dans les toiles, mais si aucune araignée géante ne la menace, elle parvient à le détacher et s'enfuit avec lui. Elle revient prêter main forte aux personnages dès que son frère est sorti d'affaire, mais surtout dès que la tension dramatique rend son retour le plus intéressant.
- Si les personnages tentent de libérer les habitants prisonniers, il est possible de les *persuader* de se joindre au combat. Sinon, ils s'enfuient sans demander leur reste.
- Il est possible de mettre le feu au nid, après tout il est creusé au milieu de résineux et d'un sous-bois sec. Les araignées s'enfuient aussitôt en sifflant, mais il faut alors sortir un maximum d'habitants avant que les flammes ne les emportent.

Si les PJ parviennent à vaincre les araignées ou à les mettre en fuite et à sauver les habitants prisonniers, ils reviennent en triomphe au village. Ils gagnent 5 points de prestige auprès des habitants. S'ils n'ont pas sauvé les prisonniers, mais seulement vaincu les araignées, leur retour est bien plus

lugubre et ils ne gagnent que 2 points de prestige auprès des habitants.

#### **4.13.5. PNJ : Émeline, lapine courageuse**

Émeline et son frère Jacob sont les derniers survivants d'une grande portée de lapereaux emporté par la faim, la maladie, le froid : Sainte-Wilmine n'est pas une clairière très tendre. Émeline tient à son petit frère plus qu'à tout et ne reculera devant rien pour le sauver.

Motivation : Sauver son frère des araignées.

Manœuvres :

- Se défendre bec et ongles
- Écraser une araignée d'un coup de pied
- Avoir de l'espoir malgré tout

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1

Équipement : un couteau de cuisine, une épée qu'elle ne sait pas manier

#### **4.13.6. PNJ : Araignée-mère**

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1 + 2 d'épuisement pour la peur qu'elle représente

Elle dispose des mêmes manœuvres que les araignées géantes, avec une case d'usure en plus et la peur qu'elle suscite. Elle dispose d'une manœuvre supplémentaire dans laquelle elle fait

Comme les autres araignées, elle a peur du feu et peut être mise en déroute ainsi.

## 5. Aventures de la Forêt

Ces Aventures concernent la totalité de la Forêt et lui donnent de la cohérence. Chacune d'entre elles peut être déclenchée à n'importe quelle clairière ou presque. Plusieurs d'entre elles ont des conséquences d'ampleur, ce qui renforce le statut de héros – ou de crapules – des PJ s'ils parviennent à les résoudre.

### 5.1. La rougeotte

#### 5.1.1. Vue d'ensemble

La rougeotte est une maladie contagieuse qui est apparu au Bouchot et se répand peu à peu dans toute la Forêt. Elle se transmet principalement par contact physique mais très peu par postillon ou par respiration. Elle se déclare en quelques jours. La personne malade se couvre de plaques rouges qui la grattent plus ou moins fortement. La maladie se présente ensuite par crise : durant les phases hautes, la personne se gratte au point de ne plus pouvoir penser ou faire autre chose et a de forts accès de fièvre qui peuvent tuer des personnes déjà fragiles (personnes âgées, nourrissons, personnes déjà malades, personnes affamées, etc.) ; durant la phase basse, seules les plaques rouges subsistent et grattent nettement moins fortement. Sans traitement, la maladie ne guérit pas et subsiste tel quel. La rougeotte ne touche pas les reptiles, bien qu'ils puissent être porteurs contagieux sains.

Si un PJ **entre en contact avec une personne malade** ou avec ses objets familiers (vêtements, couverts, etc.), elle doit faire un test de Puissance. Sur un échec, elle tombe malade. Sur un 7-9, elle ne tombe pas malade. Sur un 10+, elle ne tombe pas malade et n'aura plus à faire de test à l'avenir. Durant les crises, un PJ a -1 en continu à ses jets car ses plaques rouges le démangent terriblement.

Les Dynasties de la Canopée tentent de juguler la maladie en établissant des barrages, en imposant des quarantaines aux voyageurs et en isolant les malades. Le Culte du Dragon cherche à profiter de la situation pour recruter en montrant sa volonté de soigner les malades coûte que coûte. Pour faciliter le commerce, la Compagnie de la Rivière cherche à contourner les mesures sanitaires des Dynasties, avec des conséquences désastreuses. L'Alliance de la Forêt panique et répand la maladie en circulant de clairière en clairière faute d'un plan intelligent. Le Marquisat de Chat n'est pas affecté et laisse le problème à d'autres.

#### 5.1.2. Evolution

Les moyens mis en œuvre par les Dynasties des Canopées sont insuffisants à arrêter l'épidémie. Pour cela, ils auraient dû isoler complètement Le Bouchot, la laissant à son sort, et renonçant à contrôler tout une partie de la Forêt, ce à quoi ils n'ont pas pu se résoudre. Par conséquent l'épidémie progresse par étape, jusqu'à concerner toutes les clairières. Elle peut être accélérée si certaines factions sont aidées (par exemple l'Aventure *Traverser le barrage*, p.19) ou si on les laisse faire. C'est au MJ de choisir quand l'épidémie avance, en particulier si les joueuses y accrochent et si ces enjeux l'intéressent.

Dans un premier temps, l'épidémie touche La Musette et Les Pertuis, mais reste bloquée au barrage en

direction de La Croix-en-Bauge. La maladie touche rapidement les esclaves, puis le Perchoir. La machine administrative des Dynasties de la Canopée se grippe. La panique se répand dans la Forêt.

Dans un deuxième temps, l'épidémie s'étend à Valsebois, Cornemonts, Caillebotte et La Croix-en-Bauge. A ce stade, elle explose vraiment. Trop de gens ne peuvent plus travailler. Les morts se multiplient. L'économie de la Forêt s'écroule. Deux barrages devant Grandroc et devant Tournebrousse tentent d'arrêter l'épidémie, avec un succès mitigé, notamment à cause de l'Alliance de la Forêt qui circule de clairière en clairière hors des sentiers et répand la maladie sans s'en rendre compte.

Dans un troisième temps, les clairières encore épargnées sont infectées : Sainte-Wilmine, Grandroc, Fleury-lès-Granges et La Fourche Blanche. Seule Tribouillis-la-Gaillarde reste saine, grâce au blocus, qui soudain change de sens : alors que jusque-là il s'agissait d'empêcher les habitants de sortir de la clairière, maintenant il s'agit de les empêcher d'entrer. Dans les clairières précédemment infectées, les réserves ont été vidées et la famine s'est installée. La violence et le crime se multiplient, on s'entre-tue pour une bouchée de pain. Le Culte des Lézards lance des caravanes de pénitents qui se flagellent en espérant ainsi expier la maladie et s'en défaire.

Si les personnages n'ont rien fait jusqu'ici, tous les habitants de la Forêt meurent en grand nombre. Les survivants s'organisent vainement selon la loi du plus fort. La Forêt Rouge dépérit jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des groupes malades et éparés. Grâce à l'immunité naturelle des reptiles, le Culte des Lézards résiste le mieux et prend le pouvoir sur toutes les clairières – ou du moins sur ce qu'il en reste.

### 5.1.3. Aventure : Les esclaves malades

Cette première Aventure prend la forme d'une mission. Les Dynasties des Canopées recrutent les PJ lors d'un passage aux Pertuis (sauf si l'Aventure *Fomenteur une révolte d'esclaves*, p.22, a déjà été jouée). La situation est simple : la rougeotte s'est répandue dans le camp d'esclaves et ceux-ci ne peuvent plus travailler à la minoterie et en plus réclament des soins. Ils menacent de se rebeller et surtout de s'enfuir et de répandre la rougeotte dans toute la Forêt. Les soldats des Dynasties craignent d'intervenir de peur de tomber malade à leur tour et les Dynasties se sont donc résolues à recruter des Vagabonds (dont les PJ, mais pas seulement). C'est aussi le moment pour les PJ de rencontrer d'autres Vagabonds de la Forêt.

La mission est la suivante : il faut empêcher les esclaves de se révolter et mater leurs chefs. La méthode recommandée est la force. Chaque Vagabond est payé 3 de Valeur (c'est-à-dire assez mal).

Les esclaves demandent à être soignés, à recevoir plus à manger et à bénéficier de meilleures conditions de vie. Les plus bruyants sont les anciens soldats, menés par Serpe (p.23). Sauf si on leur accorde ce qu'ils demandent – ce à quoi les Dynasties se refusent – il faut effectivement employer la force pour les arrêter, c'est-à-dire frapper la foule des esclaves jusqu'à épuisement.

Il est néanmoins possible de **persuader** les aristocrates du Perchoir à mieux nourrir les esclaves et à leur fournir des baraquements décentes, notamment en argumentant que de meilleures conditions de vie permettront une guérison plus rapide (ce n'est pas le cas, mais l'argument fait mouche tout de même).

Si les personnages matent les esclaves par la violence, ils gagnent 3 de prestige auprès des Dynasties de

la Canopée et 2 de défaveur auprès des habitants et du Marquisat de Chat (à cause des soldats prisonniers réduits en esclavage). Si les personnages parviennent à négocier de meilleures conditions de vie pour les esclaves, ils gagnent 1 de prestige auprès des Dynasties de la Canopée et 2 de prestige auprès des habitants et du Marquisat de Chat.

#### **5.1.4. PNJ : les esclaves malades**

Motivation : Obtenir des soins contre la rougeotte et de meilleures conditions de vie.

Manœuvres :

- Faire bloc avec solidarité
- Scander des demandes
- Éviter les coups

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 1 d'épuisement (poings)

Équipement : chaînes aux pieds, tunique sale

#### **5.1.5. Aventure : Collecter les ingrédients**

Les personnages ont déjà rencontré Esculape (p.9), soit alors qu'il soigne des malades, vraisemblablement au Bouchot, soit au baptême de son neveu (p.25), soit durant la révolte des esclaves. Celui-ci les approche pour les embaucher. Il a les moyens de les rémunérer largement (jusqu'à 10 de Valeur par Vagabond) s'ils le demandent. Il leur demande de l'aider à réunir de nombreux ingrédients différents, de plus en plus difficiles à obtenir avec les barrages qui se multiplient et l'économie qui s'écroule. Il a notamment besoin de :

- Chocolat noir des profondeurs de la mine de Caillebotte (il faudra donc prendre des risques pour aller le chercher)
- Tabac de Tribouillis-la-Gaillarde, qui est assiégée par les troupes des Dynasties de la Canopée
- Miel de fleurs de Cornemonts
- Résine d'épineux de Sainte-Wilmine
- Levures de bière de Fleury-lès-Granges
- Moût de raisin de Tournebrousse
- Thé de La Fourche Blanche

C'est une occasion pour les personnages de parcourir la Forêt et d'aller à la rencontre des Aventures dans les clairières. En ce qui le concerne, Esculape peut se trouver au Perchoir des Pertuis, au Bouchot où la maladie est la plus implantée, ou là où elle se développe. Il tombe rapidement malade lui-même.

Une fois ces ingrédients réunis, Esculape a besoin d'essayer différents mélanges qu'il envisage. Les PJ peuvent l'aider, surtout s'il y a un Bricoleur parmi eux. Ils peuvent notamment **tenter leur chance** avec les mélanges, en les essayant sur eux-mêmes ou sur des volontaires. Esculape est le premier à accepter les traitements. Les traitements peuvent avoir des effets aggravants ou dangereux, au choix du MJ.

En fin de compte, le meilleur remède que trouvent les PJ et/ou Esculape est de mâcher et d'avaler de grandes quantités de tabac pendant une semaine complète. En suant de la nicotine, la maladie s'en va et les plaques rouges se résorbent rapidement. Une fois que le système immunitaire a repris des forces, une personne malade ne retombe plus.

Les personnages gagnent 3 de prestige auprès des Dynasties de la Canopée.

### 5.1.6. Aventure : Unir les factions contre la maladie

A partir de là, il faut se coordonner pour arrêter l'épidémie. Les PJ peuvent en prendre l'initiative ou être guidé par Esculape. Celui-ci tient un discours selon lequel être médecin ce n'est pas seulement soigner les corps et les esprits, mais soigner aussi la société dont les maladies – la concurrence, la haine de l'autre, les guerres – sont souvent les pires.

Il y a de nombreuses missions à accomplir pour diminuer l'épidémie.

Tout d'abord, il faut négocier auprès du Marquisat de Chat à Tribouillis-la-Gaillarde de grandes quantités de tabac. Or le Marquisat n'est pas touché par la rougeotte (sauf si... p.52) et dispose des seules sources de tabac de toute la Forêt. Il est donc en position de force. Il demande en échange que les Dynasties reconnaissent son droit à disposer de cette clairière et retirent leurs troupes de La Fourche Blanche, de Grandroc et de Fleury-lès-Granges. De plus, le Marquisat fait payer son tabac à prix d'or, il faut donc trouver les fonds (la Compagnie de la Rivière peut consentir à un prêt avec des intérêts massifs si Markus Trucullius est sollicité). Sans ces deux conditions, le Marquisat est prêt à mettre feu à son tabac juste pour montrer à quel point il est puissant. Les aristocrates des Dynasties renâclent : ils ne sont pas prêts à accorder une telle faveur, d'autant que l'épidémie les affecte moins que les habitants plus pauvres. Aux PJ de bien négocier avec Phéodoras et avec le Vicomte, éventuellement avec des manœuvres de **persuader** et de **sonder les esprits**.

Ensuite, il faut distribuer le tabac en question. Les aristocrates du Perchoir réclament d'en recevoir en priorité. Seul Alicante, s'il a son mot à dire, préfère le distribuer d'abord aux personnes les plus faibles et les plus vulnérables. Ils interdisent de plus que l'on en distribue à l'Alliance de la Forêt, préférant les laisser mourir. Sans intervention des PJ, celle-ci tente une attaque frontale sanglante du Perchoir pour récupérer le tabac, à la fois pour le redistribuer à ceux qui en ont le plus besoin et pour sa propre survie.

Enfin, il y a le cas du Culte des Lézards. D'une part, il faut négocier leur aide pour distribuer le tabac et pour continuer de s'occuper des malades. Ils sont prêts à le faire mais réclame d'une part d'importants moyens, que le Perchoir est prêt à accorder, et d'autre part demande l'autorisation officielle de prêcher

dans toutes les clairières où elle apporte son aide. Là aussi, elle est prête à se retrancher dans Grandroc si l'on n'accède pas à ses demandes.

A force d'efforts, au bout d'un mois la maladie recule, les morts s'arrêtent et l'économie reprend ce qui signifie que la famine prend aussi fin. La Forêt est sauvée.

Si les personnages réussissent tout cela, ils gagnent 5 de prestige auprès des Dynasties de la Canopée et des habitants, ainsi que 3 de prestige auprès du Marquisat de Chat et de la Compagnie de la Rivière. Ils sont des héros du moment.

## 5.2. Le siège de Tribouillis-la-Gaillarde

Tribouillis-la-Gaillarde cache de nombreuses habitations troglodytes reliées par des tunnels plongeant profondément dans la terre. Lors de sa retraite contre les Dynasties de la Canopée, le Marquisat de Chat a transformé ces habitations en une forteresse imprenable, en verrouillant ses entrées et en s'assurant qu'aucun accès par le toit ne permet aux soldats ailés des Dynasties de l'attaquer. Les Dynasties veulent depuis longtemps en finir avec ce siège.

Le siège de Tribouillis-la-Gaillarde entraîne de nombreuses Aventures dans lesquelles les personnages sont susceptibles d'être entraînés et qui les poussent à choisir un camp : les Dynasties de la Canopée ou le Marquisat de Chat. Ces Aventures mènent à la dernière : l'attaque de front contre les remparts de Tribouillis-la-Gaillarde.

### 5.2.1. Aventure : Empoisonner le puits

Les PJ sont recrutés par les Dynasties de la Canopée pour une mission d'infiltration au sein de la forteresse de Tribouillis-la-Gaillarde, pour 7 de Valeur pour chaque PJ (2 avant et 5 une fois la mission remplie). Il s'agit d'atteindre son puits, qui est enfoui loin dans la forteresse et puise dans une nappe phréatique, et y répandre la rougeotte, dans le but d'affaiblir toute l'armée du Marquisat et la forcer à dépendre plus de ressources extérieures. Idomène fournit aux PJ une fiole de confiture de fraise infectée par la rougeotte.

L'opération elle-même est périlleuse. Pour entrer dans la forteresse, il faut **entreprendre un tour de crapule** avec Furtivité ou Déguisement, ou **tenter sa chance** pour y arriver. Une fois ceci accompli, trouver le puits demande surtout de la patience, et d'explorer de plus en plus profondément la forteresse. Il est possible que les PJ doivent à nouveau justifier de leur présence, n'étant pas des chats dans une forteresse du Marquisat ce qui suscite des questions. Enfin, il leur faut s'enfuir sans être attrapés.

Si les PJ parviennent à infecter le puits, toute l'armée tombe malade et la rougeotte se répand ensuite à l'ensemble des habitants de Tribouillis-la-Gaillarde. L'infection affaiblit d'autant l'armée du Marquisat et renforce les chances de victoire des Dynasties de la Canopée. Les PJ gagnent 5 points de prestige auprès des Dynasties de la Canopée. S'ils ont été repérés, ils gagnent aussi 6 points de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée et 3 auprès des habitants pour une action aussi détestable.

## 5.2.2. Aventure : Retrouver les plans

Les Dynasties de la Canopée ont conçu une super-arme capable d'en finir avec la forteresse de Tribouillis-la-Gaillarde, en la faisant éclater de l'intérieur. Il s'agit d'un engin-taupe, creusant directement dans la roche et capable de faire entrer un contingent de soldats dans les couloirs souterrains pour prendre les défenseurs à revers et anéantir ainsi leur principal avantage stratégique. Mais les plans de finalisation de l'engin-taupe (de fabrication étrangère) ont été dérobés par accident par des contrebandiers de la Compagnie de la Rivière. Ils ont remis à Markus Trucullius. Idomène demande donc aux personnages de les récupérer (en leur promettant 10 de Valeur chacun).

Il y a plusieurs moyens de le faire. Les PJ peuvent racheter les plans à Markus Trucullius, mais celui-ci exige 100 de Valeur, ce qui est vraisemblablement hors de leur portée. Les PJ peuvent **persuader** Markus Trucullius de rendre service aux Dynasties, mais seulement s'ils ont un moyen de pression sur lui, par exemple en menaçant de révéler que son fils n'est autre que le Capitaine Pourpre. Ils peuvent enfin chercher à cambrioler le manoir de Markus Trucullius (voir p.33).

Phéodoras intervient auprès des PJ pour les supplier de détruire ces plans, en proposant de doubler la somme promise, en les implorant de penser aux soldats du Marquisat qui risquent de mourir à cause d'eux. Si aucune négociation ne lui permet d'obtenir ce qu'il veut, il tente de s'en prendre physiquement aux PJ.

Si les PJ remettent les plans aux Dynasties de la Canopée, ils gagnent 5 points de prestige auprès d'elles. Si les PJ remettent les plans au Marquisat de Chat, ils gagnent 5 points de prestige auprès de ce dernier et 5 points de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée.

## 5.2.3. Aventure : Rallier Vanja

Les PJ sont envoyés en mission par le Marquisat de Chat et spécifiquement par Phéodoras pour retrouver et recruter Vanja à la cause du Marquisat (pour 5 de Valeur par PJ). Phéodoras estime que si elle s'est retirée du monde, c'est par dégoût pour la guerre menée pour les Dynasties de la Canopée et qu'elle pourrait vouloir corriger ses erreurs, ou du moins empêcher les Dynasties d'imposer une totale hégémonie. Elle peut être encouragée à chercher à conserver un certain équilibre, fût-ce au prix d'une alliance avec ses anciens ennemis. Elle peut aussi être poussée à revenir à la guerre parce que c'est la seule chose en laquelle elle est bonne et réussit. Tous ces arguments pourraient permettre de la **persuader** de reconsidérer son exil volontaire.

Les PJ ne savent pas où vit Vanja, sauf s'ils l'ont déjà trouvée en **voyageant d'une clairière à l'autre dans les bois** (p.60). S'ils ne savent pas où elle est, ils doivent enquêter pour trouver des rumeurs d'habitants l'ayant croisée dans un bois un soir au crépuscule alors qu'elle s'entraînait.

Si les PJ savent où elle vit, ils peuvent la contacter. S'ils sont prudents et avancent les arguments présentés précédemment, ils peuvent la **persuader** de reconsidérer. Elle n'accepte pas directement, mais se laisse le temps de la réflexion.

S'ils parviennent à la **persuader**, elle arrive sur le champ de bataille au moment le plus dramatique, si possible pour sauver la situation ou sauver les PJ d'un péril certain. Cette bataille est aussi sa dernière

bataille, et les PJ la retrouvent morte à la fin, sauf s'ils font spécifiquement des efforts pour la garder en vie.

Si les PJ parviennent à convaincre Vanja de revenir, ils gagnent 5 points de prestige auprès du Marquisat de Chat.

#### **5.2.4. Aventure : Infiltrer l'Alliance de la Forêt**

Le Marquisat de Chat manque de troupes et essaie de rallier les mécontents de la Forêt. Pour cela, ils envoient en mission les PJ (pour 5 de Valeur par PJ) pour infiltrer l'Alliance de la Forêt et de les amener à se battre contre les Dynasties de la Canopée. Ils seraient contents s'ils parviennent à faire en sorte que l'Alliance de la Forêt harcèle les Dynasties par des actions violentes, afin de détourner leur attention du front.

Pour ce faire, les PJ ont différentes solutions. Ils peuvent prétendre vouloir sincèrement rejoindre l'Alliance et les *duper* (surtout s'ils connaissent la cache p.60), et essayer ensuite d'encourager leurs actions. Ils peuvent aussi chercher à provoquer la colère des Dynasties de la Canopée envers l'Alliance de façon à ce que le conflit entre elles s'envenime et que les affrontements l'un contre l'autre soient plus fréquents. Ils peuvent encourager le Vicomte ou Alicante à réorienter leurs actions contre l'Alliance, par exemple en les convaincant que l'Alliance est plus dangereuse qu'il n'y paraît.

Si les PJ parviennent à faire en sorte que l'Alliance de la Forêt devienne violente envers les Dynasties de la Canopée et surtout que ces dernières y consacrent une part de leurs efforts militaires, ils gagnent 3 points de prestige auprès du Marquisat de Chat.

S'ils se font prendre ou si leur employeur originel est révélé, ils gagnent 3 points de défaveur auprès de l'Alliance de la Forêt.

#### **5.2.5. Aventure : Recruter des brigands**

Toujours dans l'optique d'augmenter ses troupes, le Marquisat de Chat cherche à recruter les brigands, lesquels sont souvent d'anciens esclaves des Dynasties de la Canopée. Mais ceux qui ont réussi à échapper à la traque de leurs anciens maîtres sont précisément ceux que recherchent le Marquisat et qui sont les plus difficiles à rencontrer. C'est pour cela que les PJ sont engagés.

La plus grande difficulté réside dans le fait de trouver les anciens esclaves en *voyageant d'une clairière à l'autre dans les bois* (p.62) ou en enquêtant auprès des habitants à propos de rumeurs sur les brigands. Il faut ensuite les convaincre ; il est possible de les *persuader* en faisant valoir – avec un peu de cynisme – qu'une vie de mercenaire vaut peut-être mieux qu'une vie de fuyard, laquelle n'est pas tenable à long terme. Il est d'autant plus facile de les convaincre si les PJ ont déjà noué une relation avec eux.

Si les personnages parviennent à recruter les brigands dans l'armée du Marquisat, ils reçoivent 3 points de prestige auprès de lui.

#### **5.2.6. Aventure : Bataille rangée**

Les PJ ont pu jouer double-jeu et remplir des missions pour les deux côtés du conflit, mais il leur faut

enfin choisir leur camp : on leur demande de rejoindre les troupes pour renforcer la défense de la forteresse ou au contraire pour tenter de la prendre. Ils sont engagés comme soldats, soit 20 de Valeur par PJ s'ils survivent à la bataille – ce qui n'est pas certain. La bataille se déroule différemment selon le côté qu'ils soutiennent et les efforts qu'ils ont fait pour le soutenir.

Pour structurer quelque peu la bataille, ils faut qu'ils réussissent au moins 10 manœuvres pour emporter la bataille (voir les événements suggérés et les missions possibles ci-dessous). Pour rendre le chaos de la bataille, il peut être particulièrement utile de faire intervenir les manœuvres **harceler un groupe**, **charger un groupe**, **mener des soldats au combat** et **intimider des soldats ennemis**.

Si les PJ se rangent du côté du Marquisat de Chat, ils sont assignés à la défense de la forteresse et peuvent notamment devoir faire face aux événements suivants :

- Un bombardement de pierres puis d'explosifs sur les portes de la forteresse, suivi d'une charge d'oiseaux venus du ciel, assaillant chaque ouverture.
- Une tentative pour inonder la forteresse en détournant une rivière proche : une paroi cède et l'eau se répand brusquement à l'intérieur, obligeant rapidement à porter le combat à l'extérieur ou à périr.
- Le sol tremble et l'engin-taupe fait irruption à l'arrière des lignes, déversant des soldats furieux et bien protégés pour le combat rapproché.
- Phédoras, sentant que la bataille tourne mal, propose aux PJ de s'enfuir par une porte dérobée et se réfugier dans une autre Forêt, où le Marquisat de Chat est plus puissants. Si les PJ restent, ils meurent sur le champ de bataille.
- Si au contraire la forteresse parvient à tenir, Phédoras les envoie négocier un cessez-le-feu, ouvrant la voie à un fragile pacte de non-agression.

Si les PJ se rangent du côté des Dynasties de la Canopée, ils peuvent faire face à plusieurs événements suivants :

- Si les plans finaux de l'engin-taupe ont été retrouvés, ils peuvent y être embarqués et avoir pour mission d'ouvrir de l'intérieur les portes de la forteresse en vainquant les soldats qui y sont assignés.
- Ils peuvent servir de tête de pont pour faire sauter à coup d'explosifs une des portes de la forteresse, sous les flèches.
- Ils doivent faire face à une sortie des assiégés, qui cherchent à atteindre l'état major ennemi et à tuer le Vicomte Olézime de la Tourbière (ou son fils si c'est lui qui commande), qu'il leur faut défendre.
- Vanja fait une apparition et défait des escouades entières de sa seule épée. Il faut arrêter son carnage.

S'ils survivent à la bataille, ils gagnent 5 points de prestige auprès de la faction pour laquelle ils se sont battus. S'ils ont joué une place centrale dans la victoire (par exemple en menant au combat l'engin-taupe), ils gagnent 5 points de prestige supplémentaires auprès de la faction qu'ils ont servie et 3 points de défaveur auprès de la faction adverse.

### **5.2.7. PNJ : escouade de soldats**

Motivation : Vaincre l'ennemi.

Manœuvres :

- Charger l'épée au clair
- Se protéger mutuellement
- Manœuvre d'encerclement

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 2

Équipement : casque, cotte de maille, épée, bouclier

## **5.3. La terreur de l'Écureuil des Ombres**

L'Écureuil des Ombres cherche à terroriser les riches et les puissants pour les pousser à renoncer à leur pouvoir et à laisser les habitants de la Forêt tranquille.

### **5.3.1. Evolution**

Au départ, l'Écureuil des Ombres est connu par des rumeurs : on dit qu'il aurait eu des centaines d'amants et d'amantes, on dit qu'il serait un cauchemar incarné, on dit qu'il serait le fils de Markus Trucullius, on dit qu'il s'agirait de l'identité secrète d'Alicante de la Tourbière, on dit que les puissants sont déjà terrorisés par sa venue et qu'il nous vengera des injustices et des oppressions qu'ils nous font subir !

La première manifestation de l'Écureuil des Ombres se fait par des affiches. Ce sont de longs textes qui interpellent le passant pour lui faire prendre conscience de l'oppression qu'il subit de la part des puissants : accaparement des ressources, humiliations, système de justice biaisé, violences diverses, guerres... L'Écureuil des Ombres annonce qu'il est la solution et qu'il va répandre la peur dans leur cœur en s'en prenant directement à eux.

L'Écureuil des Ombres agresse ou capture des capitaines de police. Ils disparaissent et on ne sait ce qu'ils deviennent. Le criminel laisse derrière lui des noisettes noircies pour signer son crime. Il s'en

prend à Idomène, qui parvient à s'échapper et garde une dent contre lui. A ce moment, sa tête est mise à prix pour une Valeur de 10, c'est-à-dire autant que d'autres criminels, comme Jojo l'Enflure ou le Capitaine Pourpre.

La tentative d'attentat contre le Perchoir et la concentration de puissants a lieu lors du baptême d'Alicante de la Tourbière (p.25). C'est l'événement qui fait vraiment connaître l'Écureuil des Ombres et qui fait prendre conscience aux dirigeants de la Forêt de la menace qui pèse sur eux. Sa mise-à-prix augmente brutalement à 50 de Valeur.

Des bandes d'habitants mais aussi de Vagabonds s'organisent alors pour le chercher et le livrer à la Garde Secrète des Dynasties de la Canopée : la prime attise les avidités. Ces bandes fouillent brutalement et sans aucune légalité les maisons des habitants sur la base de rumeur. Elles parcourent les bois. Elles saccagent des fermes éloignées. Elles ne trouvent rien et passent leur énervement sur les habitants qu'elles trouvent.

Enfin, les tentatives d'assassinat commencent. Un serviteur du Vicomte Olézime de la Tourbière qui a goûté le vin de son maître s'empoisonne. Quasima El-Rah'im trouve une vipère dans son lit. Une bombe explose au manoir des Trucullius (voir p.33).

La prime bondit à nouveau à 1000 de Valeur : une fortune ! De quoi arrêter de travailler toute sa vie, de quoi nourrir toute une clairière, de quoi devenir une personne riche et importante de la Forêt ! Les bandes deviennent folles et les abus se multiplient encore plus.

La peur se répand effectivement parmi les riches et puissants. Impossible de les rencontrer sans être préalablement fouillé et être en permanence surveillé par des molosses patibulaires. Toute pièce est fouillée méticuleusement et toute nourriture est goûtée plusieurs fois. Cela n'empêche pas les tentatives d'assassinat d'avoir lieu : l'Écureuil des Ombres semble être partout. En réalité, les PJ découvrent que les actions de ce dernier ont eu des conséquences bien au-delà de ses espérances : de nombreux habitants modestes ont décidé de suivre son exemple et de tuer leurs dirigeants en signant d'une noisette noircie, donnant cette impression d'omniprésence. Même s'il est arrêté, les assassinats en son nom continuent.

A l'occasion d'un voyage dans les bois, les PJ découvrent sa cachette (p.60) et doivent décider ce qu'ils veulent faire de cette information.

### **5.3.2. Aventure : La capture d'Idomène**

Les PJ sont recrutés par Jojo l'Enflure qui a reçu de l'argent pour faire enlever Idomène, la capitaine de la Garde Secrète des Dynasties de la Canopée. Il ne sait pas de qui et s'en fiche. C'est bien payé : 5 de Valeur pour chaque PJ (plus sa part, bien sûr). Les PJ doivent apporter Idomène prisonnière au coucher du soleil à la sortie de la ville où le commanditaire prendra livraison de Idomène et payera les PJ.

Capter Idomène est complexe. Il faut d'abord arriver à s'approcher d'elle et l'isoler des gardes auxquels elle donne des ordres constamment. De plus elle réside la plupart du temps dans le Perchoir ou dans des forts des Dynasties de la Canopée, il faut donc pouvoir l'en exfiltrer. Il est possible de la convaincre de s'isoler en la **dupant**, puis de la neutraliser physiquement (ce qui demande de lui faire

cocher toutes ses cases d'épuisement). Il est possible de lui donner rendez-vous en ville dans une auberge où on peut l'endormir en **entreprenant un tour de crapule** avec Empoisonnement. Enfin, il faut parvenir à la transporter ligotée discrètement, sans que les gardes ne surprennent les personnages.

Si les PJ livrent Idomène à l'Écureuil des Ombres, ils gagnent 5 points de prestige auprès de l'Alliance de la Forêt et 3 points de défaveur auprès des Dynasties de la Canopée.

Idomène parvient quelques jours plus tard à s'échapper. Les PJ l'apprennent en la rencontrant au détour d'une rue. Si elle les reconnaît elle cherche à les faire arrêter.

### 5.3.3. Aventure : Les bandes de chasseurs de prime

Les PJ sont interpellés par le saccage d'une ferme par une bande de chasseurs de prime. Ils ont entendu une rumeur selon laquelle l'Écureuil des Ombres y aurait des sympathisants (ce qui est vrai, mais qui ne permet pas pour autant de remonter jusqu'à lui). Ils sont violents avec les habitants, ils exigent qu'ils disent où se trouve l'Écureuil des Ombres, ils disent avoir de bons renseignements. Les habitants se protègent, ne répliquent pas et les supplient de les laisser tranquilles.

Les PJ peuvent intervenir pour éloigner les chasseurs. Ils peuvent les **persuader**, notamment en faisant valoir que si l'Écureuil des Ombres était là, se serait déjà manifesté, ou les confronter physiquement (même si les tuer serait mal vu par la communauté).

S'ils interviennent et parviennent à éloigner les chasseurs de prime, les PJ gagnent 2 points de prestige auprès des habitants.

### 5.3.4. PNJ : Les chasseurs de prime

Motivation : Dénicher l'Écureuil des Ombres pour obtenir la prime.

Manœuvres :

- Fouiller une pièce
- Brutaliser des villageois
- « Si tu n'as rien à cacher, tu n'as rien à craindre ! »

Blessures

Épuisement

Usure

Moral

Dommages infligés : 2 d'épuisement

Équipement : bâtons

### 5.3.5. Aventure : L'empoisonnement

Les PJ assistent à une tentative d'assassinat. Alors qu'ils discutent avec un PNJ puissant, celui-ci

manque de s'empoisonner, il reconnaît le goût du poison et recrache immédiatement sa boisson, qui n'a pas été goûtée proprement. Aussitôt il fait appeler un médecin et ordonne qu'on arrête tous les serviteurs qui ont eu la boisson dans les mains. Aucun d'entre eux n'est un écureuil, mais les PJ en **sondant leurs pensées** peuvent se rendre compte que l'un d'entre eux a effectivement empoisonné la boisson ; il peut expliquer son intention : poursuivre l'œuvre de l'Écureuil des Ombres et faire peur aux puissants. Si les PJ le dénoncent, ils savent qu'il sera vraisemblablement exécuté.

Si les PJ le dénoncent, ils gagnent 3 points de prestige auprès de la faction à laquelle appartient le PNJ et 1 point de défaveur auprès des habitants. S'ils ne le dénoncent pas, ils gagnent 2 points de prestige auprès des habitants.

#### **5.4. Tête mise à prix**

Cette Aventure est mineure, mais permet de faire vivre l'univers. Dès qu'un personnage a une Réputation de -2 ou moins avec les Dynasties de la Canopée, sa tête est mise à prix pour 10 de Valeur. Des affiches le caricaturant fleurissent sur les murs. Si sa Réputation continue de baisser, la prime augmente jusqu'à 30 de Valeur, mort ou vif, s'il atteint -3 avec toutes les cases cochées. Dès que sa tête est mise à prix, les officiers des Dynasties ont des chances de le reconnaître et donc de vouloir l'appréhender. Si sa Réputation augmente et repasse au-dessous du seuil, les affiches sont oubliées et tombent en lambeaux, ou sont même activement retirées si elle passe au-dessus de +2.

## 6. Rencontres dans les bois

Ces rencontres peuvent survenir lorsque les PJ *voyagent d'une clairière à l'autre dans les bois*. Certaines sont reliées à des Aventures et certaines peuvent déboucher sur une Aventure en soi-même. Elles apportent diverses opportunités aux Vagabonds.

### 6.1. La grotte d'un ours

Les PJ sentent d'abord dans l'air une odeur de musc de plus en plus marquée. A mesure qu'ils avancent, ils trouvent les marques du passage de quelque chose de gros. Ils arrivent enfin à la tanière d'un ours. Gare à eux s'ils le dérangent !

### 6.2. La retraite de l'ermite Vanja

Les PJ tombent par hasard sur une cabane au fond des bois. Un petit four fume doucement, des racines du sous-bois sont mises à sécher pour être consommées plus tard. Un scarabée géante broute paisiblement à proximité. La cabane elle-même est faite de branchages et de torchis, et recouverte de chaume recouvert de mousses et de lichen. Les arbres tout autour sont marqués de coups de lame à cause de ses entraînements.

Vanja ne supporte pas d'être dérangée. Elle chasse les PJ le plus rapidement. La seule chose qui puisse la pousser à répondre à une quelconque question est la menace de révéler où elle vit : elle tient surtout à rester cachée.

### 6.3. Une cache de l'Alliance de la Forêt

Les PJ voient des membres de l'Alliance de la Forêt sortir d'une porte creusée dans le flanc d'une colline. A bien y regarder, cette colline est munie de soupiraux et d'une cheminée. A l'intérieur,

S'ils se rendent compte de leur présence, les membres de l'Alliance de la Forêt veulent faire prisonniers les PJ pour qu'ils ne révèlent pas leur présence. Il faut au moins une Réputation de +1 pour éviter cela ou parvenir à les *persuader*.

L'intérieur de la cache est remplie d'armes et de provisions, ainsi que d'un coin pour vivre avec un foyer et des lits superposés. Une table est recouverte des prochains plans d'intervention de l'Alliance.

### 6.4. La tanière de l'Écureuil des Ombres

Les PJ découvrent soudainement au cœur de la Forêt un manoir élégant, entouré d'un jardin et d'une clôture en bois. Il a été construit il y a longtemps par un ponte du Marquisat de Chat qui aimait la chasse et l'Écureuil des Ombres se l'est approprié et en a fait sa demeure.

Si l'Écureuil des Ombres se rend compte que quelqu'un connaît sa cachette, il poursuit les PJ dans les bois en essayant de les tuer. Il faut *tenter sa chance* pour parvenir à le semer ou se risquer à le confronter.

Si les PJ parviennent à rentrer dans le manoir, il le trouve plein de vieux meubles poussiéreux et de fenêtres fêlées par le vent. Seuls la cuisine, une chambre et un bureau sont toujours utilisés. Des portraits de ses cibles (le Vicomte, son fils, Quasima El'Rahim, Markus Trucullius...) sont punaisés aux murs. Des essais d'affiches encombrant un coin de la pièce. Des armes de haute précision tapissent les murs. Sur le bureau, une bombe est en cours de fabrication.

## 6.5. Les ruines d'une ancienne clairière

A force d'avancer, les PJ réalisent soudainement que les roches autour d'eux ont des formes trop régulières pour être naturelles. Il s'agit des restes de maisons, d'un temple, de fermes, de rues... qui s'étendent à des centaines de mètres autour d'eux. Les marques noires sur les pierres laissent à penser qu'un grand feu a tout détruit. Ils sont au milieu d'une clairière détruite pas la guerre et abandonnée, du nom de Saint-Léonien. La nature a rapidement repris ses droits et de jeunes arbres poussent droit dans les anciens bâtiments. Il n'y a pas grand-chose à en tirer, mais ils peuvent retrouver d'anciens habitants dans les clairières alentour et, pour peu qu'on y travaille, il est relativement possible de restaurer et d'habiter ces ruines.

## 6.6. Les ruines d'un temple païen

Les personnages découvrent de hautes ruines encore bien conservées. La forêt ne semble pas avoir voulu y pénétrer. Dans un long hall, ils peuvent contempler les bas-reliefs de cerfs et d'ours stylisés dans différentes situations : se battant entre eux, se battant contre des héroïnes et héros, acceptant des offrandes, créant le monde, rendant la justice... Au bout du hall se dresse un autel encore marqué de tâches de sang et de traces de griffes, face à une ouverture sur la forêt. Dans la boue devant l'autel on constate des traces fraîches de cerf et d'ours, venus voir récemment si des offrandes avaient toujours lieu ici.

Si les PJ révèlent cet endroit aux habitants de la Forêt, ils gagnent 5 points de prestige auprès d'eux, mais gagnent 2 points de défaveur auprès du Culte des Lézards.

## 6.7. Une famille de chats

Les premiers signes qu'ils se rapprochent d'un campement proviennent de marques de griffes sur les arbres et une odeur caractéristique. En se rapprochant, les PJ trouvent plusieurs cabanons branlants faits de branches et de feuilles assemblées maladroitement. Des chatons jouent près d'un feu. Des chats adultes fabriquent des outils, reviennent de la chasse ou recousent des vêtements.

L'arrivée des PJ les figent. Ils ont peur d'eux et de ce qu'ils peuvent représenter, particulièrement s'ils y a un oiseau parmi eux. Ils sont d'anciens membres du Marquisat de Chat ayant fui les purges contre les leurs et ils craignent que les Dynasties de la Canopée ne les pourchassent.

Si les PJ parviennent à les *persuader* qu'ils ne diront rien de l'emplacement, il est possible de se faire des amis des ces réfugiés, lesquels peuvent occasionnellement retourner le service rendu.

## **6.8. Une famille infectée**

Les PJ découvrent des tentes dressées en cercle, un chariot surchargé de meubles et d'affaires, et des scarabées géants broutant l'herbe en attendant que l'on ait besoin d'eux. Des habitants d'origines diverses toussent et suent, certains sont allongés, d'autres essaient de prendre soin d'eux.

Lorsqu'ils voient arriver les PJ, les habitants les préviennent aussitôt qu'ils sont tous touchés par la rougeotte et qu'ils ne cherchent pas à rejoindre une clairière. Ils ont été chassés de chez eux par leurs voisins qui craignaient d'attraper la maladie aussi.

Tant que le remède n'a pas été trouvé (p.50), il n'y a malheureusement pas grand-chose que l'on puisse faire pour eux, si ce n'est leur apporter régulièrement de la nourriture et des vivres.

## **6.9. Un gisement de caramel mou**

Une odeur de caramel guide les PJ, jusqu'à ce qu'ils arrivent à un étang de caramel mou et chaud, à la surface duquel éclatent ponctuellement des bulles paresseuses. A part quelques insectes gourmands collés au caramel, celui-ci a l'air pur. C'est une vraie mine d'or et une source de nourriture pratiquement inépuisable (pourvu que l'on aime le sucré). Si les PJ en révèlent l'existence à la Compagnie de la Rivière, elle cherche aussitôt à leur acheter l'emplacement pour l'exploiter de façon industrielle et inonder le marché de la Forêt Rouge de caramel mou.

## **6.10. Une route secrète**

Les personnages découvrent un chemin de la Compagnie de la Rivière serpentant dans la Forêt. Il permet de transporter des marchandises en évitant d'avoir à payer les taxes pour traverser telle ou telle clairière. Si les PJ n'ont pas de chance, ils croisent un convoi voyageant dans l'autre sens ; la Compagnie de la Rivière n'est pas contente que son secret s'évente, elle est prête à acheter leur silence et à leur faire la guerre s'ils révèlent ce qu'ils savent.

## **6.11. Un campement d'esclaves en fuite**

Les personnages distinguent un feu à distance, soit par la lumière qu'il dégage, soit par la fumée qui monte au-dessus des arbres, soit par l'odeur qui s'en échappe. Ils arrivent à proximité d'esclaves en fuite, blottis autour du feu et se partageant une maigre chasse.

S'ils voient les PJ, les esclaves sont pris entre la panique de se croire pourchassés et la faim qui les tient au ventre. En cochant un total de 5 cases de dénuement, il est possible de les nourrir convenablement et de les rassurer, voire de gagner leur sympathie. Si on leur fournit régulièrement de la nourriture, des vêtements et des outils, il est même possible de s'en faire des alliés. Ils sont pourchassés par les Dynasties de la Canopée et les PJ doivent donc faire particulièrement attention de ne pas les trahir par inadvertance.

## **6.12. Un nid d'araignées géantes**

Les bois deviennent plus sombres et plus épais. Des ronces envahissent le sous-bois et sont recouvertes

de toiles d'araignées de plus en plus nombreuses. Finalement, les personnages se trouvent à l'entrée d'un nid d'araignées géantes, similaire à celui décrit p.46. S'ils l'explorent, ils peuvent libérer des habitants de la Forêt faits prisonniers (et gagner ainsi deux points de prestige auprès des habitants) au risque de réveiller les araignées géantes qui y dorment.