

Alilyassa Coeurdebois

Tu es la druide en charge de la forêt autour de **Havrebois**. C'est un petit village tranquille, à l'extrémité du comté ; les villageois y vivent paisiblement de l'exploitation harmonieuse de la forêt.

Les choses ont changé avec l'arrivée d'**Emeric Chantelame** il y a 4 ans. C'est un ancien aventurier qui a choisi de se retirer à la campagne et d'investir sa fortune dans l'économie locale. Il a racheté et rénové l'ancienne forge et l'auberge. Il a également fait construire une scierie et une halle pour centraliser le commerce avec **Citadelle**.

Le village s'est donc agrandi en accueillant beaucoup d'étrangers venus de partout pour trouver fortune : bucherons, charpentiers, ébénistes, forgerons, commerçants, fermiers... Aujourd'hui, le bois est abattu, débité et travaillé industriellement pour partir par la prochaine péniche directement vers **Citadelle** et au-delà.

Les rôdeurs, comme **Aria Clairbois**, qui surveillaient la forêt et faisait la liaison avec **Clairbrume** s'en sont détournés et louent maintenant leur service d'escorte aux commerçants entre **Havrebois** et **Citadelle**.

Cette nouvelle notoriété a aussi attiré une foule d'aventuriers. En parcourant les montagnes qui vous séparent de **Clairbrume**, ils ont découvert d'anciennes mines occupées par des gobelins. Ils en reviennent chargés d'objets qu'ils revendent ensuite au village.

Certains, comme **Garek Trachelune** sont maintenant des habitués. Il revient chaque année à la belle saison pour s'enrichir et accomplir des exploits dont tout le monde va parler pendant l'année suivante.

Cette activité croissante fait les affaires d'**Emeric** qui, possédant toutes les infrastructures du village, doit en retirer un très bon bénéfice. Tu le vois parfois, traverser la forêt chargé comme une mule et revenir les sacoches vides. Il a dû trouver un lieu pour y amasser son trésor¹.

Il est loin le temps où les villageois fêtaient les solstices en remerciant la nature de ses bienfaits.

Pour prendre soin de la forêt, tu t'es spécialisée dans la communication végétale. Chaque semaine, tu pars en forêt et, à l'aide de rituels, tu unis ton esprit avec celui des arbres et des plantes. Tu fais alors partie intégrante de la forêt et tu ressens toute ses sensations.

Tu peux ainsi découvrir les maladies et autres parasites qui apparaissent et nuisent à son harmonie. Lorsque tes soins atteignent leur limite, tu indiques aux bucherons où effectuer l'ablation salvatrice. La nature peut alors panser ses blessures et se reconstruire.

Depuis près d'un mois, un nouveau mal est apparu. Tu as ressenti des vides dans ta perception végétale. En te rendant sur le lieu de ces vides, tu y as découvert que les plantes y avaient *oublié de vivre*. Elles n'effectuaient plus la photosynthèse et, n'absorbant plus d'eau, mourraient rapidement.

Le problème c'est que même après une coupe à blanc ou un brûlis, plus rien n'y pousse ensuite. Les rituels habituels n'y font rien, la zone est littéralement maudite. La seule solution a

¹ Ou alors il s'agit de contrebande avec Givernia et Etheria, mais où est l'intérêt vu qu'il est déjà si riche ?

été d'effectuer une sanctification dans les règles².

Tu as pu éprouver le phénomène une fois car il s'est déroulé lorsque tu étais en pleine communion avec la forêt. La douleur a été intense et très brève. Tu as eu l'impression que ton énergie vitale était aspirée dans cette zone, laissant la place au vide que tu avais déjà rencontré.

Cette communication non-verbale³ a ses limites. La nature limitée des informations, mais aussi l'absence de réaction ou d'action possible par les végétaux te frustreront énormément. Il leur serait tellement plus pratique de pouvoir également communiquer avec les animaux et de les influencer directement. Voire, pourquoi pas, avec les humains.

Au bout de plusieurs années de recherches, tu as découvert l'existence *des psioniques*. Il s'agit d'êtres capables de pouvoirs psychiques surnaturels comme la télépathie ou le contrôle mental. Avec de tels pouvoirs, il te serait alors bien plus facile d'écouter et de défendre la forêt contre ces agressions, voire de mettre un frein à son exploitation galopante.

Il y a un mois et demi, ayant eu vent de tes recherches, tu as été contactée par **Bran Serrefeuille**. Il disposait justement d'un couple de *contrôleurs* à vendre et vous avez fait affaire lorsqu'il est passé au village.

Ressemblant à une limace d'une douzaine de centimètres, il s'agit en fait d'un parasite qui se fixe sur sa proie à l'aide de ses quatre petits tentacules et prend le contrôle *total* de son esprit. Très discrets, on ne les remarque habituellement jamais et on possède donc peu d'informations à leur sujet.

En te servant de rats comme hôtes et avec tes soins attentifs, ils ont commencé à se reproduire au bout de deux semaines et tu as pu envisager de passer à la phase expérimentale sur leurs rejetons. Pour ta première potion, tu as choisi une macération alcoolique. Celle-ci a eu un goût affreux mais ne t'as pas semblé avoir d'effet dans l'immédiat.

Il y a deux jours, lorsque tu as voulu prélever un autre spécimen, pour une décoction cette fois, un des contrôleurs s'est enfui en prenant le contrôle de son rat. Une fois dans la forêt, il ne t'a pas été possible de le retrouver.

Le soir même, tu as eu une vision de **Briseval** ravagé et en proie aux flammes. C'est un petit village de l'autre côté de la crête, sous la protection de la druide **Circé Sylverose**. Tu t'es empressée de t'y rendre, mais il était trop tard. Le village n'était plus qu'une ruine fumante et tu n'as pu trouver aucun survivant.

Parmi les victimes se trouvait **Conrad Dulac**, l'apprenti de **Circé**. Contrairement aux autres habitants qui semblaient morts de leurs brûlures, **Conrad** avait vraisemblablement succombé à des blessures lors d'un combat féroce, sans doute pour protéger le village du monstre à l'origine du carnage.

Tu effectuais un rituel pour rassurer la nature et lui permettre de panser ses brûlures lorsque tu as été rejointe par **Aria Clairbois**, et son apprentie **Cassandra Plumerousse**. Elles venaient

² Rituel permettant d'imprégner la zone délimitée d'une énergie sacrée, dissipant ainsi toute malédiction. L'incantation dure 24 heures.

³ Les plantes ne sont bien évidemment pas équipées pour accéder au niveau de pensée abstraites nécessaire à l'établissement d'un langage intelligent.

chercher des potions préparées par **Circé** pour soigner la toux persistante de **Cassandra** lorsqu'elles ont découvert les ruines. Vous avez convenu de passer la nuit à l'écart du village et de rentrer à **Havrebois** le lendemain.

Cette nuit-là, tu as de nouveau eu des visions. Cette fois, il s'agissait de **Havrebois**. Tu as distinctement vu l'ouverture d'un portail vers une autre dimension, laissant entrer l'esprit le plus mauvais que tu n'as jamais pu imaginer.

Tu as réveillé les rôdeuses et c'est à marche forcée que vous êtes arrivées au village. Heureusement, il était encore intact et vous avez pu prendre le temps d'administrer des soins à **Cassandra**.

La laissant se reposer chez toi, vous avez rejoint l'auberge. **Circé** était là, les traits tirés mais encore vivante et elle vous a appris que **Maryse Valdor**, la serveuse, venait d'être découverte sans vie. D'après les villageois, une bête démoniaque l'avait attaquée et avait commencer à s'en repaître.

Le monstre de **Briseval** était donc déjà sur place, son rituel avait-il déjà commencé ?

Objectifs :

- Empêcher ta vision prophétique de se réaliser ;
- Enquêter sur le monstre de Briseval et l'empêcher de nuire à nouveau ;
- Découvrir l'origine du mal de la forêt ;
- Retrouver ton contrôleur perdu ;

et...

- Parler de science et de nature à ton entourage ;
- Dénoncer l'industrialisation de Havrebois ;

...