

Circé Sylverose

Tu es la druide en charge de la forêt autour de **Briseval**. C'est un petit village perdu au fond d'une vallée tranquille. Parfois un peu arriérés, les villageois sont néanmoins gentils et respectent profondément la nature avec laquelle ils vivent en harmonie.

Depuis quelques années, un riche aventurier s'est installé à **Havrebois**, un village de l'autre côté de la crête sous la responsabilité de **Alilyassa Coeurdebois**. Il y a fait construire de nouvelles infrastructures pour exploiter de manière plus industrielle la forêt alentour, qui doit en souffrir énormément.

Cet essor économique attire toute une clique d'étrangers dont l'unique but est de s'enrichir : des forestiers, des charpentiers et autres métiers du bois, des commerçants aussi et des fermiers pour produire toujours plus.

Depuis trois ans, on voit arriver, à la belle saison, des aventuriers qui parcourent les montagnes à la recherche d'aventure. Ils y ont découvert, semble-t-il, des mines abandonnées et y combattent des gobelins pour leur prendre leurs trésors.

Certains aventuriers finissent par se perdre et atterrissent à **Briseval** dans un état plutôt pitoyable. Tu t'efforces de leur venir en aide du mieux que tu peux mais tu n'hésites pas ensuite à les renvoyer d'où ils viennent pour protéger ta communauté de ces incursions néfastes.

Ta notoriété ayant dépassé les frontières du village, tu vois régulièrement **Aria Clairbois**, une rôdeuse de la région qui fait régulièrement la navette entre **Havrebois** et **Citadelle**. Elle y escorte les convois marchands pour éviter qu'ils ne se fassent piller par des brigands et gagne ainsi sa vie.

En fait, elle ne vient pas pour elle-même, mais pour sa nouvelle apprentie. Depuis un an, la petite **Cassandra Plumerousse** souffre d'une maladie étrange. Elle tousse en permanence et semble toujours très faible.

À chacune de ses visites, tu fais de ton mieux pour lui redonner de la force et pour tenter d'embrayer le mal, mais c'est comme si son énergie s'échappait de son corps.

D'après elles, il s'agirait d'un poison qui aurait infecté **Cassandra** lors d'une de leur mission en forêt. Un insecte l'aurait piquée et depuis, elle n'arrive pas à remonter la pente.

Aucun insecte de ta forêt n'est capable d'un tel empoisonnement mais qui sait ce qu'il y a de l'autre côté de la crête ? La forêt, pour sa défense, essaie peut-être de leur faire comprendre que leur sort est lié.

Tu continues malgré tout à soigner cette pauvre enfant. C'est ton devoir et elle n'y est pour rien après tout.

Tu te doutais bien que l'exploitation frénétique de la forêt de **Havrebois** aurait des conséquences. Et depuis presque un mois maintenant, le mal semble avoir pris une nouvelle direction et s'étend jusqu'à ta forêt.

Ce sont les bucherons du village qui t'ont appelé. D'ordinaire, lorsqu'un arbre isolé est malade, ils résolvent le problème seuls et l'abattent. Si la maladie ou le parasite touche quelques

arbres alentours, ils t'appellent et vous prenez des mesures allant de simples soins à un brûlis contrôlé.

Cette fois, c'est plus problématique. Des zones complètes semblent véritablement maudites : toute la végétation y est morte et plus rien n'y pousse ensuite. Tu as bien essayé les traitements classiques, mais seul un rituel de sanctification a pu lever le maléfice¹.

Aucun animal ni parasite ne provoque de tels dégâts. Il n'est dans l'intérêt de personne de la détruire à ce point. Ces avides crapules de **Havrebois** le savent, même les gobelins le savent. Se pourrait-il que l'esprit de la forêt lui-même soit malade ou s'inflige de tels scarification. Serait-ce un signe ?

Tout comme **Aria**, tu éduques un apprenti, **Conrad Dulac**. C'est un enfant du village, plus porté que les autres sur la nature, qui t'aide et te seconde dans tes tâches quotidiennes.

Tu lui apprends les compétences de bases de tout bon druide. Reconnaître les plantes, les animaux, traiter les maux de la forêt et ceux des bêtes.

Il y a deux jours, sa formation initiale s'étant bien déroulée, tu as décidé de passer aux apprentissages plus avancés : la transformation animale.

C'est un pouvoir que seuls les druides possèdent et qui leur permet de prendre l'apparence et les caractéristiques d'un animal qu'ils connaissent. Avec le temps et l'expérience, il est possible de choisir de plus en plus d'animaux.

Pour cette première séance, vous aviez choisi le loup. C'est un animal très commun et très facile à maîtriser. Il n'est pas trop dangereux.

Conrad ne sachant pas encore comment déclencher la transformation, c'est toi qui, pour lui apprendre, doit lancer le sort sur lui. Normalement, il se transforme en loup, apprivoise ses nouvelles sensations et tu lui rends ensuite sa forme humaine. En répétant l'opération, il finit par ressentir le sort et peut le lancer pour lui-même.

Malheureusement, ça n'a pas marché comme prévu. Il s'est bien transformé en loup, mais lors du retour à sa forme humaine, la situation a dégénéré. Son corps s'est déformé, et tu t'es retrouvé face à une créature incontrôlable : un loup-garou.

Choquée, tu n'as pas réussi à le retenir et il s'est enfuit dans la forêt sans que tu n'arrives à le retrouver. Le soir même, il était dans le village, en train d'attaquer indistinctement tous ceux en travers de son chemin.

Les villageois, ignorant qu'il s'agissait d'un des leurs, se sont défendus et ont fini par le terrasser. Il ne te restait plus qu'à panser les blessures du mieux que tu le pouvais. Mais la lycanthropie est une maladie très contagieuse, et la vue de ces villageois meurtris te glaçait le sang.

Un paladin qui arrivait au village, **Gauvain Glaçombre**, t'a offert de l'aide. En discutant, tu lui as avoué ta peur qu'une épidémie se déclenche et nécessite de brûler le village. Voyant ton désarroi, il t'offrit d'invoquer son dieu Yolos, dieu mineur de la pureté, pour que les âmes du village montent directement à lui sans souffrance.

La mort dans l'âme, tu as déchaîné une tempête de feu sur le village, ne laissant rien intact,

¹ Rituel permettant d'imprégner la zone délimitée d'une énergie sacrée, dissipant par la même toute malédiction. L'incantation dure 24 heures.

Gauvain priant à côté de toi pour abrégé leur souffrance. Le soir venu, vous établîtes un bivouac en bordure et passâtes une nuit agitée.

Le lendemain matin, après t'être levée, tes pires craintes furent réalisées. Des traces partaient du village en direction de la crête et **Havrebois**. La pandémie avait commencé et il fallait agir avant qu'un autre village ne soit infecté.

Après une nuit de bivouac en forêt, vous êtes arrivés ce matin à l'auberge, fourbus et las de la poursuite à travers la montagne.

La situation empira lorsque la rumeur rapporta la mort de **Maryse Valdor**, une serveuse de l'auberge. Certains n'hésitant pas à parler d'un animal l'ayant dévoré.

Comment mettre fin à cette épidémie ?

Objectifs :

- Remonter les traces du lycanthrope potentiel et mettre fin à l'épidémie ;
- Cacher ton rôle dans le déclenchement de l'épidémie ;

et...

- Faire le deuil de ton apprenti ;
- T'appuyer sur l'aide de ton nouveau compagnon pour te sortir de cette situation difficile ;

...

