

Aria Clairbois

Parmi les aventuriers, tu fais partie de l'élite, les rôdeurs. Alors bien sûr, les autres ne sont pas d'accord mais très franchement, les guerriers ne sauraient pas trouver leur derrière, même avec une carte, et les paladins ont besoin de l'aide de leur dieu pour arriver au même résultat.

Les prêtres et les magiciens font des tours sympas, c'est vrai, mais ne tiendraient pas deux jours en pleine forêt. Les roublards sont parfois utiles pour ouvrir une porte mais on ne peut jamais leur faire confiance. Les bardes ? pour raconter des histoires peut-être, mais il faut toujours réparer leurs bourdes.

Les druides, à la limite, peuvent donner le change. Ils ont des pouvoirs sympas et se défendent en combat. Mais ils sont trop obnubilés par la nature pour faire preuve d'un peu de recul. Et pour peu qu'il faille aller en ville, ils se recroquevillent en boule, un filet de bave aux lèvres.

Non, très franchement, sans les rôdeurs, le monde irait à vau-l'eau.

Tu avais l'habitude de parcourir les montagnes au nord de **Havrebois**. Tu surveilles la frontière avec **Givernia** et **Etheria** et tu contrôles la population de gobelins qui vivent dans les mines abandonnées pour éviter toute incursion dans les villages de la vallée.

Les choses ont changé il y a quatre ans. Un ancien aventurier a décidé de passer sa retraite à **Havrebois** et d'y investir ses économies. Il a racheté l'auberge et la forge et il a fait construire une scierie et une halle. Depuis, les activités forestières ont fait un bond et on ne compte plus les convois marchands qui font la navette avec Citadelle.

Avec cette nouvelle notoriété, la petite ville a vu arriver nombre d'aventuriers. Ils explorent les anciennes mines pour y chasser du gobelin et en ramènent des trésors.

N'ayant plus besoin de contrôler la population de gobelins, vu que tous ces aventuriers font le boulot à ta place, tu t'es reconvertie dans l'escorte de convois marchands. Pour éviter qu'ils ne se fasse attaquer, et piller, tu les accompagnes et les défends.

C'est là que tu as rencontré **Garek Trachelune** et **Séléné Corvina**. Lui ne fait le trajet que pour venir chasser du gobelin à la belle saison et en repartir. Elle, elle escorte ses propres cargaisons et les défend elle-même.

Garek est un de ces guerriers qui se croient plus héroïque que toute la région réunie. Il se bat en faisant plus attention à sa coiffure et son bon profil, déclamant des vers à sa propre gloire, qu'à sa propre sécurité. Miraculeusement, ça semble marcher et il sort toujours des combats sans aucune égratignure.

Séléné a une toute autre approche. Elle s'arrange, on ne sait comment, pour n'attirer à elle qu'un minimum d'assaillants avec qui elle se bat tranquillement, sans se fatiguer, contrairement aux assaillants qui finissent par lâcher le morceau.

La formation des rôdeurs est assurée par les pairs. Chaque rôdeur prend un apprenti qu'il forme jusqu'à ce qu'il soit assez autonome pour poursuivre sa route et servir la communauté.

Tu es toujours légèrement déprimée lorsque tu vois ton apprenti partir, suivre son propre chemin. Tous ces efforts consentis pour le former et aucune garantie qu'ils portent leurs fruits.

Il y a un an, lors d'une visite à **Citadelle**, tu philosophais sur le sens de la vie lorsque tu fis la connaissance de **Gauvain Glaçombre**. Un aventurier avec qui tu discutas de l'injustice de la mort ; ce sont toujours les plus expérimentés qui partent les premiers.

Il comprenait et partageait complètement ta détresse. Il t'informa avoir reçu en héritage un parchemin qui, d'après sa compréhension, permettait de repousser la mort. Ne possédant pas les dons adéquats, il te serait plus utile qu'à lui. Tu acceptas ce cadeau et repartis escorter un convoi.

Avant de partir, tu recrutas une nouvelle apprentie, **Cassandra Plumerousse**, une jeune fille robuste de la région et tu commenças à lui enseigner les bases de la survie. Tu profitas des moments où elle s'entraînait pour déchiffrer le parchemin. Tu y arrivas...

Tu commenças par ressentir de petits picotements dans tout le corps puis, plus rien. Avait-il fonctionné ?

Lorsque tu allas vérifier les exercices de **Cassandra** et que tu la touchas à l'épaule, tu sentis une petite partie de son énergie vitale te rejoindre et passer par ta main. Un sentiment d'extase jamais éprouvé auparavant.

A chaque fois que tu la touchais, tu ressentais le même phénomène. Tu sentais la vie affluer en toi et prolonger ton existence. Petit à petit, **Cassandra** s'affaiblit et tomba malade. Lorsqu'elle s'en inquiéta, tu lui racontas qu'un insecte devait l'avoir piquée et lui injecter un poison lent.

Sentant qu'elle ne survivrait pas longtemps sans soins adéquats, tu allas voir **Circé Sylverose**, la druide de **Briseval**, connue pour ses capacités à soigner les maux. **Briseval** est un village plutôt reculé et à l'écart de la civilisation, un lieu où personne ne vient et qui sera donc plus discret.

Tu lui as servi la même histoire qu'à **Cassandra** : un insecte inconnu l'aurait piquée. Depuis, tu passes voir **Circé** régulièrement pour qu'elle lui rende de la force, prolonge sa vie, et donc la tienne.

Hier, alors que tu venais pour une de ces visites habituelles, tu fus étonnée de trouver **Briseval** entièrement brûlé et ses habitants décimés jusqu'au dernier. Ne se trouvait là qu'**Alilyassa Cœurdebois**, la druide de **Havrebois** qui tentait par un rituel de soigner la nature meurtrie. L'aidant du mieux que vous pûtes, rien ne vous permit de déterminer l'origine de la catastrophe. Quel monstre avait bien pu détruire un village reculé, et pourquoi ?

Vous établîtes un bivouac à l'écart du village pour rentrer à **Havrebois** le lendemain tranquillement. Mais en pleine nuit, **Alilyassa** vous réveilla en sursaut.

Elle avait le sentiment que **Havrebois** subirait un sort plus terrible encore si vous ne vous hâtiez pas à rejoindre la petite ville. C'est donc à marche forcée que vous fîtes le trajet et arrivâtes éreintées à **Havrebois** qui, heureusement, n'avait rien subi.

Vous passâtes chez **Alilyassa** ; elle y administra des soins à **Cassandra** qui toussait de plus belle et vous la laissâtes se reposer tranquillement. Arrivant à l'auberge, vous vîtes **Circé**, les traits tirés, qui vous apprit que **Maryse Valdor**, une serveuse de l'auberge avait été retrouvée morte, sans doute dévorée par une bête démoniaque.

La *bête* vous avait précédée. Quelle sort voulait-elle à cette pauvre serveuse innocente ?

Objectifs :

- Protéger le village avec Alilyassa ;
- Découvrir ce qui est arrivé à Briseval ;

et...

- Cacher ce que tu fais à ton apprentie ;
- ...