

## Le Bois Maudit

*Le Bois Maudit* est une aventure pour joueurs de niveau 3 à 4 située aux alentours de la commune de Regard dans la région d'Akebek Rink. Ce scénario est la suite de l'aventure du **Phare Englouti**, si les Aventuriers décident de conduire le Bourgmestre aux autorités.

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| La Sortie secrète...           | 1 |
| Le Vieux Moulin                | 2 |
| Plan du Vieux Moulin           | 3 |
| Le Lieu du Rituel              | 5 |
| Conclusion                     | 6 |
| Plan du Sud du Comté de Regard | 7 |

### Crédits

Conception , Illustrations : SAMM

©2020 - SAMM

### La Sortie secrète...

Les aventuriers sortent du Phare Englouti par le passage secret (14b) et débouchent sur une entrée secrète donnant en salle 4b.

Les gardes présents seront surpris de voir le mur s'ouvrir pour laisser la place à une troupe nombreuse et, au milieu, le Bourgmestre.

**Gandrin** prend la parole : « Hé les gars, c'est moi... »

Le Bourgmestre, lui, dit « Arrêtez les tous ! À la garde ! A moi ! ».

Bref, la situation est confuse. D'autres gardes proches se précipitent vers l'origine du vacarme et le groupe se retrouve bientôt encerclé de piques et de lances.

Dans le brouhaha général, chacun reste sur ses positions. Soudain une voix forte se fait entendre : « Oh la la Garde ! ». Aussitôt tous les soldats se figent. Uki Ersitrak, le Chef de la Garde, vient d'entrer, aussitôt suivi du Grand Chambellan. Ersitrak est vêtu de son armure, bien que la nuit soit déjà avancée, le Grand Chambellan de porte qu'une longue toge blanche.

« Qu'elle est la cause de cette agitation ? Demande le Chef de la Garde. Aussitôt le Bourgmestre fend la foule et dit :

« Ah Monseigneur, merci de me sauver ! Arrêtez ses malandrins et faites les pendre céans Ils... »

Le Bourgmestre est interrompu d'un très sec : « Taisez-vous ! » prononcé d'une voix forte et puissante. L'homme qui vient d'entrer, tout vêtu de noir, est le Chef du Culte d'Elphior, Rezilas Rekoli. « Lincafil, dit-il au bourgmestre, vous avez une fois de trop joué avec le feu l'on dirait ! » « Mais, je... » « Monseigneur a dit « Silence » ! tonne le Grand Chambellan en levant la main. Ce qui provoque instantanément la fin des jérémiades du bourgmestre devenu muet.

« Lincafil, reprend le Prêtre, vous avez failli. Vous serez jugé et mis à mort pour trahison à l'Empire. Quant à vous..., il désigne les aventuriers, d'un geste, vous serez bien à votre aise de nous raconter votre histoire... Mais baissez vos armes, je ne pense pas que vous soyez en état, ni en disposition de lutter ici et maintenant ! »

« Qu'on les conduisent aux cachots pour la nuit, nous les interrogerons demain », dit Ersitrak.

Le Chef des Gardes s'avance vers le Bourgmestre : « Lincafil, remettez-moi les clefs du Trésor et votre insigne... »

Vaincu, toujours muet, le Bourgmestre met la main sous sa chemise, forte son corps, les yeux hagards, la bouche tordue et tombe à genoux.

Les aventuriers sont donc conduits sous bonne garde aux cellules. Le Grand Chambellan les y accompagne : « Vous serez ici pour la nuit, je vais vous faire porter de quoi vous restaurer. »

Un garde referme les portes. Voilà tout le groupe en prison, avec armes et équipement.

À la faveur de la nuit, les aventuriers ressentent une sensation étrange : ils viennent de monter de niveau.

Au petit matin, le Grand Chambellan et deux gardes viennent les sortir de là pour les conduire en salle du Jugement (7b). Y sont présents Ersitrak et Rezilas, installés dans de grands fauteuils, sur une estrade. Le siège du milieu est vide, le Grand Chambellan va s'y installer. À droite de l'estrade, un scribe attend pour consigner par écrit ce qui sera dit ici.

Le Grand Chambellan prend la parole : « Que l'un d'entre-vous s'avance et nous explique comment votre groupe c'est trouvé à pénétrer dans l'enceinte du Bastion au beau milieu de la nuit. »

Un aventurier sera désigné par son groupe.

Le Chef de la Garde posera toute question qu'il jugera utile, le Prêtre ne dira rien.

« Avez-vous croisé une jeune femme tout de cuir vêtu ? » (il s'agit de la voleuse rencontrée à la taverne deux jours auparavant). « Êtes-vous en affaire avec cette personne ? ». « Êtes-vous fidèles à l'Empire ? ».

« Alors, dit le Grand Chambellan, nous avons un service à vous demander... Nous aimerions que vous mettiez fin aux mauvaises actions de Lincafil en vous chargeant de la bande qu'il a embauché pour accroître sa fortune. »

Le Prêtre prend la parole : « Il nous a confessé cette nuit qu'il entretenait une bande de truands chargés de dépouiller les honnêtes marchand qui nous honorent de leur présence lors des foires. Il fournissait le gîte dans un ancien moulin Comtal qui appartenait à sa famille. Voilà quelques temps de ça toute sa bande de scélérats a été défaits par des Aventuriers, dont la troupe était composée de trois Nains et d'une Elfe, menée par un Druide Humain. Cela aurait dû mettre fin aux sombres affaires de Lincafil, mais ce dernier tout tourmenté par sa soif de richesse a embauché une équipe de

canailles débutantes. Uniquement des femmes et, si j'en crois les rumeurs, toutes rousses. La voleuse de la Taverne fait partie de cette bande de crapules, bien qu'elle soit brune. Toujours selon Lincafil, se serait-elle qui aurait dérobé les clefs du Trésor et l'insigne du Bourgmestre. La femme morte du sous-sol, rousse, était membre de la bande d'aigrefins. Chargée de récupérer le Soldat Gandrin et de le mettre à mort. C'est elle aussi qui a tué ce pauvre Monsieur Lancéphore père en lui faisant tomber la dalle qui scellait le Phare sur le crâne. Vous le voyez, cette troupe de saloperies malfaisantes ne renonce à aucun méfait et ne connaît aucune pitié. Alors, nous vous le demandons, êtes-vous fidèles à l'Empire ? »

Le Grand Chambellan reprend : « Bien évidemment, il est possible de refuser, nous nous verrions contraints, dans ce cas, de vous reconduire en cellule dans l'attente de votre jugement pour le meurtre de la femme dans l'enceinte du Bastion, suivi de votre condamnation à mort par pendaison. A l'issue de ce jugement, vous serez reconduits ensuite en cellule dans l'attente de votre jugement pour votre introduction par effraction dans l'enceinte du Bastion, acte puni de mort par pendaison. Maintenant, si par fidélité à l'Empire, vous décidez de porter le coup de grâce aux affaires de Lincafil et de retrouver la Clef du Trésor et l'insigne de Bourgmestre, nous serions enchantés de vous accorder le droit de ne pas payer votre taxe d'aventuriers dans tout le Comté. »

### Note au MD

Lorsqu'une description sera faite de l'insigne du Bourgmestre, l'un d'entre eux ne manquera pas de remarquer qu'un tableau, très ancien, est accroché à la Taverne de l'Elfe qui Brûle. On y voit un Elfe, la bouche tordue, encerclé de flammes, mettant la main sur un médaillon rond représentant une feuille d'arbre qui n'existe pas. Le médaillon est doré et la feuille est verte.

Vu le choix, nul doute que les aventuriers seront ravis d'aider la communauté. Le Chef de la Garde se lèvera : « Capitaine Gandrin, reconduisez ces braves jeunes gens en ville ».

Gandrin, qui la veille encore, semblait à peine capable de se tenir debout, est revêtu d'un uniforme flambant neuf. Rasé de près et bien coiffé, il sourit aux aventuriers. On note toutefois dans son regard une certaine fatigue.

## Le Vieux Moulin

Les aventuriers sortent par la grande porte et se retrouvent à l'air libre. Gandrin leur expliquera si besoin comment trouver le vieux moulin.

Il faut quelques heures de marche pour y parvenir et la journée est bien avancée lorsque les aventuriers parviennent aux ruines.

Les abords sont déserts. Pas de guet, pas de signe de lumière, tout est calme.

La porte du vieux moulin (1) est fermée, mais pas à clef. Toutefois, l'accès aux salles du vieux moulin est protégé par un sort d'Alarme qui se mettra à émettre une sonnerie perçante durant 1 round dès que les aventuriers passeront dessus.

À l'intérieur (3), maintenant alertées, les malfaisantes seront aux aguets.

Une voix de femme se fait entendre : « Si vous venez de la part de se fumier de Bourgmestre vous feriez mieux de vous casser d'ici ! »

**Malicia Rougefeu** : CA 9 ; Mage Niv 3 ; PV 7 ; DEG 1-4 +2 ; TAC0 19  
Sorts : Hantise et Toile d'araignée.

**La femme mystérieuse** : CA 8 ; Voleuse NIV 3 ; PV 9 ; DEG Épée 1d12 / Dague 1d4 +1 ; TAC0 19

**Une femme brune genre guerrière** : CA 3 ; Guerrière NIV 3 ; PV 11 ; DEG 2d8 ; TAC0 19

**Une femme rousse en colère** : CA 8 ; Druide NIV 2 ; PV 14 ; DEG 1d6 + 1 ; TACO 19

**Une femme rousse sans doute Clerc** : CA 8 ; Clerc NIV 3 ; PV 13 ; DEG 1d6 +1 ; TAC0 19

Le combat fait rage, dans l'action on peut entendre « Vous allez payer pour la mort de notre soeur ! » et « Qu'on en finisse nous devons retrouver Milorelle... »

Quelle que soit l'issue du combat, si les aventuriers triomphent des jeunes femmes, ils ne manqueront pas de fouiller la zone pour trouver le médaillon, sans résultat.

### NOTE AU MD

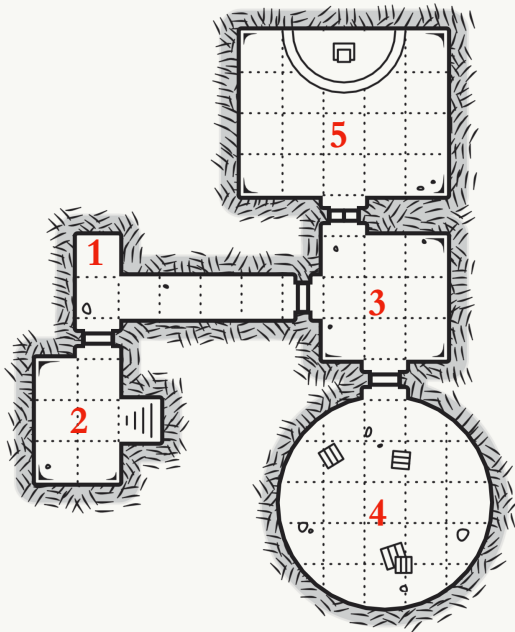
Le Médaillon a disparu avec Milorelle, une Elfe rousse, membre de la troupe hétéroclite composée par le Bourgmestre.

Toutes les femmes aux cheveux roux qui combattaient dans le vieux moulin sont en réalité

des Elfes qui ont les oreilles retouchées pour qu'elles soient prises pour des Humaines.

mettre à jours leurs sorts. Une fois dans le bois, la situation risque d'être compliquée.

Les Aventuriers trouveront assez facilement la piste de la jeune Elfe, en dehors des routes et chemins. Elle ne semble pas avoir cherché à dissimuler son passage mais simplement cherché à aller au plus vite vers sa destination tout en évitant de rencontrer quiconque.



### Plan du Vieux Moulin

1 Entrée : La porte d'accès est simplement fermée.

2 Salle de Bains : La pièce a été transformée en salle de bains avec baquet et seaux d'eau. Un miroir est disposé contre le mur ouest.

3 Salle d'entraînement : On y trouve un mannequin équipé de clochettes, plusieurs cibles aux murs.

4 Réserves : Il reste quelques objets appartenants aux anciens occupants du lieu. C'est ici que sont entreposées les affaires personnelles des nouvelles occupantes. Cette pièce sert aussi de dortoir.

5 La salle commune : Une table et des chaises, un réchaud, une desserte sur laquelle trône quelques fruits et légumes ainsi qu'un lapin tout juste écorché.

Une fouille complète permettra de retrouver la clef du trésor sur le cadavre de la voleuse, mais aucune trace du médaillon du Bourgmestre. Nul doute que Milorelle s'en est allée avec.

### Note au MD :

En fonction de l'heure à laquelle les aventuriers se présentent à l'orée du Bois, il est souhaitable de les inciter à se reposer pour récupérer de la vigueur et

## Le Bois Maudit

Un druide, un rôdeur ne seront pas inutiles pour suivre la piste de la mystérieuse Elfe.

La piste est longue jusqu'au lieu dit du Bois-Maudit. C'est ici que furent immolés les Elfes, voici plus de mille ans. Depuis, aucun arbre, aucun brin d'herbe n'a jamais repoussé. Tout le monde connaît cet endroit et personne n'est assez courageux pour y pénétrer. Ceux qui s'y sont essayé, par bravade, n'en sont jamais revenus.

Le Bois Maudit est une immense forêt totalement calcinée. Depuis si longtemps que les arbres morts sont pétrifiés. Une ancienne route, sans doute, devait le traverser autrefois car il y a une zone où rien ne pousse sur la terre vitrifiée. Les traces de pas s'arrêtent ici, au bord de ce chemin au sol vitrifié.



Ce lieu était autrefois une terre où vivaient en paix les Elfes du Comté. Suite à la révolution d'Elphior, l'ensemble du bois fut brûlé et tous ceux qui y vivaient périrent par les flammes. Cette histoire, presque devenue légende a donné son nom à la Taverne de Regard.

### Point N°1 : Sangsues

NB 5 ; CA 9 ; DV 2 ; TAC0 19 ; ATT 1 ; DEG 1-4 ; ATSP Absorption du sang ; TAILLE M

**COMBAT** : la sangsue attend ses proies, tapie dans la boue ou la vase. Si sa première attaque porte, sa bouche se fixe telle une ventouse à sa cible. Dès le round suivant, elle pompe le sang de sa victime, ce qui se traduit par la perte de 1 point de vie par round et par dé de vie de la sangsue. La créature attaquée n'a que 1% de chances de s'en apercevoir si l'agression se produit sous l'eau. En effet, la salive de la sangsue contient un agent anesthésiant, et la victime ne s'aperçoit de l'attaque que lorsqu'elle ressent une grande faiblesse correspondant à la perte de la moitié de ses points de vie.

On peut tuer ces créatures de la manière normale, mais aussi en les saupoudrant de sel. Quiconque est mordu par une sangsue géante a 50% de chances de contracter une maladie fatale en 2-5 semaines s'il n'est pas soigné.

### Point N°2 : Cadavres de Hobgobelins

Au sol, visiblement morts depuis peu, trois cadavres de Hobgobelins gisent dans une marre de sang séché.

### Point N°3 : Hobgobelins

NB 3 ; CA 5 ; DV 1+1 ; TAC0 19 ; ATT 1 ; DEG 1-8 ; TAILLE M

### Point N°4 : Chauve-Souris Géante

NB 4 ; CA 8 ; DV 1 ; TAC0 19 ; ATT 1 ; DEG 1-4 ; ATSP Aucune ; DSPEC Voir-dessous ; TAILLE M

**COMBAT** : Dotées d'une fantastique manoeuvrabilité en vol, ces créatures bénéficient d'un bonus de +3 à la classe d'armure lorsqu'elles sont opposées à un adversaire ayant moins de 14 en Dextérité et tentant de les abattre à l'aide d'une arme de jet. Une chauve-souris doit se poser (le plus souvent sur sa proie) pour pouvoir mordre. Les plus petites n'infligent que 1d2 points de dégâts, les plus grosses 1d4. Quiconque se fait mordre par une chauve-souris de ce type a 1% de chances par point de dégâts subi de contracter la rage.

Dans ce cas, la période d'incubation dure de 7 à 10 jours (1d4+6). Une fois la maladie déclarée, la victime n'a plus que 10 jours à vivre. Elle ne peut plus ni boire ni manger et devient extrêmement irritable. De nombreux prétextes peuvent la faire entrer dans une colère folle (être réveillée en pleine

nuit, bruits jugés trop forts, etc. ; au MD de le déterminer). S'il s'emporte, le malade doit effectuer un test de Sagesse. En cas d'échec, il attaque tout ce qui bouge jusqu'à se faire tuer ou assommer. Si un personnage contracte la rage, il ne peut échapper à la mort que grâce à un sort comme souhait, réalité alternative, souhait mineur ou encore guérison des maladies.

### Point N°5 : Araignées Énorme

NB 2 ; CA 6 ; DV 2 + 2 ; TAC0 19 ; ATT 1 ; DEG 1-6 ; ATSP Voir-dessous ; TAILLE M

**COMBAT** : Ces chasseresses aiment se cacher dans des trous ou tunnels camouflés et bondir sur leurs proies quand elles passent. Elles peuvent effectuer des sauts de près de 10 m de long, et leur victime subit un malus de -6 au jet de surprise. Leur venin est également de type A, et ses effets sont donc les mêmes que celui des grosses araignées (sauf que le jet de sauvegarde n'est assorti que d'un bonus de +1).

L'araignée de garde est une énorme araignée dressée et utilisée comme sentinelle dans les caves et entrepôts, ainsi que chez les drows. Son Intelligence est faible (5-7), et il est possible de la dresser à obéir aux ordres d'un maître spécifique, à ne pas attaquer les créatures que ce dernier lui indique ou encore à s'en prendre en priorité aux jeteurs de sorts. Son venin fait effet au bout de 1-2 rounds et paralyse sa proie pendant 2-8 tours, à moins que cette dernière ne réussisse un jet de sauvegarde à +1. Lorsqu'elle n'a pas mangé depuis longtemps, il n'est pas rare qu'elle dévore les créatures qu'elle a paralysées.

### Point N°6 :

### Le Lieu du Rituel

Une Vouivre de Garde a été placée par Milorelle. Elle se déclenche si les aventuriers n'y prêtent pas attention.

### NOTE AU MD

Au pied d'un arbre plus grand que les autres, Milorelle, en tranches, accomplit un rituel de Nécromant. Elle est possédée et ne semble aucunement s'apercevoir de la présence d'intrus.

Elle utilise le médaillon pour rendre vie aux Elfes massacrés dans la forêt. Elle est protégée

par un sort de **Barrière** doté de 25 Points de Vie.

À chaque Round de son incantation, une forme éthérée d'Elfe semble sortir de terre.

Les aventuriers doivent agir avant la fin de l'incantation sous peine de lâcher une armée de morts vivants commandée par un chef sans pitié assoiffé de vengeance.

La jeune femme, comme possédée, ne cherchera jamais à se battre, toute son attention étant concentrée sur l'accomplissement de son rituel.

Mirorelle est au pied d'un arbre gigantesque qui semble pétrifié, c'est le seul qui n'est pas tombé après avoir été calciné, à la différence de l'entièreté de la forêt. Le médaillon luit et bourdonne.

Une sorte de brume phosphorescente enveloppe l'arbre mort au fur et à mesure de l'incantation. À quelques pas derrière se trouve une jeune femme ligotée, sans doute droguée, qui semble parée pour un sacrifice. Sa vie lui sera ôtée à la fin du rituel pour inonder de son sang l'arbre maudit.

**Milorelle** : CA 8; Elfe Rousse ; Clerc NIV 5 ; PV 20 ; DEG 1d6+1 ; TAC0

### Conclusion

La Jeune femme (**Manien Cobbmareck**), une fois remise, s'avère être une jeune paysanne qui se trouvait à bonne distance du Bois Maudit pour cueillir des champignons. Elle n'a pas entendue venir Mirorelle qui l'a paralysée instantanément.

Lors de la traversée du Bois Maudit jusqu'à la clairière maudite, l'Elfe s'est jouée des pièges et créatures, animée par une volonté de fer.

Certaine de sa mort, elle lui a dévoilé son plan consistant à relever chaque Elfe mort pour anéantir les descendants des humains de Regard responsables de cet acte odieux. Elle répétait

souvent « *Tu seras la première à mourir, pour racheter la faute de tes ancêtres !* ». Elle apprendra aussi que tous les descendants de l'Elfe qui gérait avec amour ses congénères ont aujourd'hui les cheveux roux comme les flammes. « Et puis, lorsqu'elle préparait son affreux rituel, elle m'a expliqué qu'elle avait trouvé une bande de gourdes tentées par l'aventure, l'une d'elle seulement s'est révélée à la hauteur de sa tâche en volant l'insigne du Bourgmestre, les autres auraient été justes bonnes à offrir leur vie en sacrifice sur l'autel ».

Les aventuriers raccompagneront la jeune paysanne puis se rendront à Regard pour faire leur rapport aux autorités.

Au Bastion, ils sont accueillis avec bienveillance. Lincafil a été exécuté le lendemain de leur départ, pendu sur la place à l'ouverture de la foire. Le vieux moulin a été saisi et demeure maintenant propriété du Comté.

Une question toutefois reste entière : d'où proviennent ces Elfes roux et pourquoi certains d'entre-eux cherchent à passer pour des Humains ?

