

# Le Voleur de Bois

Ce scénario a été développé pour le monde dans lequel je joue. Toutefois, il est très facile à adapter, puisqu'il suffit d'avoir une grande forêt à disposition. Les deux villes mentionnées (Aomori et Fukuoka) peuvent facilement être remplacées par deux autres.

Le scénario a été prévu à l'origine pour 2-3 personnages de niveau 2. Si le combat contre l'ours des ombres tourne mal, on peut faire intervenir les deux chasseurs.

Ceci est mon premier scénario pour Ryuutama, il n'est donc sans doute pas dans les règles de l'art. De même, je n'ai pas peaufiné tous les détails, je le partage simplement au cas où il pourrait servir à un autre groupe. Je n'ai pas non plus utilisé les fiches du jeu pour le présenter. Je vous le livre de manière "classique".

## La situation

A un jour d'Aomori, sur la Longue Route, se trouve un campement de bûcherons. Un torrent permet de faire tourner une scierie, c'est donc du bois déjà transformé qui atteint généralement Aomori, sauf demande particulière. On y prépare aussi du charbon de bois. Ce dernier est plutôt exporté vers Fukuoka (dont une caravane vient environ une fois par mois; elle va jusqu'à Aomori et charge aussi des objets finis en bois).

Une vingtaine de personnes travaillent et dorment ici, rentrant de temps en temps à Aomori pour prendre un peu de repos et de bon temps. Ce sont des gens en général sympathiques, mais un peu rudes et avec un parler très franc. Outre des bûcherons, on compte aussi un couple de chasseurs (Tilleul et Aubépine; pour les caractéristiques, si besoin est, prendre celles d'un Brigand (dur à cuire), p. 155).

Le lieu baigne tout entier dans l'odeur du bois fraîchement coupé, ainsi que du feu de bois. L'endroit est passablement boueux, à cause de tous les allers et venues.

Le campement dépend d'Aomori, en cas de problème ou de dispute, mais une ancienne bûcheronne fait office d'autorité locale. Elle s'appelle Hermine. Elle a arrêté le bûcheronnage après avoir été blessée à la jambe par une hache cassée. C'est une femme d'une quarantaine d'années, décidée et souriante.

Parvenir au campement depuis Aomori est vraiment facile, puisqu'il suffit de suivre la route. De plus, la forêt est trop fréquentée pour receler des monstres. *La difficulté du paysage n'est que de 8, et le temps est beau pour le premier jour.*

## Les vols

Quand les personnages arrivent, cela fait environ une semaine que des petits vols sont constatés: de la nourriture, un seau de charbon de bois, quelques planches. Rien de très grave, mais les esprits commencent à s'échauffer. Tout le monde est très occupé et n'a pas beaucoup le temps de chercher à savoir ce qu'il se passe. Hermine a mené une petite enquête dans le campement et elle est sûre que la source des problèmes est extérieure.

Hermine propose donc aux personnages d'explorer la forêt à la recherche de signes. S'ils trouvent le coupable, ils peuvent s'en occuper eux-mêmes, ou faire appel aux bûcherons pour prêter main forte. Hermine offre une récompense de 1000 po.

## La traque

Chercher des signes est presque impossible, à cause de toute l'activité des bûcherons. Avec un jet d'**AGI+INT, difficulté 12**, on peut trouver, après une journée de recherches (ou seulement 1h, sur une réussite critique), des traces de pas et des branches cassées pointant dans une direction où ne vont généralement pas les bûcherons.

Monter la garde est une option plus sûre, à condition d'être discret (**AGI+AGI, difficulté 7**). En cas de réussite, il est possible de repérer le voleur, qui va arriver vers le milieu de la nuit. Encore faut-il réussir un jet d'**INT+ESP, difficulté 7**. Impossible de distinguer autre chose qu'une silhouette, par contre le larcin est visible: une hache.

Si tous les jets échouent, un petit souffle de Chance pourrait relancer la situation... Sinon, il y aura des traces fraîches le matin venu, et le jet de pistage sera un peu plus facile (**AGI+INT, difficulté 9**).

*Par contre, après avoir veillé toute la nuit, les personnages souffrent d'un malus de -1 à leur test de condition.*

Quelque soit la manière dont le voleur est repéré, il va parvenir à semer les personnages, car il connaît très bien l'endroit. Les personnages vont pouvoir le suivre et trouver son repère, mais pas l'attraper tout de suite. Ceci est important pour l'intérêt de l'histoire. L'homme-dragon peut éventuellement utiliser un souffle de Fuite, si besoin est.

## Un ours mal léché

La piste du voleur est facile à suivre (**AGI+INT, difficulté 4**). Si les personnages se perdent quand même dans la forêt, ils finiront par entendre des grognements et des cris, qui les remettront sur le droit chemin.

La piste mène à une ancienne cabane, perdue dans la forêt, située en bordure d'une petite clairière. De toute évidence, elle a été rafistolée à la hâte avec les planches volées au campement. Ce sont surtout les fenêtres qui ont été barrées et la porte renforcée.

Les personnages comprendront pourquoi en arrivant. Un **ours des ombres** assiège la cabane. Le voleur est retranché à l'intérieur, on l'entend crier. Il jette sur l'ours ce qui lui tombe sous la main (bûches, cailloux), avec des effets limités, mais qui pourront toujours s'ajouter à ceux des personnages (armes de jet improvisées, toucher: AGI + INT -2, dégâts: VIG - 1).

<b>Ours des ombres</b>				<b>Niveau</b>	<b>Saison</b>	<b>Habitat</b>	<b>Dépouille</b>	<b>N°</b>
				5	Eté	Forêts profondes	Fourrure des ombres (3000 po), +2 pour se cacher dans l'obscurité Viande pas comestible	-
<b>PV</b>	20	<b>PE</b>	10	<b>VIG / AGI / INT / ESP</b>		<b>Toucher / Dégâts</b>		<b>Prot.</b>
<b>Initiative</b>	8	<b>Condition</b>	10	8 / 8 / 4 / 4		d8 + d8 / d8 + choc		1

### Description/Pouvoirs

L'ours des ombres naît des peurs des humains à propos de la forêt. Il apparaît comme un grand ours au pelage noir qui semble perpétuellement parcouru par des ondulations. Ses yeux sont lumineux, jaunes ou rouges. Il est très agressif envers les humains.

Lorsqu'il touche, il inflige non seulement d8 dégâts, mais envoie également des cauchemars particulièrement apeurants. La victime subit un état de choc, qui commence à 4 et augmente d'un niveau à chaque nouvelle blessure.

La fourrure de l'ours des ombres est très prisée, car on peut en faire des vêtements permettant de mieux se cacher dans l'obscurité (+2 aux jets de discrétion de nuit ou autre forme d'obscurité). Par contre, sa viande est infâme.

## Le voleur

Une fois l'ours abattu, les personnages pourront se concentrer sur le voleur. Il remerciera les personnages, mais refusera de sortir de la cabane. Il ne résistera toutefois pas longtemps, car il est épuisé.

Le voleur est un jeune homme nommé Erilk. Il racontera facilement son histoire. Jusqu'à il y a un mois, Erilk vivait à la cour de Fukuoka. Sa mère, Roséa, était la courtisane favorite du Duc. Elle est tombée en disgrâce suite aux manipulations d'une autre courtisane, qui a convaincu le Duc que Roséa en voulait à sa vie et à son trésor, afin d'assurer ses vieux jours (Roséa était effectivement assez âgée pour une courtisane). Le Duc a mordu à l'hameçon et fait arrêter Roséa. Erilk a pu se cacher à temps. Il n'a rien pu faire pour libérer sa mère et a dû assister, impuissant, à son exécution. Il s'est enfui dans la forêt en jurant de se venger.

Hélas pour lui, Erilk, n'a pas beaucoup de talents, ayant vécu une vie plutôt indolente auprès de sa mère. Il a survécu tant bien que mal dans la forêt, jusqu'à tomber sur cette cabane, qu'il a entrepris de rénover en volant quelques ressources au campement voisin. Puis, voilà que l'ours des ombres a débarqué depuis deux jours, rôdant, attaquant, puis repartant. D'où le vol de la hache. L'ours est le fruit des peurs d'Erilk, qui déteste la forêt.

Erilk est un bon à rien peu sympathique. Il est désolé de ce qu'il a fait, mais invoque la nécessité. Hermine lui demandera de travailler pendant un certain temps pour compenser ses méfaits, ce qu'il acceptera.

Les personnages seront récompensés et pourront passer encore une nuit au campement, cette fois sans monter la garde.

Si nécessaire, prendre pour Erilk les caractéristiques d'un Vaurien (p. 154). Au moment où les personnages le rencontrent, il subit les états *Las(6)* et *Choc(6)*.

## En route vers Fukuoka

La route vers Fukuoka est bien tracée, la difficulté du paysage reste de 8. Il faut normalement 3 jours pour rejoindre la ville. Le premier jour sera encore beau, mais la pluie commence à tomber au deuxième jour et continue le troisième. Le voyage peut donc devenir un peu déprimant, les personnages étant boueux et mouillés. Impossible également de faire un feu.

Il est possible de chercher un abri, mais il faut alors s'écarter de la route et la difficulté du paysage revient à 10 (forêt). Avec un jet d'AGI+INT réussi, les personnages peuvent trouver une grotte confortable, mais s'ils s'y arrêtent trop longtemps (la pluie va durer trois jours), des soucis de nourriture risquent de se poser. L'eau, elle, ne manque pas...

Lors du dernier jour de voyage, les personnages croisent la caravane qui se rend à Aomori. Elle est constituée d'une demi-douzaine de gros chariots, chacun tiré par une paire de boeufs "vanu". Les boeufs vanu sont une spécialité de la région. Ils sont plus gros qu'un boeuf ordinaire et aussi plus costauds, ce qui en fait d'excellentes bêtes de trait (quoique lentes). Les éleveurs sont très fiers de leurs animaux et sculptent leurs cornes de manière exquise.

François "Roboduck" Suter