

# Promenons-nous dans les bois

un scénario de Sergent Toussaint pour Tranchons & Traquons, un jeu de Kobayashi

## Introduction

Ce petit scénario fait suite à celui intitulé « Une étrange disparition » dans lequel les héros doivent retrouver un enfant halfeling du nom de Séverin. L'intrigue y est une nouvelle fois volontairement simple et linéaire, toujours dans le but de faire découvrir les bases du jeu de rôle et de la règle de Tranchons & Traquons<sup>2</sup>. Cette aventure convient à un groupe de 3 à 4 joueurs.

Cette aventure peut être également jouée de façon indépendante sur le principe d'une simple escorte d'un personnage d'un point à un autre.

*Attention : Les éléments ci-dessous sont destinés uniquement à l'attention du Maître de jeu. Les autres joueurs ne doivent pas en prendre connaissance aux risques de compromettre l'aventure.*

## L'intrigue

Remis de leurs émotions, nos héros doivent quitter Almunia et escorter Séverin chez des amis de Ulfdin, habitants la petite ville naine de Bourg-Fer au pied de la montagne du même nom (cette bourgade est située au nord ouest d'Almunia, à trois journées de marche).

En effet, Séverin est toujours activement recherché par les hommes d'Alberic et sa vie reste donc en danger. En chemin, ils devront traverser la forêt de Beauval. Hélas pour nos amis, la route est barrée par une colonie d'araignées et des membres du Peuple de la toile.

Pour compliquer encore la situation, le bras droit d'Alberic, Evrad, s'est lancé à la poursuite de nos héros accompagné d'hommes de main. Nos héros parviendront-ils à rejoindre Bourg-Fer ?

## Les personnages et monstres

Il est nécessaire pour des joueurs découvrant le jeu de rôle de leur décrire à quoi ressemble les personnages et monstres, ceci permettant notamment une meilleure immersion dans l'univers de Tranchons & Traquons. Pour les descriptifs des monstres et des dons, reportez-vous aux livres de règles.

### Séverin (halfeling)

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : -

### Evrad (humain)

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons :



### **Hommes de main** (humain)

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : -

### **Peuple de la toile** (monstre)

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Poison, Terrifier

### **Araignées** (animaux)

Difficulté : Petit bras (0)

Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Poison

### **Araignée géante** (monstre)

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Armure (2), Poison

## **En route pour l'aventure...**

### **Les adieux d'Ulfdin**

Ulfdin remet à chacun des PJ un petit sac contenant de quoi manger pour une journée et leur indique qu'ils devront se débrouiller pour trouver de la nourriture pour les autres jours, en chassant par exemple. Elle leur donne

également une petite potion (une seule pour tout le groupe de PJ) permettant de soigner une personne blessée ou empoisonnée (la potion redonne deux points de vie) et leur indique bien évidemment la route à prendre pour rejoindre Bourg-Fer. Elle remet aux PJ l'adresse de ses amis à Bourg-Fer et leur fait ensuite ses adieux en les invitant à la prudence lors de leur trajet.

*Attention : Il est important que les personnages trouvent de la nourriture pour le reste de leur voyage car leurs traits subiront un malus de -1 par trait, chaque jour passé sans manger à compter de la scène 4 (voir ci-dessous).*

### **Scène 1 : la forêt**

Afin de se rendre à Bourg-Fer, les PJ doivent traverser la forêt de Beauval. Après avoir marché une grande partie de la journée, ils décident de chercher une clairière où s'installer pour passer la nuit.

Ils commencent alors à remarquer ici et là de petites toiles d'araignées. Bientôt, les toiles se font de plus en plus grosses et de plus en plus présentes et ces dernières finissent par leur barrer la route.

3 possibilités peuvent s'offrir alors aux joueurs :

Les PJ décident de couper les toiles afin de continuer leur chemin. 5 araignées les attaquent alors immédiatement (se reporter au chapitre Personnages et monstres pour le profil).

Les PJ décident de rebrousser chemin. Alors qu'ils reviennent sur leurs pas, ils aperçoivent au loin Evrard et ses hommes qui leur barrent la route. Ces derniers sont trop nombreux pour que les PJ puissent envisager de les combattre et ils s'enfoncent plus profondément dans la forêt. Les PJ sont alors attaqués par 5 araignées (se reporter au chapitre Personnages et monstres pour le profil).

Les PJ cherchent un autre chemin pour contourner les toiles, ils seront quoiqu'ils fassent attaqués par 5 araignées (se reporter au chapitre Personnages et monstres pour le profil).

## **Scène 2 : la clairière**

Après avoir combattu les araignées, les PJ continuent tant bien que mal leur chemin et finissent par découvrir une clairière au milieu de laquelle trône une petite cabane, elle aussi recouverte de toiles d'araignées.

Suspendus aux arbres, trois cocons, un de la taille d'un enfant et deux de la taille d'un adulte, sont visibles. Il semble qu'il y ait quelque chose qui bouge dans un des cocons adultes.

Les PJ devraient selon toute vraisemblance chercher à décrocher les cocons et porter secours aux victimes. Une fois au sol, les PJ en ouvrant les cocons découvrent un humain mort, un haflefling vivant mais inconscient et un krisling lui aussi vivant et conscient. C'est d'ailleurs lui qui se débattait dans son cocon.

Les deux survivants ont été empoisonnés par les araignées. Si les PJ décident de ne rien faire, les deux protagonistes succombent au poison. S'ils les soignent, les malheureux se montreront reconnaissants. Le krisling ne possède rien sur lui de valeur mais l'halfling a un sac rempli de nourriture qui permettrait aux PJ de continuer leur route aisément sans avoir à chercher à manger pendant plusieurs jours. Il s'agit là d'un point important pour la suite de l'aventure (se reporter au rappel indiqué au début de la scène 4).

Notez que les survivants s'ils sont soignés, peuvent accompagner les PJ mais ils ne pourront pas les aider lors de combats à cause d'une santé trop faible.

## **Scène 3 : la cabane**

La nuit étant tombée, les PJ devraient trouver refuge dans la cabane. Après s'être débarrassés des toiles empêchant l'accès à la porte, les PJ pourront y pénétrer.

Ils tombent alors sur un membre du Peuple de la toile qui a élu domicile dans la cabane. Ce dernier ayant assisté à l'arrivée des PJ, il est bien décidé à leur faire payer la mort des araignées qu'il idolâtre (se reporter au chapitre Personnages et monstres pour le profil).

Si les PJ fouillent la cabane, il n'y a rien à découvrir de particulier. La seule nourriture présente se compose d'insectes en tout genre et de petits rongeurs desséchés que le membre du Peuple de la toile conservait précieusement dans la cabane.

## **Scène 4 : l'araignée géante**

*Attention : Pour rappel, si les personnages n'ont pas trouvé de quoi manger, ils subissent à compter de la scène 4 d'un malus de -1 pour chacun de leur trait par jour passé sans manger.*

Alors que les PJ quittent la cabane au petit matin, ils sont surpris par un bruit derrière eux. Ils découvrent alors une araignée géante sur le toit de la cabane. Il semble que celle-ci soit la mère des toutes les araignées présentes dans la forêt. Elle est bien décidée à venger la mort de sa progéniture en faisant un festin des PJ. Ces derniers n'ont pas d'autre solution que de la combattre (se reporter au chapitre Personnages et monstres pour le profil).

## **Scène 5 : la fin des ennuis ?**

Alors qu'ils s'appêtent à enfin quitter la forêt, les PJ font face à une rivière dont le courant, trop rapide, ne permet pas de la traverser ni à pied, ni à la nage. Des vestiges d'un pont en bois sont présents mais inutilisables.

2 possibilités peuvent s'offrir alors aux joueurs :

Les PJ peuvent tenter un long saut pour rejoindre l'autre rive en effectuant un test d'adresse (difficulté : très difficile -4).

Les PJ peuvent chercher un autre passage qu'ils découvriront un peu plus loin mais ils seront attaqués par Evrard, seul survivant (se reporter au chapitre Personnages et monstres pour le profil). Une fois vainqueur, ils pourront traverser la rivière aisément en passant sur des rochers.

Une fois que l'autre côté de la rive a été atteint, les PJ quittent enfin la forêt et rejoignent sans encombre Bourg-Fer.

**Fin de la partie**

Une fois arrivés à Bourg-Fer, les PJ se rendent à l'adresse qui leur a été remise par Ulfadin et font la connaissance de ses amis, Torren et Errilinne, un couple de nains.

Ils offriront aux PJ le gîte et le couvert afin que ces derniers récupèrent de leur aventure...

### **Remerciements**

Flavz, Juliette, Changelin, Kobayashi

### **Notes de version**

Version 0.3 – 22/04/2016

Version 0.2 – 21/04/2016

Version 0.1b – 20/04/2016

Version 0.1a – 20/04/2016

Version 0.1 – 20/04/2016

