



Corbe est un port sans histoire, dont les maisons aux toits en terrasse et aux murs crépis de couleurs vives s'étagent à flanc de colline. Sa petite flotte de pêche alimente les marchés de Chandrapore et ses barges approvisionnent la métropole en bois d'œuvre provenant des lisières de la forêt d'Hankize.

Les Voyageurs n'auront pas trop de mal à y retrouver la trace d'Algorifmus : dans l'ombre de la magnifique Chandrapore, le petit port reçoit peu de visiteurs. Une description succincte de leur homme – Algorifmus portait lorsqu'il a quitté Porphyre une large ceinture de soie safran – et une petite heure de recherches (jet d'INT/Survie en cité à 0) suffisent à reconstituer son passage à Corbe. Il est arrivé fin Couronne dans la barque de Borsini, qui revenait de Chandrapore où il avait vendu sa pêche de la nuit. Il a rapidement déjeuné de pain et de poisson grillé, vendus par la jeune Izgara qui tient son commerce sur le pavé du quai. Il a ensuite acheté dans diverses échoppes des provisions pour quelques jours. Puis il a pris le chemin qui mène, au nord à la forêt d'Hankize.

Le Renard et l'Écureuil

Il faut une bonne heure draconique pour parvenir à l'orée de la forêt et si les Voyageurs progressent au même rythme qu'Algorifmus ils y arriveront fin Épées, alors que les forestiers finissent leur journée. C'est un campement permanent assez confortable qui a été installé, avec un puits ; une petite basse-cour fermée par des claies hérissées d'épines ; un long entrepôt aux parois de planches goudronnées, ajourées pour laisser circuler le vent, où sèchent du bois de chauffage et des planches fraîchement découpées ; et un grand et robuste échafaudage équipé d'une chèvre de levage dans lequel les Voyageurs peuvent reconnaître une installation de sciage de long (jet d'INT/Survie en forêt ou Charpenterie à -1). Une agréable odeur de bois et de sciure plane dans l'air.

À droite du chemin est bâtie une grande maison de rondins dans laquelle on abrite pour la nuit les deux chevaux de traits et où se reposent les ouvriers. Pour le moment y résident cinq bûcherons et une couple de scieurs de long. Tous ont une maison à Corbe et passent huit à dix jours à travailler à la bordure de la forêt avant revenir

au port vendre leur chargement et prendre un repos bien mérité. Un charpentier venu choisir les bois pour son nouveau boutre est également sur les lieux. Les Voyageurs seront les bienvenus, même si les forestiers s'attendent à ce qu'ils aient apporté leur propre nourriture.

Là encore, l'enquête sera sans difficulté. Les forestiers se rappellent parfaitement le passage d'Algorifmus et de sa ceinture orange : ils en rient encore. Ce vieux fou, s'esclaffent les scieurs de long, a acheté le matin de son départ quatre bonnes planches de pin, longues d'une toise, larges d'un pied et épaisses d'un pouce. Il les a liées avec une corde, sans doute pour les transporter plus facilement, et s'est enfoncé dans les fourrés en suivant les sentiers de cerfs. Avec ses planches ! Et on ne l'a plus jamais revu ! Il aurait mieux fait d'emmener une échelle ! Les braves travailleurs du bois en ont les larmes aux yeux et font joyeusement passer les cruchons de bière.

Redevenant sérieux, ils déconseilleront aux Voyageurs de suivre son exemple : au-delà de la lisière où ils travaillent la forêt est sauvage, les sous-bois denses et pleins d'épines, les seuls sentiers sont ceux tracés par les fauves, et l'on entend la nuit, étouffé par l'épaisseur de la sylve, le rire aigu des mariols (livre des règles p. 408).

Aux Voyageurs de voir s'ils veulent eux aussi acheter quelques planches avant de poursuivre leur chemin. Une planche de même dimension que celles décrites plus haut représente 3,5 points d'encombrement et leur coûtera 4 deniers. Les forestiers leur recommanderont avec des mines soucieuses de prendre avec eux une échelle, pour le cas où l'un d'entre eux tomberait dans une fosse. Cet ustensile vaut 3 points d'encombrement et autant de sols, ce qui est un peu cher mais il s'agit, après tout, d'une question de vie ou de mort.

Aucun des ouvriers ne sait ce que sont les sept dormants, l'ambre blanc ou la destination précise d'Algorifmus. En revanche, ils pensent que celui-ci est parti dans la direction de la Combe aux Lilas, un lieu réputé dangereux, que la rumeur place au plus profond de la forêt et qu'aucun d'eux n'a jamais visité. De toute façon, on voit mal ce que l'explorateur irait faire d'autre dans les bois : à part cette combe, il n'y a que des arbres, des fourrés et des trous.





La forêt d'Hankize

Même si les trouées ménagées par les cerfs et les bramarts qui s'aventurent parfois hors de la forêt peuvent faciliter leur progression, les Voyageurs auront toutes les peines du monde à franchir l'entrelacs de buissons et d'arbuscules qui colmatent la lisière. À plus forte raison s'ils ont jugé bon de s'encombrer de planches et d'échelles. Après une centaine de mètres toutefois, les frondaisons se font plus épaisses et, dans la pénombre des arbres, le sous-bois s'éclaircit.

Hankize est dominée par les conifères et résineux, même si d'autres essences y sont présentes. Les futaies abritent hardes de cervidés et compagnies de singuliers², chassées par les mariols et les lycans (livre des règles p. 407). On y trouve aussi bovins et ovins à l'état sauvage, descendants de troupeaux chandres laissés à eux-mêmes dans les désordres du Réveil. Sauf si un Voyageur est en mauvaise posture, les lycans laisseront le groupe tranquille : brebis et chevreuils font des proies plus faciles. En revanche, les pièges des mariols présentent un réel danger.

Après un mois, la piste d'Algorifmus est froide et la seule trace que les Voyageurs pourront trouver est le campement où il a passé une nuit : un foyer et un sommaire abri de branchages – (CHA/Survie en forêt à -8). Reste donc à trouver la Combe aux Lilas. Les indications reçues étant pour le moins sommaires, la seule solution est de ratisser la forêt en s'éloignant de la lisière : CHA/Survie en forêt à -4, périodicité 1h^{dr}, 8 points de tâche. Les Voyageurs peuvent jouer plusieurs jets par heure s'ils se séparent en plusieurs groupes. Pour chaque groupe et chaque heure, tirer une rencontre aléatoire dans la table ci-contre.

Au bout de ces recherches – normalement au cours de la deuxième journée – un Voyageur sentira une odeur de lilas de plus en plus forte (jet d'ODO/Botanique à -2). Le sous-bois se fait plus dense, signe que l'on s'approche d'une trouée dans les arbres, et bientôt, comme à l'orée de la forêt, les arbuscules et les ronces s'entremêlent en un lacis presque infranchissable. Un peu de recherche (VUE/Survie en forêt à -2) permet néanmoins de découvrir un passage où les broussailles ont été dégagées : enfin, la trace d'Algorifmus.

² Appellation locale du sanglier, qui a dans la forêt d'Hankize une robe rousse et une taille imposante.

Table des rencontres dans la forêt d'Hankize

Sur 1d20 :

- | | |
|-------|--|
| 1 | Une petite clairière. |
| 2 | Un tronc pourri grouillant de cloportes. |
| 3 | Un parterre de jacinthes sauvages. |
| 4 | Des écureuils sautant dans les branches. |
| 5 | Un terrier de blaireau. |
| 6 | Laissées de cerf, bouse de vache ou crottin de mouton (sur 1d3) : l'occasion d'une chasse fructueuse ? |
| 7 | Un chevreuil surpris, qui bondit et puis s'enfuit. |
| 8 | 1d6 lycans dans les fourrés. Sauf si le Voyageur est seul et blessé, les fauves restent à distance. |
| 9 | Un bélier protège ses brebis. Vite s'éclipser ou subir une charge. |
| 10 | Un taureau protège ses vaches. Idem. |
| 11 | Une singulière suivie par ses marcassins. Se tenir à l'écart ou subir une charge. |
| 12 | Un singulier dans sa souille. Idem. |
| 13-14 | Une fosse de mariols contenant une proie et entourée de 5d4 mariols armés de cailloux, bien décidés à la garder pour eux. Filer ou subir la lapidation. |
| 15-20 | Une fosse de mariols prête à engloutir l'étourdi. VUE/Vigilance ou Survie en forêt (prendre la compétence la plus faible) à -6 pour la détecter. |
| 21 | Connicle Sanguinaire, carnassier fouisseur alliant l'allure générale du lapin de garenne et les techniques de chasse du tigre à la taille et à la férocité du grizzal (prendre les caractéristique de ce dernier p. 405, en les revoyant à la hausse et en remplaçant Escalade par Saut). Il a coutume de bondir par surprise sur le dos de sa proie insouciant, depuis sa cachette à une dizaine de mètres, et de lui briser la nuque de ses fortes incisives avant qu'elle ne soit remise de l'impact. |

