



La Bête de Frendian

Racines

Dans la région montagneuse qui entoure le village de Frendian, cerclé de forêts denses et de sentiers tortueux, d'étranges disparitions ont lieu et des crimes atroces sont commis. Des corps sont retrouvés démembrés et parfois dévorés. Des chasseurs venus de tout le Taol-Kaer et de Gwidre font leur apparition en ville et la paisible bourgade est rapidement devenue le centre d'intérêt macabre de toute la région. Certains parlent d'un féond des temps anciens qui se serait libéré, d'autres d'un tueur sanguinaire ou encore d'une bête féroce. Le demorthèn local, Salvis, fait partie des plus récentes victimes. Jusque là, une dizaine de personnes ont été portées manquantes et quatre ont été retrouvées dévorées ou mutilées dans les bois, dans un rayon d'une dizaine de kilomètres autour de Frendian.



Il y a de cela trois mois, un Vecteur de Gwidre, Pallus, a traversé la région pour apporter la Lumière dans ces terres obscures. Il fut attaqué par un loup enragé et son homme d'arme tué en tentant de le défendre. Ce n'est que grâce à l'intervention d'un bûcheron local, Gregor, que l'homme de foi eut la vie sauve. Le loup fut tué et le Vecteur emmené dans la cabane de l'homme des bois pour y recevoir des soins. C'est lors de sa convalescence d'une bonne semaine que Pallus élaborer son plan. Sa mission était un échec. Malgré une grande force de conviction et une foi inébranlable, le Vecteur n'a pu convaincre que quelques familles

isolées. Aucune communauté n'a accepté de voir la Lumière du Dieu Unique tant la force des Demorthèn est encore grande dans ces régions isolées. Refusant de rentrer au monastère sur ce triste constat, il décida de forcer le destin. Dans ses cauchemars, il revoyait sans cesse l'attaque du loup et son esprit fiévreux le déformait, lui donnait des allures monstrueuses. A son réveil, il savait ce qu'il devait faire. Pallus instilla une Vision des Limbes dans l'esprit de Gregor et grâce à ses talents d'orateur, il réussit à convaincre le bûcheron d'endosser la peau du loup abattu, de se confectionner des griffes artificielles et de parcourir la forêt pour traquer et massacrer les passants. Pallus profita de ce répit pour reprendre des forces et guérir complètement de ses blessures et lorsqu'il fut parfaitement rétabli, il prit la route de Frendian afin d'exhorter la population à reconnaître la toute-puissance de l'Unique pour calmer le courroux divin. Dans son esprit, une fois la communauté convertie, il dénoncerait Gregor en l'accusant d'être l'objet d'une possession

démoniaque et mettrait ainsi un terme aux agissements de la « bête ». Ce qu'il ignore ou a sous-estimé, c'est que Gregor a été rendu fou par la Vision mais aussi par les meurtres horribles qu'il a commis et qu'il s'est identifié au monstre qu'il était supposé imiter. Il ne rentre presque plus chez lui et attaque désormais à vue tout intrus, sauf s'il se retrouve face à un groupe trop important. Connaissant parfaitement la forêt, il se cache efficacement dans des grottes, au sommet des arbres ou dans des bosquets touffus.

La liste des victimes est la suivante, dans l'ordre chronologique. Entre parenthèses : la fonction, le statut et la date de l'attaque)

- Denzel Ameren (trappeur, disparu, il y a deux mois)
- Trevor Saungren (bûcheron, disparu, il y a deux mois)
- Amélie Vinch (cueilleuse, retrouvée dévorée, il y a un mois et demi)
- Rosim Alkesh (promeneur, disparu, il y a un mois et demi)
- Zéphyrin Dumas (colporteur d'Ard Monach, retrouvé démembré il y a un mois et une semaine)
- Terghal (idiot isolé, disparu, il y a un mois et une semaine)
- Mélysse Urvin (promeneuse, disparue, il y a un mois)
- Rosanne Mandell (fillette, retrouvée démembrée, il y a un mois)
- Breth Selvonte (garçonnet, disparu, il y a un mois (avec Rosanne))
- Friede Holmach (voyageuse de Tilliarch, disparue, il y a trois semaines)
- Serpo Dilin (chasseur de féondas, disparu, il y a deux semaines)
- Yvor Longueselle (chasseur de féondas, disparu, il y a deux semaines)
- Salvis (demorthèn, retrouvé mutilé, il y a une semaine)
- Dragan Amorthan (trappeur, disparu, il y a trois jours)

Tronc

Arrivés dans le village le matin, les personnages peuvent entendre les rumeurs et constater l'ambiance macabre qui semble étouffer la communauté de Frendian. En gros, les bruits suivants circulent en ville :

- Une bête démoniaque se cache dans la forêt
- Une dizaine d'habitants de la région ont disparu.
- Quatre corps ont été retrouvés, démembrés et en partie dévorés (14 victimes en tout).
- Un loup immense doit être à l'origine des morts suspects.
- Une bande de brigands tente sans doute de terroriser le village.
- Le Demorthèn Salvis fait partie des victimes.
- Un Vecteur de Gwidre est arrivé ce matin par la route d'Osta-Baille.
- Le prêtre loge chez la Comtesse.
- Le village est maudit.
- Aucune caravane n'arrive ni ne part de Frendian, tout le monde a peur.
- La comtesse serait impliquée. Elle se changerait en monstre à la nuit tombante.

Laissez les personnages s'imprégner de l'ambiance du village. Prenons le temps de décrire un peu Frendian.

Le village compte une centaine de maisons d'un étage, aux fondations et aux murs de pierre jusqu'au rez-de-chaussée mais aux étages en bois. Les toits sont généralement arrondis aux coins et de hautes cheminées laissent s'élever en permanence une fumée grise. Le village ne dispose d'aucune fortification : il est assez isolé, entre deux versants rocheux et une forêt sombre, et ne représente historiquement aucun intérêt stratégique. Il est gouverné par la **Comtesse Romula**

Diorthen, veuve de Colvar Diorthen, qui fit beaucoup pour la prospérité des lieux. La Comtesse, belle femme d'une cinquantaine d'années, ne s'est pas remariée et vit seule avec ses domestiques dans un manoir en bordure du village. Elle reçoit les visiteurs qui en feraient la demande mais se mêle assez peu des affaires commerciales du village. Comme il y a peu de nouveaux habitants à Frendian, n'importe qui au village connaît les lois de l'endroit et peu les enfreignent. On ne fait officiellement appel à elle que pour régler les conflits de voisinage ou parrainer la Fête du Printemps, assez éloignée (nous sommes au début de l'automne). Sa fortune lui vient d'une propriété minière dans les montagnes et d'un caractère assez pingre. C'est chez elle que le Vecteur Pallus se rendra pour y séjourner. La Comtesse appréciera l'érudition de l'homme de foi et peut même se laisser convaincre d'épouser la croyance au Dieu Unique. Il y a cinq jours, Romula Diorthen a fait afficher une lettre à l'auberge où elle promet une récompense de trois daols d'azur pour qui mettrait un terme aux agissements de la « bête. »



Il n'y a qu'une seule auberge au village et elle s'appelle le **Cœur de la Forêt**. Elle est tenue par Walter Sorven, un rude gaillard un peu rond qui fut autrefois un solide mercenaire. La salle commune est d'ailleurs garnie des armes de l'ancien combattant : épées, haches et boucliers. Son casque à cornes trône sur un présentoir du comptoir. Là se réunissent les villageois désœuvrés ou en quête d'un peu de réconfort. Bien que ce soit le seul endroit où les étrangers de passage peuvent espérer trouver le gîte, on n'apprécie que moyennement leur visite. Toutefois, c'est aussi là que les langues se délient le plus facilement, l'alcool aidant. Ces derniers temps, de nombreux étrangers occupent les chambres et la salle commune. Si vous le souhaitez, les personnages, s'ils ne se connaissent pas, peuvent devoir partager la même chambre, dernière libre. Une bonne occasion de faire connaissance et de tester la confiance mutuelle. Walter est plutôt sympathique et répond aussi bien que possible aux questions des visiteurs. Parmi les visiteurs du moment, il y a de nombreux trappeurs qui se prétendent chasseurs de féondas ou héros locaux, mais qui risquent fort de détalier au premier bruit suspect dans les bois. Seul l'un d'entre eux, Brokka, représente un réel intérêt. Brokka est accompagné par un énorme chien noir et laisse ostensiblement pendre une monstrueuse hache de guerre à ses côtés. Brokka est originaire de Tuaille mais parcourt depuis des années le Taol-Kaer à la recherche de défis à relever pour tromper son ennui et acquérir respect et richesses. Lorsqu'il a entendu parler de « la Bête de Frendian », il s'est pressé de venir proposer ses services et considérera tout concurrent comme un obstacle. Brokka peut aller jusqu'à s'en prendre physiquement à toute personne qui mettrait en doute ses capacités ou qui se montrerait plus fin limier que lui. Actuellement, il favorise la piste d'une bête féroce, peut-être fantastique, malade ou enragée. Il a juré en place publique qu'il planterait sa tête sur une pique au centre du village.

Parmi les autres établissements remarquables en ville, il y a le comptoir commercial où l'on peut négocier le bois, les peaux et le gibier. Il est tenu par la famille Korvus (Alistar, le père, Mordwen, la mère, Eric et Struen, les deux fils). Il y a aussi la maison du demorthèn Salvis, décédé et vide depuis et trois boutiques : **Malvor** (alimentaire), **Suden** (forge et travaux du bois) et **Mariva** (vêtements, tissus et cuirs).

Branches

Chaque personnage aura une bonne raison d'être là, comme vous le lirez sur les fiches distribuées aux joueurs. Il ne sera donc pas difficile de les impliquer dans l'histoire. Une fois réunis, ils devront choisir comment mener leur enquête. L'ordre dans lequel les « branches » sont proposées est parfaitement arbitraire et toutes ne doivent pas nécessairement être explorées pour finir le scénario, le but étant de mettre un terme aux agissements de la bête et, si possible, comprendre le fin mot de l'histoire.

Au village



Les villageois ne savent pas grand chose et pensent que les meurtres sont perpétrés par une bête féroce, pour les moins crédules, ou par un féond, pour les plus crédules. De plus, outre le malheur des disparitions qui touche forcément tout le monde, mais en particulier les familles des disparus, les gens ne sont pas heureux de voir débarquer toute une faune d'étrangers à Frendian. Les personnages qui posent beaucoup de questions seront forcément mal vus et les portes et fenêtres auront tendance à se fermer à leur passage, même s'ils y mettent la forme. Frendian est un village isolé, indépendant, et entend le rester. Bref, une tournée dans le village ne peut qu'enseigner de vagues rumeurs sur les origines de la bête, mais peut indiquer qui sont les disparus et où trouver les lieux principaux de l'endroit. Les cadavres retrouvés (Amélie Vinch, Zéphyrin Dumas, Rosanne Mandell et Salvis) ont été enterrés au cimetière local, à une centaine de mètres au bout d'un sentier à l'extérieur du village, dans une petite clairière discrète. Déterrer les corps permettra de se faire une idée des blessures. Un test en Science (Médecine) se révélera utile (difficulté 17 pour les plus vieux, 14 pour les plus récents). Amélie a été dévorée. Il manque clairement des morceaux de chair. Les blessures semblent avoir été faites par des griffes acérées et non par des dents. Les morceaux de chair ont donc été découpés, et non mordus. Zéphyrin et Rosanne ont été démembrés, mais aucun morceau de chair ne manque à l'appel. Les coupures sont assez nettes, bien que multiples. Les griffes sont particulièrement coupantes. Salvis, enfin, a été mutilé. On s'est particulièrement acharné sur lui, même après sa mort, sans doute. Normal. Salvis, comme nous allons le voir, avait commencé à comprendre ce qui se passait après avoir rendu visite au bûcheron et après avoir rencontré son hôte. De plus, Salvis a été tué chez lui, et non dans la forêt, comme les autres victimes. Les personnages feraient bien d'être discrets s'ils entendent déterrer les corps. Les villageois les chasseront à coups de fourches s'ils sont pris la main dans le sac. Seule une autorisation expresse de la Comtesse peut leur permettre d'opérer en toute impunité.

Chez Salvis

Le demorthèn Salvis a tenté de comprendre ce qui se passait et a rendu visite à tous les isolés vivant dans la forêt : fermiers, trappeurs, chasseurs, bûcherons. Lorsqu'il s'est rendu chez Gregor il y a trois semaines, il a rencontré un inconnu qui s'est présenté comme étant un Vecteur du Dieu Unique. Il a expliqué l'attaque du loup et sa convalescence, mais n'a bien entendu rien expliqué de ses motivations actuelles. Lorsque Gregor est revenu, il était couvert de sang (il venait de tuer Friede Holmach). Il avait laissé son attirail de loup dans la forêt, comme Pallus le lui avait enseigné, mais n'avait pas pris soin de se laver. Il a prétendu qu'il venait de dépecer un animal et que cela expliquait le sang. Salvis s'est donc retiré, mais savait que quelque chose se tramait dans la cabane du bûcheron. Il a commencé à consigner ses idées dans son journal, caché sous son lit dans un pot de chambre inusité. Il n'accuse formellement personne, mais énonce ses doutes quant à l'histoire de Gregor. Après le départ du demorthèn, Pallus a demandé à Gregor de poursuivre et de tuer Salvis, mais le temps qu'il enfile son équipement, ce dernier était déjà loin. Pallus a alors demandé à Gregor de venir en ville, la nuit, et de ne se déguiser qu'une fois à l'abri des regards avant de pénétrer chez le demorthèn et de s'assurer qu'il ne survive pas à ses blessures (ce qui explique l'acharnement dont il a été victime). Gregor est entré par une fenêtre de l'étage donnant directement sur la chambre de Salvis et est ressorti par la porte après avoir empaqueté son attirail. C'est alors que la jeune Freya, la fille des voisins du demorthèn, l'a vu sans le reconnaître. Elle pourra dire à ceux qui l'interrogeront (elle n'en a pas parlé à ses parents) qu'elle a vu quelqu'un sortir de la maison la nuit où Salvis a été tué, quelqu'un portant un sac assez lourd. Elle pense que c'est un voleur (mais rien n'a disparu chez le demorthèn). Chez Salvis, seule la chambre présente en

effet des traces de lutte. Les draps ont été brûlés mais le matelas porte encore des traces de sang. La fenêtre est cassée et des planches ont été clouées par-dessus. La maison est inoccupée et scellée. La clé a été remise à la Comtesse (à sa gouvernante Elma plus précisément).

Au manoir



A un moment ou à un autre, les personnages devraient se rendre chez la Comtesse Romula Diorthen. Ils y rencontreront aussi Pallus qui a demandé et reçu l'hospitalité. La gouvernante du manoir, Elma, accueillera les visiteurs. Par défaut, sauf s'ils arrivent à un moment inopportun de la journée ou de la nuit, la Comtesse recevra les personnages dans son salon et en présence du Vecteur. S'ils demandent à être entendus en privé, la Comtesse sera surprise mais acceptera si les personnages lui semblent fréquentables et que la demande est poliment formulée. Pallus s'en inquiètera et il y a fort à parier qu'il enjoigne prochainement Gregor à s'en prendre à eux, lorsqu'il se rendra chez lui. Romula Diorthen a reçu certains chasseurs de féondas ces derniers jours et elle les trouve vulgaires et ennuyeux. Elle est bien entendu très concernée par les méfaits de la bête et souhaite qu'on la trouve et qu'on l'abatte, mais Pallus commence à la convaincre que les meurtres sont en réalité une sorte de punition divine et que la foi en son Dieu Unique pourrait sauver la communauté des agissements démoniaques. Plus le temps passe avant que les personnages se rendent chez elle, plus elle sera pénétrée des arguments du Vecteur et moins elle sera encline à encourager les chasseurs. Au bout d'une semaine, si la bête court toujours, elle enjoindra dans un discours public les habitants de Frendian d'embrasser la foi du Vecteur et risque de convaincre pas mal de gens.

Dans la forêt

Accompagner un groupe de chasseurs ou se rendre en groupe dans la forêt promet bien des frayeurs. Les sous-bois autour de Frendian sont sombres, malgré les couleurs chaudes des feuilles en automne. Les arbres y sont noueux, les racines apparentes et les troncs serrés. Quelques sentiers partent dans toutes les directions et s'y perdre est aisé. Les habitués se repèrent aux rivières qui descendent des montagnes et nourrissent, plus au sud, le fleuve Klaedhin. Il y a bien quelques bêtes sauvages dans la région, mais les nombreuses battues réalisées par les habitants ou par les chasseurs de féondas ont repoussé la plupart d'entre elles à bonne distance du village. Quelques ours sauvages ou des loups affamés peuvent toutefois surprendre les imprudents. A chaque sortie en forêt, les personnages ont 5% de chances de tomber sur Gregor, vêtu de sa peau de loup et armé de ses griffes métalliques. Gregor ne s'attaque pas aux groupes, comme la liste des victimes peut en témoigner (la seule exception concerne deux enfants). Il préférera donc prendre la fuite et a de fortes chances de semer tout poursuivant dans la région qui est la sienne. Si on lui tend un piège ou si un personnage est réellement seul, alors Gregor tentera sa chance. S'il a le dessous et sent que le combat ne tournera pas en sa faveur, il préférera fuir directement vers sa cabane. Une autre possibilité en forêt est de tomber sur l'un des corps non encore retrouvés. Lancez 1d10 dans la liste des victimes pour déterminer lequel des disparus est découvert. Les personnages peuvent penser qu'il s'agit d'une nouvelle victime avant de faire identifier les restes. Attention toutefois à l'état de décomposition des corps, qui peuvent être laissés à l'abandon depuis plusieurs semaines et avoir attiré quantité de nécrophages.

La cabane du bûcheron

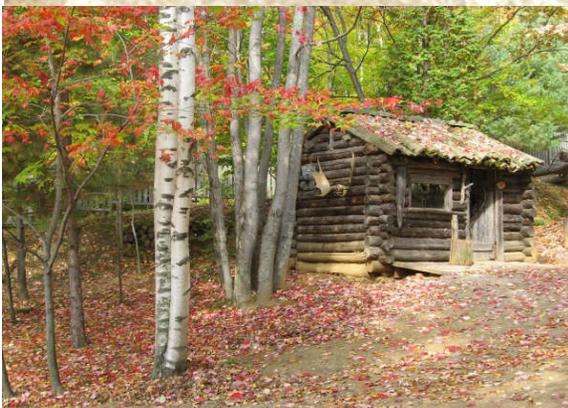
Trouver la cabane de Gregor sera assez difficile, sauf si les personnages se font indiquer son emplacement. Elle est située non loin d'un grand sentier, mais est cachée aux regards par une butte boisée et un amas de grands rochers. C'est une cabane assez sommaire, ne comptant qu'une

seule pièce, mais dotée d'un atelier indépendant où Gregor entrepose ses outils et sa forge (il s'en est servi pour fabriquer ses griffes). Il y entrepose aussi les peaux des animaux qu'il prend dans ses pièges (il préfère le braconnage aux courses en ville, comme de nombreux forestiers). Lorsqu'il ne les porte pas, ses frusques de « bête » sont enterrées près d'une vieille souche moussue à un demi-kilomètre de là, selon les instructions de Pallus qui craignait que l'on soupçonne trop vite le bûcheron. Il sera donc délicat de les trouver si Gregor n'indique pas l'endroit en question. Depuis sa rencontre avec le Vecteur, Gregor est devenu très pieux et il dessine de nombreux symboles sur les parois de ses murs de bois : soleils, flammes, éclairs, étoiles... Comme il ne sait pas écrire, il essaie de vénérer l'Unique comme il le peut, pour le salut de son âme et éviter de concrétiser les visions que le Vecteur lui a infligé. Quelqu'un qui possède quelques connaissances du culte peut deviner qu'il s'agit bien d'une sorte de prière à l'Unique, ce qui peut faire le lien avec Pallus. Gregor est connu de la plupart des habitants majeurs de Frendian, et tous le savent plutôt porté vers la foi traditionnelle des démorthens. Si on fouille la cabane et ses environs, on peut trouver une bassine d'eau rougie par le sang des bandages qu'il a appliqué sur les blessures du Vecteur. Les bandages s'y trouvent aussi.

Le discours du Vecteur

En fin d'après-midi, le jour de l'arrivée des personnages, Pallus sera conduit sur la grand place du village et montera sur l'estrade rocheux de la fontaine locale pour être vu de tous. Vêtu de ses habits de fonction, il félicitera tout d'abord les habitants de Frendian pour leur courage dans l'adversité, mais il fustigera ensuite leurs péchés et leur mépris de la religion du Dieu Unique. Il sait y faire, il n'accusera personne, mais fera comprendre que tout le monde a des défauts et que chacun doit pouvoir s'améliorer pour éviter de mécontenter le divin. Il exposera alors les méfaits de la bête comme un courroux injuste mais évitable de l'Unique, comme l'échec de la tradition démorthen (la mort de Salvis elle-même n'en est-elle pas la preuve ?). Les voies du divin sont impénétrables, mais Frendian aujourd'hui et tout le Taol-Kaer demain peuvent sombrer dans l'obscurité si rien n'est fait pour améliorer les choses. Vient alors le discours sur la lumière salvatrice et la lutte contre les forces du mal à laquelle s'adonnent les représentants du culte de l'Unique. Le discours sera assez mal perçu, bien que parfait d'un point de vue rhétorique. Mais Pallus a du temps devant lui. Il terminera en disant qu'il peut recevoir individuellement et discrètement ceux qui le souhaitent chez la Comtesse, qui a eu la bonté de lui aménager un boudoir à cette fin. Dès le lendemain, quelques villageois s'y rendront. Curieux ou convaincus. Et leur nombre ira croissant au fil des jours.

Feuilles



En fonction des actions des personnages et de leur célérité à conclure, la bête peut encore tuer. Elle ne s'attaquera qu'à des personnes isolées, mais rares sont les voyageurs à encore débarquer à Frendian et les habitants du village à se promener en forêt. Les seules victimes seront donc des trappeurs imprudents ou des chasseurs traquant la bête seuls pour éviter de se partager la gloire ou la récompense promise par la Comtesse.

Lorsqu'une bonne majorité des villageois seront convertis, Pallus prétendra avoir eu la vision du démon assassin qui s'en est pris à tant d'habitants

de Frendian. Dans ce cauchemar, le démon était rappelé chez lui mais rendait une dernière visite à un bûcheron nommé Gregor, et passait avec lui un pacte visant à perpétrer d'autres crimes. Une fois Gregor tué, les meurtres cesseront effectivement et Pallus décidera qu'il sera temps pour lui de

rentrer en Gwidre. Si l'intrigue n'a pas été dénouée d'ici-là, il sera difficile d'établir la vérité sur les agissements de la bête.

En cours de partie, des chasseurs peuvent ramener une bête féroce, voire un féond mineur, de leur traque et l'exposer comme étant la bête en question. Bien entendu, la nuit suivante, un nouveau meurtre horrible aura lieu, prouvant l'erreur des chasseurs, qui peuvent avoir disparu avec la récompense, si vous le souhaitez, bien que la Comtesse attendra un peu avant de la verser (sauf si vous en décidez autrement).

Des chasseurs frustrés, ivres ou jaloux peuvent s'en prendre aux personnages dans une rixe d'auberge ou leur tomber dessus en forêt pour diverses raisons, même le vol (si les personnages sont bien habillés, bien équipés ou distribuent les pourboires). A vous de voir si vous pensez que l'histoire manque un peu d'action.

Il est important, dans ce scénario, d'impliquer les personnages d'entrée de jeu. C'est la raison d'être des histoires personnelles proposées dans le chapitre suivant pour chacun des pré-tirés. Des personnages n'ayant rien à faire à Frendian pourront légitimement décider qu'ils ne souhaitent pas y rester le temps nécessaire à la résolution de l'intrigue.

Ici, le grand méchant est bien Pallus, le Vecteur de l'Unique. Si le seul Gregor est mis hors d'état de nuire, ce ne sera qu'un demi-succès pour les personnages. Mais attention : la Comtesse a le prêtre à la bonne et appréciera peu les tentatives de discrédit dont il sera la cible, sauf preuves accablantes, et c'est là qu'il faudra jouer serré, car il n'y a aucune preuve formelle contre le Vecteur.



Salvis a bien couché ses doutes par écrit, mais ce ne sont que des doutes. Gregor peut, dans une crise de lucidité, révéler le plan du Vecteur, mais ce sera la parole d'un fou contre celle d'un homme de foi.

Si les personnages sont convaincus de la culpabilité de Pallus mais ne parviennent pas à le coincer, ils peuvent le laisser suivre son plan jusqu'au bout et laisser Gregor se faire capturer et lyncher par la population. Mais là où le Vecteur s'attendra à voir les meurtres cesser, les personnages retards peuvent mettre en scène de nouveaux meurtres pour prouver que Pallus a tort et qu'il ne peut rien contre les « forces du mal » qui terrorisent Frendian... Pallus, décrédibilisé, choisira de rentrer en Gwidre au plus vite après ces nouveaux méfaits de la Bête, craignant d'avoir lui-même par sa conduite ouvert la porte aux démons.

Vent

A l'exception d'une traque en forêt ou d'une promenade dans un cimetière la nuit, l'ambiance musicale doit être sombre mais mélancolique, un rien langoureuse. N'hésitez pas à rendre le caractère isolé du village de Frendian par des accents savoureux et une hostilité réelle des habitants – qui n'ira cependant jamais jusqu'à l'affrontement (sauf dans le cas des chasseurs de féondas comme Brokka). Retardez au maximum l'affrontement avec

Gregor. Face à un groupe organisé, le tueur n'a aucune chance, mais il peut blesser sérieusement une personne avant de succomber. Jouez subtilement le personnage de Pallus. Il sait que peu de choses peuvent être prouvées contre lui et il ne va pas se mettre à tout avouer en partant dans un délire de grand méchant de cinéma.

Personnages

Ce scénario utilise les personnages pré-tirés du scénario officiel « Loch Varn », dont une copie est disponible à cette adresse :

http://www.esteren.org/telechargement/Esteren_kit_demo_6pretire_Loch_Varn.pdf

Leurs histoires personnelles sont cependant modifiées pour mieux correspondre au démarrage du présent canevas. Voici les backgrounds à découper et distribuer aux joueurs.

Yldiane, varigale, 20 ans

Yldiane perdit sa sœur et ses parents très jeune. Sa grand-mère Wailen, la demorthen de Melwan, tenta en vain de l'initier aux arts de sa tradition, qui ne l'attiraient guère. Peu après ses quinze ans, elle fit la connaissance d'un varigal, Jarn le Balafre, et fut subjuguée par ses récits de voyages fantastiques. Jarn lui proposa d'intégrer les rangs des varigaux et elle sauta sur l'occasion. Après deux années d'un entraînement rigoureux sous la tutelle de Jarn, elle débuta sa carrière dans le royaume de Reizh. Après bien des aventures, Yldiane reprit la direction de Taol-Kaer. Dans une auberge de grand chemin sur la frontière entre Gwidre et le Taol-Kaer, elle a entendu parler des étranges disparitions autour du village de Frendian. Certaine qu'il y a là un mystère à élucider, elle a décidé de se mettre en route pour cette communauté et d'y rester le temps de résoudre l'affaire.

Arven, combattante, 20 ans

Originaire de Melwan, Arven s'est tournée très tôt vers le métier des armes. Amie d'enfance d'Yldiane, toutes deux furent éduquées par la même dàmàthair. Lorsque sa ville natale fut attaquée par les féondas, il y a sept ans, causant la perte de plusieurs proches, sa vocation fut scellée et elle entreprit de lutter contre les monstruosités qui peuplent les sombres recoins de son pays. Revenant d'une escorte sans problème dans la région montagneuse au nord du Taol-Kaer, elle a entendu parler des sinistres événements qui secouent la petite communauté de Frendian. Son sang n'a fait qu'un tour et elle a laissé ses compagnons d'armes repartir vers Melwan pour prendre le chemin du village, bien décidée à trouver la bête et à la tuer.

Ean, espion, 21 ans

Fils d'un tanneur de Tulg Naomh, Ean se révéla un archer adroit et discret et il accompagnait souvent son père en chasse. Mais pour un garçon furtif, la ville était pleine d'opportunités. D'abord quelques farces innocentes, puis plus de méthode et de prudence. Peu à peu, il devint un espion, épiant les faits et gestes des autres afin de monnayer ses informations... Une nuit, Ean surprit une conversation compromettante entre un chevalier influent et un responsable de la Maison des Monnaies, institution royale gérant la fabrication de l'argent. Hélas, il fut découvert et dut quitter précipitamment la ville afin d'échapper au chevalier corrompu. Errant sur les routes, il a entendu parler des méfaits d'une étrange créature sévissant dans la région de Frendian, mais surtout de sa Comtesse, seule et riche. Sans doute a-t-elle bien des secrets à dévoiler..

Liam, lettré, 20 ans

Liam voulait devenir demorthèn mais sa curiosité et sa liberté d'esprit trouvèrent peu d'échos auprès de la respectable Wailen. Il fut mieux accueilli par le vieil apothicaire de Melwan, Venec, un esprit sagace et curieux s'il en est. Liam bénéficia de la vaste érudition de son maître et put avoir accès à des ouvrages très divers. Au fil des ans, l'herboristerie est devenue sa véritable passion et alors que Venec se fait trop vieux pour les voyages, c'est à lui que revient la tâche d'approvisionner la boutique en herbes rares. C'est pourquoi il a pris le chemin de Frendian, dont la région est riche en domthec, une sorte d'herbe très rare qui ne pousse que sur certaines souches en automne. Il est arrivé il y a deux jours en ville mais ne peut trouver aucun guide qui ose se rendre en forêt pour l'aider à trouver ses herbes, mais il se refuse à rentrer sans ses plants.

Mor, demorthèn, 20 ans

Mor porte bien son nom, « colosse » dans l'ancienne langue. Orphelin, il a été recueilli par le forgeron d'un petit village, qui lui a enseigné le travail du métal et l'art du combat. Cette éducation n'a pas vraiment abouti. Cependant, Nar fut soulagé que la vieille demorthèn de son village ait accepté son fils comme apprenti. Bientôt, il sera un demorthèn à part entière et il aura ses propres oghams. En fait, sa maîtresse lui a confié une mission. C'était il y a trois semaines. Il devait se rendre à Frendian pour y rencontrer le demorthèn local, Salvis, et lui remettre une pierre oghamique curieusement inutilisable, même par des demorthèn expérimentés. Peut-être le sage de Frendian aurait-il la réponse à ce mystère. Mais en arrivant au village, Mor apprit le décès de Salvis et les autres méfaits de la chose que l'on appelle la Bête.

Urvan, chevalier lame, 22 ans

Urvan voulait être barde, mais ses parents dévots ont fait de lui un soldat de l'Unique. Sa foi est réelle, mais il est trop sensible et rêveur. Dans l'ordre des chevaliers lames, le bras armé de l'église en Gwidre, il ne s'est guère attiré de louanges. De retour pour une courte période dans sa famille, il a appris que son frère, également chevalier-lame, accompagnait un Vecteur du culte dans le nord du Taol-Kaer, mais les rumeurs sur les attaques d'un monstre dans la région lui sont également parvenues et c'est plus pour rassurer ses parents qu'Urvan a décidé d'aller à la rencontre de son frère et de l'attendre dans le petit village de Frendian, passage obligé pour lui et son Vecteur.