

Valgard Forgefeu

D'un naturel costaud, tu as choisi le métier des armes et de mettre tes compétences au service des plus faibles. Très tôt, tu as rejoint **Citadelle** et tu t'es enrôlé dans la garde municipale, le *guet*, comme ils disent, avec pour devise *Protéger et servir*.

Tu y as fait la connaissance du lieutenant **Ronan Ombrargent**, un ancien aventurier qui avait, lui aussi, mis son expérience au service de la ville. Il t'a pris sous son aile et il t'a formé au maniement des armes.

Mais assez vite, il est apparu que vous n'aviez pas les mêmes méthodes. Toujours honnête, tu respectes les procédures d'enquête et n'emploie que des méthodes acceptables. Tu considères que tout homme est innocent, sauf à prouver le contraire.

Ronan, c'est **Ronan**. Bien sûr il fait respecter l'ordre, et n'a pas son pareil pour démanteler les réseaux criminels. Mais ses méthodes sont moins orthodoxes. Pour les interrogatoires, par exemple, il s'enferme seul dans un cachot. Personne ne sait ce qu'il s'y passe, mais on y entend des cris à glacer le sang.

Il y a deux ans, ne supportant plus ses méthodes, tu finis par lui dire ce que tu en pensais et il ne l'apprécia pas vraiment. D'après lui, tu n'étais qu'un faible idéaliste. Le lendemain, le sergent t'apporta ta lettre de démobilisation ; il était clair que **Ronan** ne comptait plus te garder dans ses rangs et tu préféras partir sans faire d'histoire et éviter un conflit.

C'est ainsi que tu as atterri à **Havrebois**. Ce n'était, il n'y pas si longtemps encore, qu'un petit village perdu au fond de la vallée du comté.

Mais un riche aventurier a décidé d'y passer sa retraite et d'y investir ses économies. Il a racheté certains bâtiments et en a fait construire d'autres, ce qui a littéralement fait décoller l'économie locale.

La population s'est enrichie de tout un tas d'ouvriers, artisans, commerçants de tous horizons et la petite ville offre un multiculturalisme de bon aloi. On ne compte plus maintenant les convois qui font la liaison avec **Citadelle** et permettent d'échanger marchandises et nouvelles.

Chaque année, à la belle saison, la ville est la destination prisée des aventuriers venu parcourir les montagnes. Celles-ci regorgent d'anciennes mines qu'ils explorent, chassant les gobelins et rapportant des trésors.

Malheureusement, une explosion démographique comme celle-ci amène avec elle son lot de criminels en tous genres et la ville a recruté des gardes pour monter sa propre milice et c'est ainsi que tu as rejoint le *guet* local.

Lors de tes permissions, tu apprécies de parcourir la région et de te rendre dans les villages alentours.

Clairbrume est très jolie en automne et **Miriel Sageroche** apprécie de discuter avec les visiteurs. Le chemin le plus direct passe par les montagnes au Nord et nécessite de traverser le territoire des gobelins.

L'autre possibilité est de faire un détour par **Briseval**. Il faut gravir la crête, mais la route est plus sûre et offre une étape au chaud dans une auberge. **Circé Sylverose**, la druide locale, est peu accueillante avec les étrangers, surtout lorsqu'ils viennent de **Havrebois** mais l'aubergiste fait une cuisine excellente.

C'est ainsi que tu as fait la connaissance de **Conrad Dulac**, l'apprenti de la druide **Circé**. Contrairement à sa maîtresse, il est très avenant et se passionne pour toutes les nouveautés du monde moderne. Sans doute la différence d'âge.

Il y a deux jours, tu étais à l'auberge lorsque tu as vu **Conrad** entrer, crasseux et très fatigué. Tu allais le saluer lorsque la serveuse passa devant lui avec un tartare de bœuf dont ils ont le secret. L'écume aux lèvres, il s'est transformé en loup gigantesque et a brisé la table en morceaux. Il a littéralement sauté sur la serveuse, la tuant sur le coup, puis il se jeta sur le tartare.

La suite est assez confuse. Tu te souviens avoir combattu le monstre, faisant barrage pour sauver les villageois que tu pouvais jusqu'à ce que la défense s'organise et que vous finissiez par terrasser le loup.

Tu pensais que le pire était passé et tu soignais tes blessures à l'écart lorsqu'une tempête de feu s'est abattue sur le village. Ne pouvant rien contre ces éléments déchaînés, tu préféras prendre la fuite en direction de **Havrebois** pour sauver ta vie et prévenir les autorités.

Le lendemain, et comme si les choses ne pouvaient être pire, ta blessure s'infecta et tu sentis ton corps se transformer et prendre des proportions monstrueuses. Cette saleté de lycanthrope t'avait contaminé.

Sans pouvoir contrôler cette nouvelle forme et cet instinct animal, tu ne fus que le spectateur de la chasse qui commençait. Parcourant la forêt à la recherche de nourriture, tu te sentis suivre la piste d'un chasseur.

À l'orée d'une clairière, tu le vis distinctement adossé à sa cabane, en faire le tour pour passer sous le vent et attendre le moment propice. Tes jambes s'arc boutèrent et tu fis un bon majestueux, visant la tête du chasseur. Au moment où tes pattes avant le plaquait au sol, l'assommant sur le coup, un choc te coupa le souffle et t'obligea à t'écarter.

C'était un loup ordinaire qui t'avait attaqué et qui semblait protéger le chasseur. La bête en toi pensait n'en faire qu'une bouchée mais contre toute attente, ce loup fit preuve d'une intelligence hors norme et te mis en déroute.

Fatigué, tu t'écroulas quelques centaines de mètres plus loin et repris ta forme humaine. Réunissant le peu de force qu'il te restait, tu retournas à la clairière mais le chasseur avait disparu, à sa place gisait le cadavre du loup.

Trop fatigué pour poursuivre vers **Havrebois**, tu profitas du campement pour manger, boire et te reposer.

Tu es finalement arrivé à **Havrebois** en fin de matinée et tu as décidé d'aller manger à l'auberge avant de réfléchir à ta situation. Manifestement, la faim peut provoquer ta transformation et des réactions incontrôlables de la bête ; éviter d'avoir le ventre vide est donc une priorité.

L'apparition de lycanthropes et la cruauté avec laquelle **Briseval** avait été brûlée devaient être dévoilées pour protéger la population, mais il ne faisait aucun doute qu'il te fallait rester discret sur ta malédiction. Il est évident que tu es un danger pour toutes les personnes qui te côtoient, mais si les clients devaient apprendre qu'un loup-garou se trouvait dans l'auberge, le mouvement de panique que cela générerait serait certainement plus meurtrier encore.

Tu fus interrompu dans ces pensées par la voix d'**Emeric**, propriétaire de l'auberge qui rabrouait sa serveuse, **Maryse Valdor**. Tu ne sais pas ce que cette charmante jeune fille a bien pu lui faire mais il ne mâchait pas ses mots et la menaçait de « s'en débarrasser ». Lorsqu'elle passa devant toi, tu lui fis ton plus beau sourire et commanda un tartare de bœuf.

Ce soir, alors que tu allais te rendre à l'auberge, tu appris que la serveuse avait été retrouvée morte dans le jardin, derrière l'auberge. Certains parlaient d'une bête qui l'aurait dévorée.

Tu allais t'occuper de l'affaire lorsque tu vis **Ronan** entrer dans l'auberge. En tant que Lieutenant du *guet*, il t'informa user de son autorité hiérarchique pour prendre la charge de l'enquête et il te demanda de rester à l'auberge pour y maintenir l'ordre.

Dehors, un groupe de villageois criait déjà « Mort au monstre ! ». Tu fus donc bien content de rester discret à l'intérieur et de laisser **Ronan** à la tête de l'enquête.

Objectifs :

- Dévoiler au grand jour le massacre de Briseval, mais attention, personne ne doit pouvoir déduire de cet événement ta malédiction ;
- Enquêter sur l'origine du massacre ;
- Te renseigner si un potentiel moyen de te libérer de cette malédiction ;
- Seconder Ronan Ombrargent dans son enquête sur le meurtre de Maryse Valdor ;

et...

- Penser à te nourrir. Il ne faudrait pas que tu te transformes...
- Faire régner l'ordre ;
- Garder l'œil sur Ronan, notamment sur sa méthodologie douteuse ;
- ...