

Gliarc presente



illustration © Marie Supply

Au Loup !

soirée enquête pour 13 joueurs

Écrit par Jean Michel et David Ramond

Sommaire

1. *Introduction*
2. *Note des auteurs sur le jeu*
3. *Les règles du jeu*
4. *L'histoire de Malfosse*
5. *Événementiel de la soirée*
6. *Listes des indices*
7. *Les personnages*
8. *Les indices papiers*

1. Introduction

Malfosse est un hameau isolé au fin fond du comté d'Estfall, situé non loin de la passe de Roc Sombre. Le hameau n'est constitué que de quelques masures et d'une auberge-relais. A une lieue du village, sur les contreforts montagneux s'étend l'abbaye Sainte Guenièvre, et ce petit monastère regroupe une demi-douzaine de moines vivant en ermites.

Malfosse demeure pour le voyageur qui tente la traversée des monts d'Estfall un havre de paix au milieu d'une gigantesque forêt de conifères. Mais depuis plusieurs mois, des évènements étranges ont lieu dans le val, des voyageurs disparaissent, quelqu'un ou quelque chose tue. On ne retrouve généralement des victimes que quelques lambeaux de chair et de vêtements éparpillés non loin du sentier.

Jusque là, les villageois avaient peur mais se taisaient. Après tout, les victimes n'étaient que des étrangers... Mais la bête, comme certains l'appellent déjà, a massacré il y a deux jours une jeune fille du village et le petit Grégoire n'est pas rentré hier soir. Inquiète, sa mère a réunit les villageois au relais afin de lancer les recherches....



2. Note des auteurs sur le jeu (ce qui suit est réservé aux organisateurs)

Notre but lors de la rédaction de ce jeu a été tout d'abord de faire un huis clos « rural » où les joueurs incarnent des braves gens qui n'ont pas à sauver le monde mais juste à régler un événement qui trouble la quiétude de leur village.

Le second point était de jouer autour du thème de la bête du Gévaudan, histoire connue du grand public et qui permet de développer des intrigues intéressantes.

Le mélange des deux donne vraiment un aspect intéressant en termes d'ambiance, où les conflits de voisinage côtoient les superstitions les plus tenaces. Nous avons pu l'expérimenter sur un site où les alentours de l'auberge étaient reconstitués dans un jardin (cimetière, le puits, soue à cochon..) ce qui a aidé à camper l'ambiance. Néanmoins il est possible de jouer ce jeu dans un lieu plus restreint moyennant un peu d'aménagement.

Pour rendre l'ambiance plus intense et basculer progressivement dans le fantastique, nous avons eu recours à une bande son (tempête, hurlement de loup, son de cloche, grognement bestial...)

Nous nous sommes inspirés des auteurs, de jeux de rôles et des films ci-dessous pour développer l'ambiance du jeu. Cela pourra vous donner des éléments pour l'interprétation des personnages et pour donner une idée des costumes et décors du jeu.

- Les ouvrages de Claude Seignolle
- Les contes de la Bécasse de Maupassant
- Le JDR Maléfices
- Justinien Trouvé, le bâtard de dieu (film)
- Le Nom de la Rose (film)
- Black Death (film)

Si vous trouvez des erreurs ou si vous avez besoin de complément d'information n'hésitez pas à nous en faire part.

Bon jeu

Les auteurs

3. Les règles du jeu

La Sécurité :

S'agissant d'un jeu se déroulant en partie de nuit, nous serons intransigeants sur les règles de sécurité. Pour que tout se passe bien respectez les consignes suivantes :

- Ne pas braquer la lumière dans les yeux,
- Respecter le lieu (mégots, dégradations... c'est un domicile privé !)
- Ne pas réaliser des acrobaties (grimper aux arbres...)
- Maitriser ses coups (de nuit les gens ont tendance à frapper plus fort !!!).
- Vous pouvez dire « **Stop !** » à tout moment si vous sentez que la situation peut être dangereuse à votre goût.

Les points d'actions (PA)

Chaque personnage dispose de 6 points d'action (PA), ces derniers symbolisent les « actions » que vous ne pourrez effectuer que virtuellement. Par exemple si vous voulez fouiller la chambre d'un autre joueur afin d'y trouver des indices le concernant, vous devrez payer à l'organisateur le nombre de points d'actions nécessaire à cette action (le plus souvent 1 ou 2 points).

Les fouilles sont très importantes car ce sont elles qui vont faire avancer l'intrigue en révélant des indices au cours du jeu.

Les Combats

Attention c'est un huis clos, l'usage de la violence (en terme de jeu) doit vraiment intervenir que lors de cas extrême, ce n'est pas un jeu d'action mais d'enquête.

Vous disposez d'un point de vie par membre et de deux pour le tronc, les coups à la tête sont proscrits.

- Concrètement si vous êtes touché par une arme (factice et non dangereuse) à un membre, vous en perdez l'usage (simuler le membre blessé comme avec un bras ballant ou jambe qui traîne). Les personnages blessés à la jambe ne peuvent plus courir !
- Pour le tronc la première touche vous blesse (simuler la blessure), la seconde vous achève et vous tombez dans le coma!!!
- Pour que les combats soient agréables, à chaque touche les adversaires doivent reculer d'un pas comme s'il effectuait un duel (pas de coup mitraillette SVP).
- Toutes les armes font 1 point de dégât.

Autres compétences

Dans la vie, on ne peut pas tout connaître. Afin de préserver le secret sur certaines compétences des joueurs, celles-ci, tenues pour l'instant secrètes, seront détaillées dans vos fiches individuelles de background.

4. L'histoire de Malfosse.

Il y a soixante quinze ans, le village et l'abbaye de Malfosse étaient placés sous l'autorité d'un noble seigneur issu de la souche du clan Mac Brone. Ce dernier, l'histoire a oublié son nom, était toujours vêtu de noir et accompagné d'un grand chien loup cruel. Il vivait dans un manoir lugubre à proximité de l'étang de la Malnoue. De ce manoir ce sinistre sire rançonnait, pillait, violait et tuait les pauvres hères qui passaient sur ses terres. Tel un loup dans sa tanière, il frappait à la fin du jour lorsque les brumes nauséabondes de la Malnoue recouvraient la lande. Ce sire était doté d'une grande force et tous le redoutait.

Mais un jour alors qu'il avait entraîné dans sa tanière une jeune enfant du village afin d'abuser d'elle, les habitants de Malfosse se soulevèrent.

Brandissant leurs fourches et des torches, ils prirent d'assaut le manoir, et découvrirent avec horreur la dépouille sanguinolente de l'enfant pendue à un crochet de boucher. L'enfant gisait au milieu d'une dizaine de cadavres de voyageurs en état de décomposition avancée.

Pris de fureur les villageois pourchassèrent leur seigneur jusque sur les remparts. Ce dernier surpris se défendit avec l'énergie du désespoir mais il finit par être submergé et les fourches paysannes le transpercèrent de part en part et son chien s'enfuit dans les bois.

Mais comble de l'horreur, le sombre seigneur ne mourrait pas comme si sa vilaine âme refusait d'aller en enfer. Il râlait en rampant, vomissant des gargouillis de sang. Le forgeron du village et les moines de l'abbaye jetèrent alors son corps dans l'étang qui servait de douves au manoir. Mais avant de sombrer à jamais dans l'eau noire, le sinistre sire maudit les habitants de Malfosse. On raconte qu'il prononça ces mots avant de disparaître : « **Maudits, je reviendrais chercher mes compagnons d'enfer, lorsqu'à nouveau vous ferez couler mon sang , ceux ci comme moi à jamais serviront le porteur de lumière** »

Effrayés les villageois incendièrent le manoir avec tous ses occupants et évitèrent désormais les parages de l'étang maudit.

Depuis ce jour, lorsque ce coin de forêt est baigné de brumes des accidents étranges ou des morts brutales s'y produisent...

ca c'est la légende, mais elle a des liens avec la réalité, puisque les habitants de Malfosse, hameau perdu au milieu des montagnes entre deux provinces en conflit latent, sont aussi sanguinaires et cruels que leur ancien seigneur.

Voilà 18 ans qu'Armand Voisier cannibale et psychopathe occasionnel s'est installé à Malfosse avec son épouse finette, dans le relais un peu à l'écart du hameau qui sert à la fois de taverne et d'auberge. Il y a 16 ans il liquide son créancier, Bors Mac Brone qui venait réclamer son dû. Les cochons le débarrassèrent du corps. Régulièrement, les voyageurs solitaires disparaissent et viennent engraisser les cochons (ce qui les rend plutôt agressifs). Hanter par le démon du jeu, Armand s'absente souvent à Yntervik, c'est lors d'une de ses absences qu'un homme en noir mystérieux vint visiter sa femme et abusa d'elle (l'âme maléfique du seigneur).

Il sema bonne graine que Finette fit passer avec les services de faiseuse d'ange la Meffraye, mais l'enfant survécut dans le plus grand secret (la jeannette) et grandit loin du village chez la famille de la Meffraye.

A la même période Raoul Grodafieu abandonnait dans la forêt l'enfant difforme que sa femme morte en couche venait de mettre au monde. Recueilli par les moines, il devint convers sans rien savoir de ses origines (frère Clément).

Les frères Grodafieu régnaient en maître sur le village, ils abusaient de leur pouvoir, en malmenant les rares immigrants dont la famille d'Yvan le Leu. Yvan le leu prit fut torturé et abandonné au loup par les deux frères, soigné par les Houé, il a une liaison avec Marie Houé. Avec le père Houé, il tua le frère de Raoul Grodafieu dans un guet-apens. Puis fuis dans la province voisine pour ruminer sa vengeance avant de partir il coucha avec Marie Houé et tua son mari lors d'une dispute. Quelque mois plus tard, Grégoire Houé venait au monde.

Yvan dans la province voisine est recruté comme espion par les hommes de la duchesse et a pour but de déstabiliser les zones frontalières d'Estfall, connaissant les légendes locales installé dans les ruines du vieux manoir de la Malnoue, il se sert de la légende pour rançonner et assassiner les voyageurs avec une bande de brigands et un grand chien de guerre noir, qu'il prête à Marie et Grégoire Houé pour leur protection.

Les crimes sont maquillés en attaque de bête pour brouiller les pistes et le chien de guerre permet de laisser des morsures et des blessures convaincantes.

Il y a deux jours, la Jeannette propose à Aimé d'aller se baigner dans les eaux de la Malnoue, mais ce dernier superstitieux refuse. Jeannette y va seul, elle y croise un moine demeuré, Clément qui cherche à l'embrasser, elle se débat et Clément s'en le faire exprès l'assomme croyant l'avoir tué, il fuit dans les bois, Frère Félicien, témoin de la scène pousse la jeune femme inconsciente dans l'eau où elle se noie pour ne pas attirer la colère des villageois sur le monastère, il fait ensuite chanter Clément et par son intermédiaire empoisonne Orémus le prieur pour prendre sa place.

Le meurtre de Jeannette va réveiller la malédiction, puisse qu'elle est la graine du seigneur maléfique.

Yvan en revenant à son repaire (les ruines derrière l'étang de la Malnoue), trouve le cadavre et pour éloigner les villageois, le traîne sur la route et le mutile pour faire croire à une attaque de loup. Le lendemain inquiet Aimé prend le chemin de la Malnoue et découvre le cadavre de Jeannette.

Le même jour Armand est surpris par le petit Grégoire en train de dépecer sa dernière victime, Madame de Folensac, une espionne de l'archevêque. Il attrape l'enfant, lui tord le cou et jette son cadavre et les affaires de Folensac dans la fosse à lisier.

Dans la nuit le chien de guerre d'Yvan s'échappe de chez Marie et remonte la piste de son compagnon de jeu, Grégoire. Au matin il est devant la fosse à lisier et menace de trahir la présence de l'enfant, il attaque même Armand mais est chassé par Finette qui le blesse d'un coup de fourche à la patte. C'est le même animal qui rentrant auprès de son maître à la Malnoue attaquera les moines en route vers Malfosse.

Pendant ce temps les brigands d'Yvan lassés d'attendre, attaquent le monastère et l'incendient, ils assassinent tous les moines, sauf un qui est témoin de leur massacre par le seigneur et sa bête. Le chien d'Yvan achevé par le seigneur et sa bête sera jeté dans l'écurie au moment où ces derniers reviennent rôder autour du village et dans le cimetière sur la tombe de Jeannette

Ces derniers reviennent ensuite au village pour réclamer leur dû, C'est le seigneur de la Malnoue qui jettera contre la porte de l'auberge, le bras d'un des brigands comme avertissement aux joueurs avant la scène finale.

5. Événementiel de la soirée

16 heures 00 :

Début de jeu, les villageois se retrouvent à l'auberge et discutent de la battue du lendemain autour d'un verre.

17 heures 00:

Arrivée de la diligence, Tillet et le notaire Montassieu rentrent dans l'auberge.

17 heures 15 :

Arrivée des moines (ouverture de la salle orga pour les fouilles de salles).

19 heures00 :

Repas (servi en jeu par les tenanciers et les orgas)

19 heures 30 :

1^{er} Hurllement de loup

20 heures :

Début de l'orage (bande son mauvais temps)

Hennissement de panique des chevaux qui s'enfuient, le Tillet et Harold court rattraper ses chevaux, hurlements de loup, on ne le reverra pas vivant.

Lancer de carcasse de chien (le chien d'Yvan le leu) dans l'écurie (rajouté l'indice dans l'écurie)

NB : A cause du mauvais temps, fouiller au village coute 1 PA supplémentaire jusqu'à la fin de la partie

21 heures 00 :

Sonnerie lugubre de cloches (le monastère est en feu) + hurlement de loup.

21 heures30 :

Arrivée d'un Moine écorché et mourant, il décédera peu de temps après son arrivée en jeu.

22 heures15:

Hurllement de loup, un bras ensanglanté est jeté contre la porte de l'auberge, il s'agit d'un bras d'un des brigands massacrés par l'homme en noir Un message en lettre de sang l'accompagne, **préparez mon dû, je suis enfin de retour...**

22 heures 45 :

Arrivée de l'homme en noir, final (lumière rouge dehors, fumigène).

6. Indices

Dans l'auberge

1 .La grange

La chouette de la Meffraye est clouée à une porte de la grange.

- Dans le foin un bonnet de femme, avec un « J » brodé en laine rose (**bonnet**)
- En fouillant le foin, vous trouvez enseveli sous une botte un canif, sur le manche en bois est gravé **Raoul** (**prévoir couteau et fourreau vide**)

2. Le cellier (**fermé à clés**) **crochetage possible (casse tête à réaliser dans un temps limité)**

- La cave est pleine de provisions, sac de blé, tonneaux, bouteille de cidre et de bière.
- Si on refouille, les tonneaux contiennent du porc salé de frais et derrière un sac de blé vous trouvez une porte qui mène à une petite salle qui par un soupirail communique avec l'extérieur. Dans cette salle, il y a des crocs pendus au plafond, un billot et une feuille de boucher très aiguisée ainsi que des ossements de porc.
- Une 3ème fouille, permet de trouver au fond d'un tonneau un doigt humain apparemment celui d'une femme.

3. Les chambres (**fermées à clés**) **crochetage possible (casse tête à réaliser dans un temps limité)**

- 2 chambres à coucher, garnis d'une paille grossière. L'une d'elles est occupée par le notaire, on peut y trouver les affaires du notaire (**voir indice papier**)
- L'autre est sale et pleine de poussière, on y laisse des empreintes si on y rentre. Sous la paille on trouve une couronne (monnaie). (**Prévoir farine à mettre sur les chaussures et les clés elles sont mises au clou à la vue de tous**)

4. La chambre des VOISIER: (**fermée à clés**) **crochetage possible (casse tête à réaliser dans un temps limité)**

- Les clefs sont portées par Armand. Dans la chambre il y a un lit à baldaquin, une peau d'ours devant le lit, une cheminée et un coffre. Dans le coffre il y a des vêtements et **une reconnaissance de dette pour jeu au nom d'Armand Voisier** signé à Yntervik, il y a 3 mois.
- Si on refouille on trouve dans les cendres de la cheminée les restes d'une lettre brûlée (celle de Folensac)
- Si on refouille, sous le matelas on trouve un coffret fermés à clés et contenant de l'or et des bijoux pour 300 couronnes. (**c'est Finette qui a la clé**).

5. Les écuries

- Une écurie banale avec une grande perche et une longue corde accrochées au mur, avec deux chevaux, ceux de la diligence, ces derniers paraissent nerveux et sont recouvert d'écume. Si on essaie de s'en approcher, ils ruent et bottent. Le forgeron et le cocher ne se feront pas blesser mais ils n'arrivent pas à les rassurer, pour eux il y a quelque chose qui les effraie et ils ne savent pas quoi.
- Ecurie est vide après la fuite des chevaux (orage de 21 h) mais à la place on trouve la dépouille sanguinolente d'un gros chien noir, celui d'Yvan tué par l'homme en noir et sa bête, les moines et l'aubergiste reconnaîtront la bête qui les a attaqué.

Dans le village (attention une fouille coûte 2 PA après la tempête).

6. La soue

Il y a dans la soue, trois enclos, l'un est vide.

Les deux autres sont peuplés de deux cochons et d'un verrot. Ils sont gras et plutôt agressifs.

Si on fouille leurs enclos, les cochons attaquent et provoquent une blessure par minute passée dans l'enclos. On peut faire passer les cochons dans le 3^{ème} enclos avec la compétence éleveur.

Si on fouille la boue de leur enclos désormais vide, on trouve un morceau de soie recouvert de crotte de cochon (boule puante et maquillage) C'est un morceau de la robe de Folensac.

(Prévoir un morceau de la robe)

7. Le tas de fumier et la mare à lisier

- Trace d'un gros animal (Gros loup ou très gros chien, il s'agit en fait du chien d'Yvan). Si on fouille le tas de fumier à main nue, il n'y a pas d'outil, on se recouvre de fumier, (**boule puante, maquillage**) on ne trouve rien mise à part des asticots.
- Si on sonde avec une perche (celle de l'écurie) la mare à lisier, on remontera un pistolet recouvert de lisier (inutilisable). Si on plonge dans la mare à lisier (**maquillage et boule puante**). On trouve un grand sac avec à l'intérieur un cadavre d'enfant. **(Prévoir un grand sac)**

8. Chapelle

- Il fait très froid dans la chapelle et cela empest l'odeur de cave et de pourriture, l'humidité. Une petite chapelle de village, sans banc avec juste deux candélabres et un petit autel en granit. Surmontant la porte une statue en bois vermoulu de Saint Roch. Des fresques sur le mur sont dévorées par la moisissure. L'une d'elles représente la chute d'un ange du paradis vers l'enfer, il porte une étoile lumineuse au milieu du front. (Un religieux l'interpréterait par la déchéance de Lucifer).
- Si refouille on trouve derrière l'autel, l'entrée d'un passage secret qui s'enfonce dans les profondeurs dans la direction du cimetière. (Il fait très noir, et une lanterne est indispensable pour aller plus loin) Le passage s'enfonce très profondément et semble prendre la direction du monastère, il y a des traces au sol de pas humain (des grands et de plus petits).

9. Puits

À une trentaine de mètres de l'auberge en direction du hameau il y a le puits du village. Petit puits maçonné à la chaux, il est surmonté d'un ouvrage en fer forgé, sur lequel prend place la manivelle et le seau qui permet de puiser l'eau, il est très profond 20 mètres, et une eau noire comme l'enfer scintille à son fond.

On peut descendre dans le puits moyennant une corde (celle de l'écurie) mais cela est très dangereux, il faut une lampe (jet de dé sur 1, 2, 3,4 la descente s'opère sans problème, sur 5 ou 6 on tombe à l'eau, l'eau est glacée on prend une blessure à la jambe et on reste coincé, le joueur doit s'éloigner de la salle de jeu et appeler à l'aide pendant 5 mn au bout de ce temps, il meurt noyé). A mi chemin du puits, il y a une alcôve vide, profonde de 50 cm et large de 20. Elle a pu servir de planque. On y trouve une **pièce d'or** recouverte de poussière.

10. Cimetière

Les habitants de Malfosse, ne sont pas très respectueux des morts, le cimetière ressemble à une friche, il est entouré d'un petit mur en pierre sèche. L'ombre lunaire du clocheton de la chapelle couvre les quelques pierres tombales bancales.

- Si on reste suffisamment longtemps, on peut apercevoir qu'un courant d'air semblant surgir d'un groupe de tombes remue les herbes folles dans le sens inverse du vent.
- Si on est courageux, et qu'on s'approche des tombes, un vent frais chargé d'une odeur de cave et de pourriture vient vous chatouiller les narines (si le joueur a déjà visité la chapelle, on lui rappellera que c'est la même odeur).
- Vous commencez à devenir nerveux, un frisson vous parcourt l'échine, si vous aviez une lampe, elle s'éteint brusquement. Que faites vous ? Si le joueur reste, il trouve la tombe de la Jeannette, elle est fleurie d'aconit, et une empreinte de loup marque le sol au pied de la tombe.
- Alors que vous vous approchez de la tombe un hurlement de loup déchire la nuit.

Les Pj seront par la suite paniqués et auront peur du noir sauf en cas de possession d'une lanterne. Ils rejoindront en toute hâte l'auberge.

11. La Forge des Malgrains

- Parmi les tas d'outils et ustensiles d'Henri vous trouvez sa caisse. Cette dernière n'est pas fermée. En l'ouvrant vous trouvez trois couronnes en or (monnaie très rare, la monnaie courante étant composé d'un alliage d'argent et de cuivre).
- Dans la chambre parfaitement rangée des Malgrains Derrière la paille qui sert de lit, A coté de cette dernière vous trouvez un meuble, à l'intérieur vous y trouvez caché dans les vêtements de Suzon une bible et une ceinture en corde similaire à celle des moines

12. La Ferme de Grodafieu

La ferme est la plus grande du village, elle n'est pas très bien entretenue. Les animaux sont dans leur étable. Une odeur de sueur et de crasse émane de la maison de Grodafieu.

- Arrivée à la porte de la maison vous trouvez au sol plusieurs tessons de bouteilles mais surtout c'est la marque d'une main ensanglantée sur la porte qui retient votre attention. Le sang est sec et la taille de la main semble être celle d'un homme.
- Dans une paille de l'étable là où dors Aimé se trouve une mèche de cheveux blonds attachés par un joli ruban rouge (ceux du village reconnaîtront les cheveux de la Jeannette).

13. La cahute de la Meffraye

La cabane est située non loin du cimetière à la limite du village. L'ensemble est plutôt sinistre et une odeur étrange émane de la cahute.

- À l'intérieur de la cabane, de nombreux crânes d'animaux ornent une étagère. Près de la cheminée un important stock d'herbes séchées et divers potions sont éparpillés sur la table. La cabane vous met mal à l'aise et vous avez l'impression d'être observé (effet de la superstition).

NB : si un joueur s'empare d'un flacon ou prend au hasard une des potions de la fiche de la Meffraye.

- En fouillant davantage la cahute de la vieille Meffraye, vous trouvez sous une peau de vache un pentacle sur le sol, il a été fait à la craie. Au moment même où vous le voyez une bourrasque de vent secoue la cabane des objets tombent des étagères. Votre sang se glace et vous fuyez de peur d'avoir réveillé des choses surnaturelles.

NB : En réalité il ne s'agit que d'un cercle de magie blanche censé protéger la maison des intrus et des êtres malfaisants.

14. La maison de la Marie Houé

La maison se trouve en bordure du village. La Maison est parfaitement rangée, en entrant vous imaginez le petit Grégoire jouant dans ses murs. Ceci vous donnant un sentiment de tristesse.

- Près de la paille de Marie, vous trouvez une peau de bête sentant très fort la crotte de loup. C'est une des peaux appartenant sans doute au Louvetier.
- Derrière la maison, dissimulée vous trouvez au sol une corde où est attaché un collier. Vu la taille de ce dernier il ne peut appartenir qu'à un très gros chien.



Liste des lieux pour les joueurs :

Dans l'Auberge

- Grange
- Cellier (fermé à clés)
- Les chambres (fermées à clés)-affaires du notaire
- La chambre des VOISIER:(fermée à clés)
- Les écuries

Dans le village

- La soue
- Le tas de fumier et la mare à lisier
- Chapelle
- Puits
- Le Cimetière
- La Forge des Malgrain, affaires du forgeron et de sa femme
- La Ferme de Grodafieu, affaires de Raoul et de son neveu Aimé
- La cahute de la Meffraye
- La chaumière de la Marie Houé

7..Les Personnages

Liste des PJ

- *Armand Voisier- aubergiste*
- *Finette Voisier- aubergiste*
- *Henri Malgrain-forgeron*
- *Suzon Malgrain-femme de forgeron*
- *Raoul Grodafieu-paysan*
- *Aimé Grodafieu-paysan*
- *La Meffraye-guérisseuse*
- *Marie Houé-paysanne*
- *Yvan Le Leu-colporteur*
- *Frère Félicien-moine*
- *Frère Thomas-moine*
- *Frère Clément-moine*
- *Blaise Montassieu-notaire*

Liste des PNJ

1ere partie de soirée

- *Le Tillêt, cocher palefrenier*
- *Le mercenaire Harold (optionnel)*
- *Le vieux père Gouin (optionnel)*
- *Le vieux Lambert (optionnel)*
- *Suzanne et Mélusine Gouin (optionnel)*

2ème partie de soirée.

- *Le vieux père Gouin (optionnel)*
- *Le vieux Lambert (optionnel)*
- *Les Suzanne et Mélusine Gouin (optionnel)*
- *Frère Huguin*
- *L'homme en noir et sa bête*

Armand Voisier

En apparence Jovial, commerçant, en vérité Calculateur et tueur psychopathe (Meurtrier)

Tu n'as pas toujours vécu dans ce trou perdu qu'est Malfosse. Tu es né, il y a maintenant 55 ans dans le duché voisin d'Arbleizh. Fils d'un tonnelier de Gloucester, ton enfance a été relativement heureuse. Ton avenir était tout tracé, à la mort de ton père tu hériterais de son échoppe et tu la ferais prospérer.

Mais c'était sans compter sur les aléas de la vie, en effet la guerre éclata. Les troupes royales mirent le duché à feu et à sang et Gloucester fût prise. La ville fût brûlée et ta famille mourût dans l'incendie qui ravagea ton quartier. Réunissant le peu qui te restait, tu partis en direction du comté d'Estfall espérant y fuir la guerre. Ta traversée des terres d'Arbleizh ne fût pas sans repos, le pays étant passé sous la coupe réglée des troupes royales. Le peuple affamé par l'occupant se nourrissait de racines et fouissait la terre comme des porcs. Ton périple dura trois longs mois, durant lesquelles plus d'une fois la faim te tortura de façon infâme.

Mais tu n'oublieras jamais ce jour funeste où poussé par une pulsion malsaine, tu arrachas un lambeau de chair à une charogne de ce qui devait être une petite fille. Tu te souviens de cette aube brumeuse qui marquait pour toi ton cinquième jour de jeune. De ces ruines fumantes d'un village pillé, de ces chiens redevenus sauvages se partageant un morceau de viande qui avait l'air si tendre. Et puis il y eut cette morsure dans ton âme, puis celle dans cette chair au goût étrange à peine faisandée mais si savoureuse pour un estomac creux.

Revigoré par ce repas impie tu réussis les jours suivants à chasser quelques rats et corbeaux qui te permirent d'atteindre les contreforts de l'Estfall.

Les hommes des hautes terres t'accueillirent comme un des leurs.

Tu travaillas pendant cinq ans comme apprenti tavernier à Yntervik. C'est là que tu rencontrais celle qui devint ta douce épouse Finette. Ayant amassé un mince pécule, tu décidas de t'installer à l'intérieur des terres, le gérant du relais de Malfosse venant de passer l'arme à gauche. Une occasion en or s'offrit à toi, tu empruntas au plus riche marchand d'Yntervik Bors Mac Brone. Ce dernier te prêta la somme de 2000 couronnes. Grâce à ce prêt tu pus t'installer à Malfosse, ce hameau perdu au milieu des montagnes passage obligé pour le col du Roc Noir. Seule voie commerciale possible avec le Duché d'Arbleizh.

Voilà 18 ans que tu t'es installé à Malfosse. Le relais un peu à l'écart du hameau sert à la fois de taverne et d'auberge. Hélas ce n'est pas les quelques bières payées par les autochtones et les rares escalas des voyageurs qui te permirent de rembourser ta dette. Alors une fois tout les deux mois tu descends à Yntervik pour tenter ta chance aux dés. Mais la fortune est comme les vents d'ouest elle est brusque et changeante. Bien vite les caisses du relais se vidèrent et ton créancier devint plus pressant. Il y a 16 ans quasiment jour pour jour, Bors Mac Brone vint réclamer son dû. Bien sur, tu ne pouvais le payer. Le seul moyen de t'en débarrasser fût de l'étouffer alors qu'il logeait dans une de tes chambres. Tes cochons te débarrassèrent du corps. Finette brûla ses vêtements et tu gardas son or.

Tu pensais tes problèmes résolus mais le démon du jeu te hante. Régulièrement tu dilapides tes maigres recettes dans les tripots d'Yntervik.

Alors régulièrement lorsque des voyageurs solitaires font escale chez toi, soit le repas leur est fatal soit il leur arrive un accident dans la nuit .Le lendemain tu dérites leurs corps pour nourrir tes porcs et déchiquette leurs hardes que tu jettes dans les bois

Le butin de tes meurtres est caché sous ton matelas et dans ta grange.

Depuis 10 ans tu te contentais d'assassiner occasionnellement quelques hôtes pour les voler, mais depuis que la famine s'est abattue de nouveau sur le pays, tu t'es dit « pourquoi pas recycler toute cette chair fraîche ». Ton saloir contient deux tonneaux de viande humaine salée. Ainsi tu régales, toujours tes clients avec ta fameuse viande de « porc ».

Cette pratique dégoutte Finette, qui meurtrière par la force des choses ne veut pas devenir en plus cannibale. En plus ces crétins de villageois pensent que c'est une bête qui tue les étrangers, bien sur tu abondes dans leur sens. Tu maquilles tes crimes pour faire croire que c'est un gros loup qui tue les étrangers (fausse empreinte, poil de loup éparpillé, chair et vêtement lacéré).

Hier alors que tu salais ta dernière victime, une noble dame voyageant seule et portant un pistolet dans ses affaires, ce sale petit morveux de Grégoire a surgis à l'improviste dans ta cave. Tu l'as empoigné et tu lui as brisé la nuque. A la nuit tombée, tu as jeté le sac contenant son corps et le pistolet dans ta fosse à lisier. Puis tu as donné quelques restes de ta dernière victime au cochon et brûlé le reste dans ta cheminée Ce matin à l'aube, tu as surpris un énorme chien noir qui reniflait à proximité de la fosse. Ce dernier en te voyant s'est mis à grogner puis t'a attaqué. Sans l'intervention de Finette, ce sale monstre t'aurait égorgé. A grand coup de fourche, vous avez réussi à le blesser et à le mettre en fuite. Il t'a néanmoins gravement mordu à la main.

A midi, les habitants du hameau sont venus te voir pour savoir si tu n'avais pas vu Grégoire. Inquiets, ils ont décidé de se réunir chez toi ce soir afin d'organiser une battue.

Tes buts : Cacher tes crimes, rester en vie et si possible inculper une personne d'être la bête.

Tu connais :

Finette, ta douce et tendre femme qui t'aide à accomplir tes méfaits même si elle ni prend pas autant de plaisir que toi. Tu désespères qu'elle te donne un jour un fils. Tu dis souvent d'elle que son ventre est aussi sec qu'un champ de blé au mois d'août d'ailleurs votre lit demeure souvent froid.

Henri Malgrain, forgeron du village, bourru, superstitieux et sûrement cocu. Un nigaud facile à berner qui a une faiblesse pour la bière. Tu lui empruntes parfois un attelage pour aller à Yntervik,

Suzon Malgrain, femme d'Henri trop jeune et trop jolie pour être honnête.

Raoul Grodafieu, L'homme le plus riche du village, modèle type du laboureur ayant réussi. Avare, violent, âpre aux gains et alcoolique. Il possède à lui seul plus des trois quarts des terres labourables entourant Malfosse.

Aimé, neveu et souffre douleur de Raoul, c'est pourtant grâce à lui si la ferme Grodafieu est prospère. On raconte que son père a été assassiné il y a dizaine d'années .Suite à cela c'est son oncle qui l'a recueilli.

La Meffraye, vieille chouette guérisseuse et sac à poux notoire. Elle est aussi la grande tante de Jeannette. Comme quoi la beauté ce n'est pas toujours de famille.

Jeannette, Pauvre fille, mourir dévoré par les loups, triste fin c'est pourtant pas les loups qui manquaient au village pour la dévorer du regard. Elle avait la cuisse légère.

Yvan le leu, colporteur, guide, trappeur. Celui là faut s'en méfier, il a trop tendance à trainer son museau là où il ne faut pas.

Marie Houé, mère de Grégoire, pauvre femme, déjà qu'elle était veuve et voilà que son fils a disparu. Et si la bête l'avait dévoré ce pauvre minot !!!

Frère Félicien, Un des sales moines de l'abbaye Sainte Guenièvre, c'est lui qui vient réclamer la dîme chaque automne. Sévère et froid ce n'est pas un homme de dialogue.

Le Tillet, Cocher de la diligence qui relie Yntervik à Urbrought, il est un peu benêt et surtout très vénal.

Le vieux père Gouin

Aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs. C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance.

Le vieux Lambert

Vieux paysan aigri par l'âge et l'alcool, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime râler sur les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude.

Suzanne et Mélusine Gouin

Les filles du père Gouin, elles travaillent à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires. Le père Gouin voudrait réussir à les marier.

Compétences :

Assommer (prévoir accessoire contondant, jambon !!!)

Assassinat (Tu peux éliminer 1 joueur dans la soirée)

Tu es blessé à la main et tu portes un bandage.

Arme à 1 main, ta cuisine regorge d'objet tranchant.

Finette Voisier

Aimante, Soumise, pieuse, torturée de remords

Tu es né, dans un petit village du comté d'Estfall situé à 5 lieues d'Yntervik. Tes parents modestes fermiers élevaient des moutons pour le compte du clan Mac Brone. A 14 ans, tu es parti à Yntervik pour gagner ta vie. La modeste chaumière familiale ne nourrissant plus tes 8 frères et sœurs. La vie était dure mais les gens d'Estfall même s'ils sont rudes ont le cœur bon. Tu trouvas vite un emploi de servante dans une auberge.

C'est là que tu rencontrais celui qui allait devenir ton mari. Armand était employé comme cuisinier, homme à tout faire. Ce fût le coup de foudre, Armand fuyant la guerre en Arbleizh avait beaucoup souffert. Mais il était si prévenant et si doux, une fois marié, il t'avoua qu'il voulait devenir son propre patron et racheter une taverne. Pendant des mois vous épargnèrent quelques sous jusqu'au jour où Armand revint t'annoncer qu'il avait racheté le relais de Malfosse. Il avait dû emprunter à Bors Mac Brone mais le relais rembourserait vite les dettes. Mais le relais n'était pas la mine d'or si convoitée et l'humeur d'Armand changea, d'autant plus que tu n'arrivais pas à lui donner d'enfant. Armand commença à s'absenter tous les deux mois pendant quelques jours. Il te disait qu'il allait à Yntervik faire des courses et régler quelques menues affaires.

Mais la caisse de la taverne ne se remplissait pas et le créancier était de plus en plus pressant. Bors Mac Brone finit par venir réclamer son or un soir pluvieux d'automne. Il vous menaça de vous chasser du relais, Armand lui promit qu'au lever du jour il aurait son argent. Bors dormit au relais dans votre meilleure chambre. Cette nuit là, Armand t'avoua qu'il n'avait pas l'argent, vos économies ayant été perdues aux jeux. D'un commun accord, vous décidèrent de régler son compte à Bors mais pour de bon. Armand l'étouffa durant son sommeil. Tu brûlas ses vêtements et ton mari dépeça le cadavre afin de le donner aux cochons. L'or de Bors permit de refaire la charpente de l'écurie.

Depuis ce jour régulièrement lorsqu'un voyageur solitaire arrive à l'auberge, le repas ou la nuit lui sont fatals. Ces vêtements sont déchiquetés et jetés en forêt pour faire croire à une attaque de bête. Le corps une fois détroussé est désossé et les porcs font du lard. Tu ne le fais pas de bon cœur mais nécessité fait loi.

Mais depuis quelques semaines, la famine est réapparue et Armand a entrepris de servir la viande de ses victimes aux clients de l'auberge. Cela t'écoeure d'autant qu'il a l'air d'en éprouver du plaisir. Il faut dire que votre couche conjugale est plus calme qu'un cimetière. Armand reproche souvent à ton ventre d'être aussi sec qu'un champ de blé au mois d'août. Et pourtant tu n'es pas stérile puisqu'il y a 15 ans un homme mystérieux tout vêtu de noir t'a engrossé. Ce dernier est venu un soir de gros temps, le silence de la nuit était déchiré par le hurlement des loups, Armand était absent. Cet homme étrange t'a demandé si Bors Mac Brone avait trouvé votre hospitalité à son goût.

*Puis il s'est approché de toi et t'a connu charnellement. Puis au milieu de la nuit, il est reparti en te disant : « **J'ai semé bonne graine de discorde, je reviendrai faire moisson quand le sang l'aura suffisamment arrosé** ».*

Il disparu dans la nuit avec un rire inquiétant qui semblait répondre aux hurlements d'un loup. Le lendemain tu confessais tes péchés au frère Thomas. Tu réussis à cacher ta grossesse à ton époux, mais

au bout de 7 mois, difficile de dissimuler. Alors tu as été voir la Meffraye lors d'une absence d'Armand, à force de boire des tisanes étranges, l'enfant finit par sortir. Mais la Meffraye t'a dit qu'il n'était pas viable. La dépouille fût enterrée par la Meffraye dans la forêt. Armand ne s'en est jamais rendu compte.

Toutes ces choses horribles te tourmentent, comment racheter tes fautes ?

Et Armand tu l'aimes encore, tu voudrais trouver un moyen pour que tout redevienne comme avant quand vous viviez à Yntervik. Tu es persuadé que c'est Malfosse qui vous a corrompu ce lieu doit être maudit. D'ailleurs la petite Jeannette a été retrouvée atrocement dévorée près de la Malnoue (Ce marais putride où personne ne va jamais). Et le petit Grégoire qui a disparu le même jour où un énorme chien noir tout droit sorti de l'enfer s'est jeté sur Armand dans la cour de l'auberge. Sans ton intervention, la bête l'aurait égorgé, Pour sur Malfosse est maudit.

PS : la nuit dernière, tu as fait horrible cauchemar, où l'homme en noir revenait pour moissonner son grain. Mais les gerbes de blé étaient composé de crâne ricanant et parmi les crânes il y avait le visage de ton époux.

But : Cacher les crimes de l'auberge, faire quelque chose pour aider Armand à redevenir « normal », retrouver le petit Grégoire.

Tu connais :

- **Armand Voisier**, ton époux que tu aimes si fort mais qui est devenu un monstre, il te fait peur. Mais tu es prête à tout pour l'aider. Même si tu n'as pu l'empêcher de tuer sa dernière victime, une noble dame voyageant seule.
- **Henri Malgrain**, Le forgeron du village, un brave homme C'est un client régulier de l'auberge au désespoir de sa femme. Sa famille vit à Malfosse depuis des générations.
- **Suzon Malgrain**, Femme d'Henri, coquette c'est elle qui porte le pantalon. Elle est un peu commère.
- **Raoul Grodafieu**, Paysan le plus riche de Malfosse, c'est le modèle type du rustre pince-fesse. Tu ne l'aimes pas.
- **Aimé**, le neveu de Raoul, un joli petit gars, il en pinçait pour la Jeannette.
- **Jeannette**, nièce de la Meffraye, c'était une adolescente belle et consciente du pouvoir de séduction qu'elle exerçait sur les mâles. Dommage qu'une jolie fleur termine ainsi. La Suzon ne l'aimait guère.
- **La Meffraye**, Guérisseuse du village, elle tire son nom du fait qu'elle est toujours accompagnée de sa chouette. Elle t'a aidé par le passé et a su garder ton secret. Elle t'a même enseigné la vertu de certaines plantes.

- **Yvan le leu**, colporteur, trappeur, guide, lui aussi tournait autour de la Jeannette, mais il soupe souvent chez la veuve Houé.
- **Marie Houé**, Veuve d'un charbonnier douteux, elle est persécutée par Grodafieu qui veut lui prendre ses terres mais vl'a que son minot a disparu. Le p'tit Grégoire qu'a même pas connu son père.
- **Frère Thomas**, Bibliothécaire de l'abbaye, c'est lui qui vient toutes les semaines assurer l'office dans la petite chapelle du village.
- **Frère Félicien**, Moine de l'abbaye c'est lui qui vient récolter la dîme chaque automne. Il est le bras droit de l'abbé.
- **Le Tillet**, Cocher de la diligence qui relie Yntervik à Urbrought, il est un peu benêt et surtout très vénal.
- **Le vieux père Gouin** Aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs. C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance.
- **Le vieux Lambert** Vieux paysan aigri par l'âge et l'alcool, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime râler sur les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude.
- **Suzanne et Mélusine Gouin** Les filles du père Gouin, elles travaillent à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires. Le père Gouin voudrait réussir à les marier.

Compétences

- **Herboristerie**, l'aconit, la belladone, la digitale non pas de secret pour toi : poison mortel
- **Aconit**, grande plante à fleur bleu, très toxique elle provoque des troubles nerveux, visuel et cardiaque entraînant la mort. Elle irrite les mains lorsqu'on la cueille. Elle est réputé éloigné les loups garous.
- **Belladone**, grosses baies juteuses et sucrées, provoque des troubles digestifs, cardiaques, respiratoires et visuels accompagnés de délires et d'hallucinations, Très souvent mortelle, tu possèdes un peu de confiture de belladone caché dans ta cuisine (prévoit un petit pot de confiture de myrtilles)
- **Digitale pourpre**, 10 g de feuille sèche sont mortel et provoque un arrêt du cœur.
- **Lire et écrire** (le commun)

Frère Clément

Naïf, Demeuré, Obéissant, Sale

Mon nom à moi c'est clément, clément il est gentil, il fait bien son travail et tout ce que le maître Félicien y dit.

Clément il n'a pas de papa et pas de maman. C'est père Oremus qu'il l'a recueilli quant il était bébé, clément sa famille c'est les moines de l'abbaye. Tout le monde dire Clément heureux car lui aller royaume des cieux, Oremus y dit c'est parce que Clément il 'est pas fort dans sa tête.

Mais clément il est fort dans son bras, clément plus fort du monastère. Clément faire gros travail dur, abattre les arbres, tailler les souches, bêcher terre dure, laver latrines et soigner cochon.

Clément content, aime bien travail dur quant goutte d'eau du front pique les yeux et pis cochons sont comme clément aime bien manger et pas se laver.

Mais clément il est malade, il a sa grosse veine du milieu qui le démange, surtout quand il se rapproche du village là où il y a les femmes. Les femmes c'est comme des moines ça porte des robes mais elles ont de grosse veine et pis elles ont des beaux cheveux et des tétines comme les truies.

Clément il aime beaucoup, mais c'est mal lui dit le maître.

Alors Clément le soir après complies il dort pas, il pense aux femmes et sa maladie elle revient alors y gratte. Et pis quand sa maladie est repartie, il écoute le monastère dormir. Mais tout le monde y dort pas, des fois frère Thomas y sort la nuit et pis il revient avant mâtines tout fatigué mais il y a que Clément qui sait...

Mais clément il a fait une grosse bêtise. Il y a deux jours avec le maître il ramassait du bois près de l'étang de la forêt et pis il a vu la jolie fifille. Elle se baignait toute nue dans l'eau noire, tout d'un coup Clément il a été très malade et comme maître Félicien, il était pas là il s'est rapproché de Jeannette pour lui faire un baiser.

Mais la jolie fifille voulait pas, elle a crié et griffé clément. Alors clément il l'a secoué fort et pis après elle bougeait plus alors clément il a eu peur et il est parti. Mais le maître, il avait tout vu, il a grondé Clément, Le maître il a dit Clément avait tué jolie fifille, c'était très grave et que si quelqu'un savait et ben Clément y serait enlevés par des méchants démons qui le mangeraient. Mais le maître y voulait bien aider clément, il fallait beaucoup prier, pas parler et faire tout ce qu'y dit le maître. Il est gentil, il ne veut pas que Clément soit emporté par les démons.

Clément il a beaucoup travaillé dure, soigner les cochons, aller cueillir des fleurs roses et bleues près du village, nettoyer les latrines et préparer le repas. Le soir il a même dit ses prières avec le père Orémus.

Mais dans la nuit le père, il était malade, il vomissait tout par la bouche du haut et du bas. Même qu'i faisait des grimaces bizarres, c'est peut être parce qu'y avait une chouette au rebord de sa fenêtre. Et pis, il est mort, alors les autres moines y ont dit que la chouette c'était un démon qu'avait rendu malade le père. Clément, il a peur car le démon y s'est trompé, il a pris Oremus à sa place. Le lendemain Maître Félicien et frère Thomas y ont décidé d'aller à la ville pour ramener un nouveau père. Le maître il m'a dit de venir avec lui. Alors après avoir enterré père Oremus on est

parti. Mais c'était la fin du jour et il pleuvait beaucoup, et alors qu'on approchait du village, une grosse bête noire avec une tête de loup a attaqué frère thomas. Elle voulait lui manger le bras.

Alors j'ai pris mon bâton et j'ai cogné dure sur son dos et sa tête. Elle a couiné comme les cochons quand on les égorge pour faire du boudin, clément il aime bien le boudin. Et pis la bête elle est partit vers l'étang. Clément il a peur que la bête revienne le prendre lui. . .

Mais Frère thomas y perdait beaucoup de sang alors le maître, il a dit qui fallait aller au village pour le soigner et se protéger de la pluie.

Vos buts : *cachez votre crime, empêchez les démons de vous prendre, faire tout ce que dit le maître. Guérir de la maladie et retrouver vos parents.*

Compétences :

- **Force de la nature** (+ 1 PV et premier coup à +1 dégâts)
- **Arme** : un gourdin
- **Prière**, un miracle est toujours possible pour ceux qui marchent dans les pas du seigneur.

Tu connais :

Maître des convers Félicien, c'est lui qui donne le travail aux convers de l'abbaye, il est sévère mais il t'aime bien.

Frère bibliothécaire Thomas, un jeune moine lui aussi il est gentil, mais tu ne comprends pas toujours ce qu'il dit. Il sait lire et y participe jamais aux corvées parce qu'il va prier pour les gens du village.

Frère Huguin : un moine copiste resté au monastère.

(ps : Depuis hier soir, tes mains te grattent et sont toutes irritées)



Frère Félicien

Froid, austère, fanatique, ambitieux
(Meurtrier)

Tu es le maître des convers du monastère sainte Guenièvre situé à quelques lieues du village de Malfosse. Agé de 45 ans, tu as passé ta vie dans ce monastère et après le prieur Orémus, tu es le moine le plus âgé du cloître. Ta vie n'a été que pénitence et dévotion, au monastère tu es toujours le premier levé et le dernier couché. Ni les jeûnes ni les veillées ne t'effraient. Tu as offert ta vie à l'église et à Theus.

Hélas un tel don dans un monastère si reculée n'est pas une charge très honorante. En effet la demi-douzaine de frères qui partage ta retraite est loin d'avoir ta ferveur et ta foi. Trois d'entre eux sont des convers, des paysans frustrés à l'esprit aussi englaissé que leurs chausses, ils sont devenus moines par dépit ou fainéantise.

Ils ont pour charge de faire toutes les basses besognes de la communauté. Ils sont paresseux et sales et c'est toi qui en est responsable. Les autres moines sont des copistes plus intéressés par leur codex que par la foi en Theus. Ils sont encadrés par le frère bibliothécaire Thomas. Celui là il t'énerve, toujours à prôner que Theus est amour que le rachat d'un pécheur vaut plus que la foi de mille croyants. Billevesées d'intellectuels, Theus saura faire le tri et les justes comme toi qui font pénitence et abstraction du péché vivront éternellement à ses côtés. Le pire c'est que le prieur prêtait foi à ces niaiseries, ce vieillard sénile n'avait plus la poigne nécessaire pour diriger la communauté.

D'ailleurs dernièrement Theus a guidé ta main, tu étais de corvée de bois avec le convers clément (c'est le seul que tu supportes, car il est idiot, heureux les pauvres d'esprit...)

Quant tout à coup des cris t'alertèrent, vous étiez alors près de cet étang que les bouseux croient hanté. Les cris étaient ceux d'une femme, celle ci entièrement nue était enlacée par Clément qui sous l'emprise d'une pulsion démoniaque cherchait à l'embrasser. Elle se débattait si fort que Clément finit par la lâcher violemment. L'immonde pécheresse se heurta le crâne sur une pierre de l'étang et tomba inconsciente. Clément prit peur et s'enfuit. Sortant de ta cachette, tu t'approchas de ce corps impie objet de tant de salace désir.

C'était la Jeannette, une fille de mauvaise vie à moitié sorcière. Sa poitrine frémissait encore, elle était en vie. Mais si elle rapportait au village qu'un moine avait essayé de la violer, ces crétins seraient capables de brûler le monastère, déjà qu'il renâcle à payer la dîme.

Alors sans hésiter d'un coup de pied violent, tu poussas le corps évanoui de cette démonsse dans les eaux profondes et saumâtres de l'étang.

Ton forfait accompli, tu rattrapas frère Clément, tu lui avouas l'avoir vu avec la maudite femelle. Tu lui dis que son âme serait emportée par des démons hurlant et son corps brûlé vif s'il parlait de quoi que ce soit à quelqu'un

Mais tu pouvais l'aider à racheter ses fautes à condition qu'il te ramène quelques plantes rares qui ne pousse qu'autour du village et qu'il t'obéisse en tout point.

Personne ne s'interrogerait de voir un moine demeuré cueillir quelques fleurs. Il devait te ramener de la digitale pourpre et de l'aconit (fleur rose et fleur bleue.) Le soir venu c'était au tour de Clément de préparer le repas, après avoir préparé une petite décoction, tu le retrouvais en cuisine et profitant de son inattention tu versas son contenu dans l'écuelle du prier.

Ce dernier mort personne ne s'opposerait à ce que tu diriges le monastère. Comme prévu Orémus avala le contenu de l'écuelle, et au mitant de la nuit le monastère fût éveillé par ses cris d'agonie. De puissants maux de ventre le tordaient de douleur et des spasmes nerveux déformaient ses traits finalement dans un ultime soubresaut son cœur usé cessa de battre. A ce moment précis une chouette qui observait discrètement la scène s'envola du rebord de la fenêtre. Les moines y virent un signe du malin. Le lendemain, il fût décidé après avoir enterré le prier, d'envoyer une délégation à Veilguard afin qu'un nouveau prier soit nommé par la hiérarchie.

Frère Thomas se porta volontaire pour vous accompagner, afin de pourvoir à votre sécurité Clément devait vous faire escorte. Et ce ne fût pas sans mal car alors que vous cheminiez à la tombée du jour en direction du village sous une pluie battante une bête énorme avec une gueule de loup surgit hors des fourrés qui bordaient le sentier. Sans grognement aucun elle bondit sur vous et saisit frère Thomas au bras. Sans l'intervention de Clément, cette créature lui aurait arraché le bras. Clément à coup de gourdin réussit à la faire fuir.

Avant qu'elle ne disparaisse dans la nuit en direction de la Malnoue, tu as remarqué que la bête était blessée à la patte arrière et que du sang souillait son pelage.

C'est dans un piteux état, trempé, crotté voir meurtri que vous arrivez à l'auberge relais de Malfosse. Vous pensez y trouver un refuge pour la nuit et des soins pour Thomas qui perd beaucoup de sang.

Vos buts : Masquer vos crimes, surveiller Clément afin qu'il ne parle pas, chasser le mal là où il se trouve, rehausser le prestige du monastère. Theus sait que tu œuvres pour sa plus grande gloire, car c'est à lui qu'appartient la puissance, le règne et la gloire pour des siècles et des siècles...

Compétences :

- **Lire et écrire** (le commun et le latin)
 - **Poison** (il te reste un quart de fiole de digitaline*)
- *prévoir une fiole discrète avec du sirop de grenadine ou de fraise.

Tu connais :

- **Frère convers Clément :** un idiot abandonné bébé devant les portes du monastère, il y a 15 ans environ. Il ne fait pas du tout son âge tant il est difforme et contrefait. Mais Theus l'a pourvu d'une grande force physique qu'il met au service de tous en effectuant les travaux les plus pénibles.
- **Frère Thomas, le bibliothécaire :** jeune moine à l'orgueil intellectuel démesuré. Son influence sur feu le prier était des plus néfastes. Depuis son arrivée il y a 4 ans, il a tenu à recevoir la

charge de chapelain du village. Comme cela il échappe aux corvées partageant son temps entre le scriptorium et l'évangélisation de ces culs glaiseux. La blessure que lui a infligée la bête est sérieuse, s'il n'est pas soigné correctement, une mauvaise fièvre pourrait l'emporter.

- *Frère Huguin : un moine copiste resté au monastère.*
- *Henri Malgrain, Forgeron de Malfosse de père en fils, Henri ne déroge pas à son sang, c'est une brute qui passe le plus clair de son temps dans sa forge ou à l'auberge.*
- *Armand Voisier, l'aubergiste, un étranger qui a du mal à payer sa dîme et qui sert du porc rôti même en temps de carême.*
- *Raoul Grodafieu, le plus riche de ces culs de glaise, lui paie toujours sa dîme même s'il ne le fait pas de bon cœur.*
- *Suzon Malgrain, épouse du forgeron c'est une grenouille de bénitier.*
- *La Meffraye, le mal incarné, une soi disant guérisseuse. En vérité une sorcière qui ne mérite que le fagot.*



Frère Thomas

Orgueilleux, intelligent, charmeur et luxurieux

Tu es né il y a 25 ans dans la capitale du Comté, Veilguard. Troisième fils d'un petit chevalier sans fortune, à l'âge de 12 ans tu rentras dans les ordres. Tu reçus la tonsure, trois mois plus tard. D'un esprit éveillé et curieux, le père supérieur te remarqua très vite et tu devins un des moines copistes les plus compétent du monastère. Mais hélas ta curiosité et ton orgueil intellectuel usèrent très vite la patience de tes supérieurs. Ils étaient las de tes prêches sur la sublimation de la foi et sur la notion d'amour transcendant de Theus pour les hommes (et surtout les femmes).

En effet tu penses que l'ordre monastique devrait se réformer et s'ouvrir aux femmes. C'est pourquoi on t'a nommé, il y a maintenant 4 ans frère copiste dans un monastère perdu au milieu des montagnes, les esprits forts et décadents n'ont pas leur place dans l'Eglise, cent fois on te l'a répété. Heureusement le vieux prieur du monastère de Malfosse où tu fus nommé, Oremus, n'est pas un des frères austères de Veilguard.

C'est un homme affable, plein de sagesse, ouvert à la discussion qui dirige un groupe de convers un peu trop rustique et quelques copistes nonchalants. Voyant ton esprit brillant il te chargea de la mince bibliothèque du monastère et te confia la mission d'élever les âmes des quelques paysans superstitieux de Malfosse.

Tu es désormais chapelain bibliothécaire, un poste intéressant qui te permettrait à long terme de remplacer le prieur. De surcroît Orémus est ouvert à tes idées : prôner que Theus est amour, que le rachat d'un pécheur vaut plus que la foi de milles croyants.

Hélas tu t'y connais en péché, surtout celui de chair. Tu es trop sensible au charme féminin. Suzon Malgrain, la femme du forgeron, voilà ton péché, son regard, l'odeur de sa peau, ses caresses te mèneront droit aux portes de l'enfer. Mais dieu que c'est bon !!!

Voilà plusieurs mois que vous partagez une relation des plus coupables. Seule personne cultivée à des miles à la ronde, bel homme, avec ta douceur et ta compréhension tu n'as pas eu de mal à la séduire. Alors comme son mari la délaisse tu t'es dis pourquoi pas. Alors régulièrement vous vous retrouvez au milieu de la nuit, dans le souterrain qui relie le monastère au village. Comme son homme a le sommeil profond, cela ne pose pas de problème. Par contre tu ne veux surtout pas d'un rejeton qui trahirait votre liaison.

Dernièrement après quelques instants d'intimité, tu lui as promis de l'emmener loin de Malfosse même si pour cela tu devais l'enlever. Tu as commis une énorme bêtise car tu ne veux pas mettre fin à ta vie monacale d'autant que le poste de prieur te reviendrait, tu ne sais pas comment faire, tu aimerais garder Suzon et rester moine.

D'autant plus que, le coin est devenu dangereux, une bête tue les voyageurs et les dévore, c'est pas le moment de s'aventurer sur les routes. La nuit on voit parfois briller des lumières étranges autour des ruines de la Malnoue. D'ailleurs les habitants de Malfosse sortent de moins en moins. Tu as réduit tes visites au village. Hier Suzon t'a donné rendez vous pour la nuit du lendemain dans le souterrain sous la chapelle du village.

Mais au mitant de la nuit le monastère fût éveillé par des cris d'agonie. De puissants maux de ventre tordaient de douleur le prieur Oremus et des spasmes nerveux déformait ses traits. Finalement dans un ultime soubresaut son cœur usé cessa de battre. A ce moment précis une chouette qui observait discrètement la scène s'envola du rebord de la fenêtre. Les autres moines naïfs y virent un signe du malin. Le lendemain, il fût décidé après avoir enterré le prieur, d'envoyer une délégation à Veilguard afin qu'un nouveau prieur soit nommé par la hiérarchie.

Frère Félicien, le chef des convers devait faire la route et tu te portas volontaire pour l'accompagner, afin de pourvoir à votre sécurité Clément le convers idiot devait vous faire escorte. Et ce ne fût pas sans mal car alors que vous cheminiez à la tombée du jour en direction du village sous une pluie battante une bête énorme avec une gueule de loup surgit hors des fourrés qui bordaient le sentier. Sans grognement aucun elle bondit sur vous et te saisît au bras. Sans l'intervention de Clément, cette créature t'aurait arraché le bras. Clément à coup de gourdin réussit à la faire fuir.

Avant qu'elle ne disparaisse dans la nuit en direction de la Mal noue, tu as remarqué que la bête était blessée à la patte arrière et que du sang souillait son pelage.

C'est dans un piteux état, trempé, crotté et meurtri que vous arrivez à l'auberge relais de Malfosse. Vous pensez y trouver un refuge pour la nuit et surtout des soins car tu perds beaucoup de sang.

Compétences :

Lire et écrire (le commun et le latin)

Séduction : (tu peux séduire un homme ou une femme en discutant avec lui pendant 2 minutes d'un sujet intime, ce dernier ne pourra plus te nuire pendant une heure)

Tu connais :

- **Frère convers Clément** : un idiot abandonné bébé devant les portes du monastère, il y a 15 ans environ. Il ne fait pas du tout son âge tant il est difforme et contrefait. Mais Theus l'a pourvu d'une grande force physique qu'il met au service de tous en effectuant les travaux les plus pénibles.
- **Frère Huguin** : un moine copiste resté au monastère.
- **Frère Félicien**, responsable de la collecte de la dîme
- **Henri Malgrain**, Forgeron de Malfosse de père en fils, Henri ne déroge pas à son sang, c'est une brute qui passe le plus clair de son temps dans sa forge ou à l'auberge.
- **Armand Voisier**, l'aubergiste, un étranger qui a du mal à payer sa dîme et qui sert du porc rôti même en temps de carême.

- *Raoul Grodafieu, le plus riche de ces culs de glaise, lui paie toujours sa dîme même s'il ne le fait pas de bon cœur.*
- *Suzon Malgrain, c'est l'épouse du forgeron.*
- *La Meffraye, une soi disant guérisseuse*
- *Finette Voiser, une âme torturée, elle t'a avoué sous le sceau de la confession avoir commis le péché de chair avec un étranger tout de noir vêtu*



Henri Malgrain

Superstitieux, naïf, possessif, boiteux

Tu es né il y a 30 ans, au village de Malfosse. Aussi loin qu'on s'en souvienne les Malgrain ont toujours été les forgerons de Malfosse.

Malfosse étant une étape obligée vers le Duché d'Arbleizh .Les diligences avaient besoin de chevaux ferrés de frais et parfois de petites réparations. En effet la piste est naturellement très caillouteuse et les ornières se creusent à la mauvaise saison. Les Malgrain étant les seuls forgerons à des lieues à la ronde, vos tarifs ont toujours été exagérés.

Comme ton père et le père de ton père, tu es un vrai bourreau de travail. Ta forge est allumée bien avant l'aube et ne s'éteint qu'une fois le soleil couché. A part ton travail tes seuls plaisirs sont ta femme, Suzon et ton petit troupeau de brebis que tu élèves sur un lopin de terre situé non loin du cimetière. Même si ces derniers temps, les loups t'en ont enlevé cinq. De façon étrange d'ailleurs pas de trace de sang ou de lutte dans la bergerie et personne n'a rien entendu. En tout cas toi tu dormais à poing fermé comme chaque nuit, rien ne te réveille avant le chant du coq.

Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes, s'il n'y avait cette chose qui tue les étrangers. Une bête qui attaque les voyageurs isolés, personne ne l'a vu mais elle laisse des traces de la taille d'une patte d'ours et du poil qui ressemble à celui d'un loup a été trouvé près des victimes. Si elle faisait que les tuer mais elle les dévore et n'en laisse que des morceaux sanguinolents.

C'est pas bon pour le commerce, déjà avec la guerre larvée qui oppose le Duché d'Arbleizh à l'Estfall il n'y avait plus grand monde sur les routes. Ton dernier client, était une dame qui voyageait seule au coucher du soleil, des folles dans le sac qu'elle s'appelait, cela attiré ton attention car elle montait à cru un cheval d'attelage, elle t'a acheté rubis sur l'ongle une selle et un harnais neuf puis est parti en direction de l'auberge. Elle avait l'air étrange, elle t'a demandé si elle pouvait se procurer de la poudre noire dans le village.

Enfin tant que c'étaient des étrangers qui disparaissaient ça pouvait aller mais il y a deux jours la petite Jeannette a été retrouvée morte à une centaine mètres de l'étang maudit de la Malnoue. Il n'en restait pas grand chose de la pauvre petite. Son corps à moitié dévoré par les loups était tout bouffie. Elle avait même de la vase plein la bouche. Tu l'aimais bien toi la petite Jeannette, en plus de la beauté, elle avait le don de guérir les morsures de loup. Il y a deux hivers, elle t'avait même soulagé miraculeusement d'une vilaine morsure à la cuisse que t'avais infligé un gros loup noir. Tu ne boites presque plus d'ailleurs. Et puis avec son joli minois elle n'était pas toujours très farouche lorsqu'elle venait vendre ses fromages au village. Moyennant une couronne ou deux elle prodiguait un peu de tendresse. C'était pour subvenir au besoin de sa vieille tante qu'elle disait. Enfin ce qui est sur, c'est la bête qui l'a prise la petiotte. Cela devait arriver tôt ou tard, elle traînait toujours du côté de la Malnoue. Ce bois est maudit tu as vu des petites flammes voler dans les airs non loin du grand chemin et des hurlements sinistres s'échappe des ruines de la Malnoue. Depuis ce jour tu ne mets plus les pieds dehors dès la nuit tombée.

Ton grand père t'avait pourtant dit que son père avec les habitants du village avaient noyé dans l'étang leur méchant sire, un assassin à l'âme noire comme du charbon. Même que ce dernier ne voulait pas mourir et avait maudit les terres de Malfosse. D'ailleurs personne n'allait jamais seul près des ruines du manoir au pied de l'étang la nuit venue. La Jeannette, en riait, elle disait que les loups étaient ses amis. Maintenant ses restes reposent aux cimetières.

Hier soir la Marie Houé est venue te voir à la forge car son fils le petit Grégoire n'était toujours pas rentré. Il devait aller quérir de l'eau au puits, mais personne ne l'a revu depuis. Il faut dire qu'il est un peu sacripant pour ne pas dire sale gosse. Il traîne toujours là où il y a quelque chose à chaparder. C'est un peu normal pour un gosse sans père. Enfin ce n'est pas plus mal qui ne l'ai pas connu son père, un charbonnier noir de suie et pas très fréquentable. D'ailleurs personne ne lui parlait mise à part le colporteur. Le charbonnier est mort il y a 10 ans environ écrasé par un tronc d'arbre à mi chemin de l'étang. Ce coin est vraiment maudit, il y a pas à dire.

But : Découvrir ce qui se trame à Malfosse, si possible mettre fin aux attaques de la bête (ce n'est pas bon pour le commerce), aider la Marie à retrouver le petit Grégoire.

PS : la nuit dernière, tu as fait horrible cauchemar, un homme habillé en noir moissonnait son grain. Mais les gerbes de blé étaient composées de crâne ricanant et parmi les crânes il y avait les visages des gens de Malfosse.

Compétences :

- **Arme**, tu disposes à la forge en plus de tes marteaux et de tes outils de quelques armes au cas où !!! (une hache ou une dague) Au besoin tu sais t'en servir.
- **Artisan**, maître en ton art, tu peux réparer ou identifier tout ce qui est en rapport avec ton métier.
- **Force de la nature**, ton métier t'a doté d'une forte constitution qui te permet de frapper plus fort et d'encaisser des coups qui en mettraient d'autre au tapis. (+1PV et premier coup à +1 dégâts)

Tu connais :

- **Suzon** : Ton épouse, la plus belle femme du village après la Jeannette. Elle ne l'aimait pas beaucoup d'ailleurs. Elle te reproche souvent de consacrer plus de temps à ta forge qu'à ton couple. Elle parle beaucoup, trop pour certains et souvent à tort et à travers mais tu l'aimes beaucoup c'est elle qui tient les finances de la forge.
- **Armand Voisier**, L'aubergiste, un bon bougre. Sa viande et sa bière sont réputées, tu ne t'en lasse pas d'ailleurs. Il délaisse pourtant sa femme et souvent s'absente quelques jours par mois pour aller à Ynterviķ. Il t'emprunte pour cela un attelage.
- **Finette**, la femme de l'aubergiste, un véritable cordon bleu mais au fil des ans elle devient de plus en plus morose.

- **Raoul Grodafieu**, le plus riche laboureur du village pas toujours commode mais c'est un bon client et un collègue de comptoir plutôt agréable. Plus jeune il faisait régner l'ordre dans le village avec son frère le Prévot. Ils étaient pas tendre avec les immigrés, on raconte que le frère du Raoul aurait fait mourir de faim, une famille de réfugiés les Gaenn qui avait des liens avec les Houé.
- **Aimé**, le neveu de Raoul, trop discret pour être honnête, il passait son temps à tourner autour de Jeannette. Depuis que son père l'ancien prévôt est mort dans les bois du côté de la Malnoue, il travaille pour son oncle.
- **La Meffraye**, déjà tout petit elle te faisait peur, c'est une cliente de la forge, elle demande souvent que tu lui forges des aiguilles à ressort, soi disant pour ses travaux de couture mais c'est sûrement pour quelques maléfices. Ce n'est qu'une vieille chouette, d'ailleurs elle est toujours accompagnée d'une sorte de hibou.
- **Yvan le leu**, colporteur, guide. C'est un bon gars, il vient souvent passer commande de fers à chevaux, de clous, de couteaux, enfin de toutes sortes de chose qu'il vend ensuite dans les autres vallées. Il récolte aussi de la crotte de loup pour la vendre au berger qui en frotte leur troupeau pour éviter les attaques. Il sent un peu fort un mélange d'odeur de fauve et de vase. C'est drôle son visage te dit quelque chose, tu as l'impression qu'il a déjà vécu à Malfosse.
- **Marie Houé**, Veuve du charbonnier, elle est souvent malmenée par le Raoul qui lorgne sur ses terres et son décolleté. En plus son sale gamin Grégoire fait toujours les 400 coups.
- **Le vieux père Gouin** Aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs. C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance.
- **Le vieux Lambert** Vieux paysan aigri par l'âge et l'alcool, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime râler sur les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude.
- **Suzanne et Mélusine Gouin** Les filles du père Gouin, elles travaillent à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires. Le père Gouin voudrait réussir à les marier.
- **Les moines de l'abbaye**, des sangsues, un ramassis de bon à rien.

Maître Blaise Montassieu

Notaire royal (agent de l'Église)

Froid, distant et manipulateur

Tu es né, il y a 55 ans à Saint Aignan, issu de la bourgeoisie commerçante tes parents t'offrirent des études auprès des moines de l'abbaye et notamment auprès du père Orémus. Croyant plus que fervent la vie contemplative des moines ne t'intéressait guère. Ainsi à la fin de tes études et fort d'une maîtrise en lettres et droit canon, tu pris la route de Montpéril afin d'être recruté comme officier royal. Les tâches ne manquaient pas dans le royaume pour un homme tel que toi, tu as arpenté pendant 15 ans les fiefs du royaume pour opérer des transactions foncières mais partout tu constatais ce délabrement spirituel qui te dégoûte.

Alors que tu étais en mission en terre de Valambre, tu fus contacté par la garde pourpre de l'archevêque. Ces derniers te menèrent auprès de son excellence, ce dernier semblait tout connaître de ta vie. Il te proposa d'entrer à son service officieusement comme agent de renseignement laïc. La rétribution était plus que généreuse et le fait de servir l'Église te séduit.

Très vite on te proposa des tâches délicates, enquêter sur le degré de foi d'un seigneur et de son village, réunir des preuves pour des inculpations d'hérésie et de sorcellerie ou neutraliser discrètement des suspects trop dangereux. Depuis 20 ans tu combines le travail de notaire royal et celui d'agent « nettoyeur » de l'archevêque.

Dernièrement tu étais en mission en Arbleizh pour espionner les membres de la cour de la duchesse. Le contexte de tension entre le duché et le comté d'Estfall préoccupe son excellence, en effet des rumeurs de guerre entre les deux fiefs circulent à la cour royale.

L'Arbleizh financerait des groupes d'espions dans les monts d'Estfall.

Mais il y a 10 jours tu as reçu l'ordre de rejoindre l'Estfall et le bourg de Malfosse afin d'enquêter sur une série de disparition.

Cette contrée reculée a toujours été dangereuse, la frontière entre le duché et le comté est constituée par une sorte de no man's land montagneux recouvert de sombre forêt de résineux et peuplée de loup, d'ours et de brigands.

Des rumeurs racontent que les membres du clan Mac Brone qui régnaient jadis sur la contrée n'avait réussi à s'imposer que grâce à la terreur et à des pratiques sanguinaires. Le bourg de Malfosse est le seul havre à des lieues à la ronde perdu au milieu de ces montagnes, il relève depuis plus de 10 ans du monastère voisin de Sainte Genevieve.

Les moines qui y vivent sont des reclus et ne ressemblent en rien à l'élite monastique que tu as côtoyé dans ta jeunesse. Ces moines ruraux ont parfois des rites et des pratiques peu orthodoxes.

On t'a informé que plusieurs personnes de haut rang ont disparu ces derniers temps dans la région, Malfosse étant sur l'unique route qui traverse les Mont d'Estfall, les habitants sont sûrement au courant de quelque chose. Tu sais que traditionnellement les zones isolées frontalières sont propices aux contrebandiers qui se font parfois brigand avec la complicité des habitants.

Tout à commencé quand Le clan Mac Brone a signalé la disparition d'un des leurs un dénommé Bors prêteur sur gage à Ynterviķ, il y a maintenant 15ans. Ce dernier devait aller à Malfosse pour y régler quelques affaires, il a disparu sans donner de nouvelles. Les autorités d'Ynterviķ ont classé l'affaire comme une vulgaire attaque de brigand. Mais depuis quelques temps les disparitions sont plus régulières. Les voyageurs qui disparaissent ne laissent derrière eux que des vêtements déchiquetés et des lambeaux de chair sanguinolent, non loin de la route Des rumeurs de bête immonde rôdent déjà. Hélas depuis la mort mystérieuse du prévôt Grodafieu il y a une dizaine d'année aucun ordre officiel ne règne dans la contrée de Malfosse, qui se soucie de ce relais perdu au milieu des montagnes.

Son excellence a déjà envoyé un agent Madame de Folensac mais cette dernière n'a plus donné de nouvelles depuis son arrivée à Malfosse. Son excellence craint que ce soit l'œuvre d'un groupe de séditioux, il vous recommande d'agir avec la plus grande prudence et en toute discrétion. Vous êtes sur vos gardes car madame de Folensac malgré sa faible apparence à la réputation d'être l'agent le plus redoutable de son excellence.

But :

- *Découvrir ce qui se trame à Malfosse, qui commet ses meurtres et remettre de l'ordre si besoin, retrouver madame de Folensac.*
- *Attention en Estfall le pouvoir est aux mains du Comte Clothairic, ce dernier n'apprécie que très peu son excellence. Agis de façon discrète mais efficace.*

Compétence :

- *Lire et écrire (le commun et le latin)*
- *Arme à 1 main (dague)*
- *Séduction : si tu discutes pendant deux minutes en tête à tête avec quelqu'un d'un sujet intime ce dernier ne peut te nuire pendant 1 heure.*
- *Arme à feu : tu possèdes pour te défendre un pistolet à poudre noire. Arme traditionnellement réservé à l'élite de l'armée royale*

Tu devras porter obligatoirement un habit à dominance noire avec un foulard blanc autour du cou (ta cravate de notaire) et un tricorne ou chapeau ressemblant.

Tu connais : A vrai dire personne à Malfosse mais tu sais que l'auberge est tenue par les Voisier qui ont rachetés l'auberge il y a 20 ans à peu près. Tu sais que le prieur du Monastère s'appelle Oremus et qu'il est très âgé (peut être ton ancien professeur).

Tu prends la diligence pour Malfosse, le cocher le Tillet t'a prévenu qu'il ne restait qu'une nuit à Malfosse car tu es son seul client. Il n'a jamais vu ou entendu parler de madame de Folensac.

Raoul Grodafieu

Alcoolique, Avare, Bourru et Brutal

Tu es né il y a peu près 40 ans, à Malfosse. Ta famille des riches bourgeois de Veilguard avait racheté des terres en friches appartenant jadis au sire de ses terres. A force de travail et de persévérance à leur mort, tes parents vous léguaient à toi et à ton frère aîné le plus gros domaine du village.

Ton frère devint le Prévôt de Malfosse, garant de l'autorité comtale dans le hameau et toi tu récupéras la ferme familiale. Tout allait pour le mieux, car votre aisance et l'autorité de ton frère faisait de vous les « petits seigneurs de Malfosse ».

D'ailleurs vous ne vous gêniez pas pour faire régner votre justice. Ainsi quand des étrangers essayaient de grappiller des terres pour s'installer, vous les poussiez à déguerpir et parfois de façon vigoureuse.

Comme ce maudit fils de bûcheron d'Arbleizh qui après la mort de ses parents Les Gaenn, il a commencé à brigander sur le grand chemin et voler des poules. Avec ton frère tu l'as passé à tabac, il ne voulait pas dévoiler ses complices et où il cachait son butin, au point qu'il y resté. Alors vous avez traîné son corps au fond des bois pour que les loups vous débarrassent du corps.

Mais ce mécréant devait avoir des complices car quelques mois plus tard, ton frère mourrait d'un accident étrange, écrasé par un pan de mur de la ruine de la Malnoue. L'enquête conclue à un accident, mais tout le monde au village parlait de malédiction, car ces ruines seraient soi disant hantées.

La femme de ton frère folle de chagrin repartie dans sa famille à Veilguard et toi tu héritas de son fils, ton neveu Aimé. Tu avais toujours rêvé d'avoir un héritier viable mais depuis la mort en couche de ton épouse Perlène, il y a 20 ans, tu ne t'es jamais remarié. La douleur a longtemps été insupportable, tu revois ta jeune épouse, elle n'avait pas 14 ans, malmenée par la mère guette au trou, la Meffraye. La vieille a tout fait pour sauver l'enfant pendant que ta femme pissait le sang comme une coche qu'on égorge.

Finalement, l'enfant n'était pas viable contrefait et souffreteux et ta femme était morte. Tu chassas alors brutalement la Meffraye, puis enveloppant l'enfant dans un torchon, tu l'abandonnas à quelques mètres du monastère, espérant qu'un pèlerin le ramasse.

Ta vie depuis est plein d'amertume, tu ne trouves de réconfort que dans le flacon et dans l'idée, un jour, de posséder tout le domaine de Malfosse.

Tu as élevé Aimé, c'est un fainéant maladroit, un parasite qui lorgne plus les filles qu'il ne faut. D'ailleurs il avait des vues sur la Jeannette. Cette garce qui se vend pour trois sols, a refusée tes faveurs, mes deniers sentent la bouse t'a-t-elle dit. Alors avant-hier, ta grosse veine te démangeait et la Jeannette, elle michetonnait comme une chatte en chaleur du côté de la grange des LaVoisier.

Tu l'as entraîné dans la grange, la poussé dans le foin. Tu lui voulais que du bien, elle s'est pas laissée faire, tu l'as bousculé un peu, alors cette garce t'a mordu à la main jusqu'au sang. Puis elle s'est enfuit. En rentrant à la ferme, tu t'es disputé avec ton neveu à ce sujet finalement tu l'as battu et jeté dehors.

Enfin il t'est quand même bien utile le Aimé, c'est lui qui laboure et entretien les bêtes lorsque tu cuves ton alcool. Il t'aide même à déplacer les bornes du champ de la Marie Houé la nuit, comme ça t'agrandit ton domaine. Elle est râle, se plaint mais tu veux bien la marier si cela te rapporte ses terres. C'est vrai une femme sans homme avec un enfant cela rapporte rien de bon. Mais elle ne veut pas comme si nous les Grodafieu, n'étions pas un bon parti.

Pour toi c'est sur la Marie, elle cache quelque chose, tu l'as vu avec la Meffraye, cette Brouche (sorcière), préparer un bouillon de mauvais temps.

Elles jetaient des choses étranges dans un chaudron puis l'ont renversé comme le font les sorcières d'Arbleizh pour déclencher des catastrophes. Là bas on brûle les mauvaises femmes qui pratiquent ce genre de choses.

Faut dire que depuis quelques mois il se passe des choses étranges à Malfosse, les voyageurs qui disparaissent dévorés par un gros loup semble t'il (mais bon c'était des étrangers tu t'en moques). Deux de tes vaches, la noiraude et la clairpie, qui crèvent de façon étrange. Elles crachaient et chiaient du sang. La vieille jument de ton frère trouvée morte après avoir mangé de l'if, alors qu'il n'y en a pas dans son pré.

Tes chemises qui disparaissent du fil à linge et qu'on retrouve près du bois empestant la pisse. Il y 4 jours ta truie a même donné naissance à un cochon à 5 pattes. Tu l'as tué aussitôt lorsque tu as vu à coté de la soue, l'empreinte énorme d'un loup. Pour toi le diable est derrière tout ça, on t'a jeté un sort.

Puis cela été au tour de la Jeannette, une bête l'a tuée non loin de l'étang de la Malnoue, c'est Aimé qui a retrouvé son corps nu atrocement dévoré. Alors lorsque on t'a dit que le petit Grégoire, le fils de la Marie (sale morveux, voleur de pomme) avait disparu et que le village se réunissait à l'auberge pour organiser la battue du lendemain, tu n'as pas été surpris. Mais en te rendant à l'auberge tu as glissé sur une flaque de fumier dans ta cour et tu t'es salement blessé à la cuisse avec ta fourche. La plaie est vilaine après l'avoir grossièrement pansée tu arrives en claudiquant à l'auberge.

Tes buts :

- Découvrir ce qui se trame à Malfosse, lever le mauvais sort qui pèse sur toi.
- Récupérer les terres de la Marie même si pour cela tu dois la faire brûler comme sorcière.

Tu connais :

- **Henri Malgrain :** Le forgeron du village, compagnon de beuverie, un peu naïf
- **Suzon Malgrain :** Sa femme, une commère et une grenouille de bénitier.
- **Armand Voisier :** L'aubergiste de Malfosse, un homme jovial mais qui s'absente régulièrement.
- **Finette Voisier :** Son épouse le plus fin cordon bleu de la région.

- **Yvan le leu** : Un colporteur loqueteux, vendeur de breloques.
- **Marie Houé** : La veuve du charbonnier, un jour ses terres t'appartiendront.
- **Frère Felicien** : Un moine de l'abbaye, sévère et peu souriant, c'est lui qui récolte la dîme.
- **La Meffraye** : Vieille guérisseuse du village et tante de la Jeannette, de la chair à bûcher.
- **Frère Thomas** : Frère bibliothécaire, c'est lui qui est chargé du culte dans la chapelle du village.
- **Le vieux père Gouin** Aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs. C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance.
- **Le vieux Lambert** Vieux paysan aigri par l'âge et l'alcool, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime râler sur les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude.
- **Suzanne et Mélusine Gouin** Les filles du père Gouin, elles travaillent à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires. Le père Gouin voudrait réussir à les marier. Tu as culbuté la Suzanne un soir de beuverie, tu l'as jeté le lendemain de peur qu'elle te demande le mariage, mais elle n'est pas un bon parti et doublé d'un sale caractère.

Compétences :

- **Rustre** : tu es tellement bourru que tu résistes à la compétence **séduction**.
- **Eleveur** : les animaux domestiques n'ont pas de secret pour toi, tu les connais et tu sais t'en faire respecter.
- **Alcoolique** : Tu ne peux refuser l'appel du doux nectar.

PS : la nuit dernière, tu as fait horrible cauchemar, La Jeannette était dans tes champs, elle hurlait comme une louve puis se transformait en homme habillé en noir qui moissonnait le grain. Mais les gerbes de blé étaient composées de crâne ricanant et parmi les crânes il y avait les visages des gens de Malfosse.

Suzon Malgrain

Séductrice, commère, infidèle.

Tu es née, il y a 22 ans à Veilguard la capitale du comté. Tes parents étaient les domestiques de la comtesse d'Estfall, une femme très prude. La vie était douce et facile, très vite tu découvris que tu avais une certaine emprise sur les hommes. Tu rêvais de te marier avec un de ces beaux seigneurs qui rivalisaient de noblesse, de beauté et de chevalerie. Tu aimais t'attarder aux veillées pour entendre les récits des ménestrels.

Hélas par une fraîche nuit d'automne, ton père te surpris dans les bras d'un écuyer de la cour. Le scandale fût énorme, ta famille fût chassée par la comtesse. Tes parents durent louer leur service comme manouvrier pour survivre et payer la faiseuse d'ange qui te fît passer ton bâtard. Alors quand ce gros lourdaud d'Henri Malgrain vint demander ta main, ton père se débarrassa bien vite de toi. Avec ta dot, tes parents quittèrent le duché pour s'installer en Arbleizh.

Tu es désormais l'épouse du maréchal ferrant de ce trou perdu de Malfosse. Tes rêves d'amour courtois et de raffinement s'évanouirent bien vite. En plus ton mari te néglige et passe la plupart de son temps à la forge.

Alors une fois les moutons soignés et les comptes de la forge mis à jour, tu médies. Au lavoir, tu tends tes oreilles et colporte des ragots sur tout le monde. Tu aimes bien, ces bouseux sont si crédules. Tu farfouines un peu partout, tu as même découvert un souterrain qui partait de dessous la chapelle du village en direction de l'abbaye. Tu gardes jalousement ce secret avec frère Thomas. L'homme qui te sortira peut être de ce trou.

Frère Thomas est le bibliothécaire de l'abbaye mais c'est également lui qui est chargé du service religieux au village. Voilà plusieurs mois que vous partagez une relation des plus coupables. Seule personne cultivée à des miles à la ronde, bel homme, il émane de lui une aura de douceur et de compréhension ce qui n'est pas le cas des autres habitants de la contrée. Alors comme ton mari te délaisse tu t'es dis pourquoi pas d'autant plus que Thomas n'était pas insensible à tes charmes.

Alors régulièrement vous vous retrouvez au milieu de la nuit, dans le souterrain qui relie le monastère au village. Comme ton homme a le sommeil profond, cela ne pose pas de problème. Par sécurité tu agrémentes sa soupe du soir d'herbes aux vertus soporifiques et tu te procures chez la Meffraye les décoctions qui empêche de devenir « grosse ». Thomas ne veut surtout pas d'un rejeton qui trahirait votre liaison.

Dernièrement il t'a promis de t'emmener loin de Malfosse même s'il doit pour cela t'enlever. Le coin est devenu dangereux, une bête tue les voyageurs et les dévore, les habitants de Malfosse sortent de moins en moins. Thomas lui aussi a réduit ses visites au village. En plus voilà qu'on retrouve la dépouille de cette garce de Jeannette à moitié dévorée par les loups.

Pour toi elle a eu ce quelle méritait à force d'émoustiller tous les mâles du village comme une louve en chaleur. Le malin a sûrement voulu la serrer de plus près. Il faut dire elle traînait toujours près de la

Malnoue, ce coin qu'on dit maudit. Elle avait comme qui dirait le diable au corps. Si ça se trouve c'est elle qui a volé 5 de vos moutons. Ton mari pense que ce sont les loups mais tout le monde sait au village que la Jeannette elle avait une affinité avec ces créatures de l'enfer.

Enfin il y a plus grave, le petiot de la Marie, il ne serait pas revenu du bois. C'est sûrement le Raoul qui lui a fait un mauvais sort, cela devait arriver le gamin n'arrête pas de lui chiper des pommes dans son verger, tu l'as même vu lui voler du linge qui séchait dehors.

Tout le hameau s'est réuni à l'auberge pour organiser une battue, juste le soir ou tu devais retrouver discrètement Thomas, cela tombe vraiment mal. Tu espères qu'il n'attendra pas trop longtemps dans le souterrain.

Buts :

- *Aider la Marie à retrouver Grégoire, découvrir ce qui se trame à Malfosse*
- *Découvrir qui vole tes moutons, cacher tes secrets et t'enfuir avec frère Thomas*

Compétences

- *Lire et écrire*
- *Charme (tu peux séduire un homme en discutant avec lui pendant deux minutes d'un sujet intime, celui ci ne pourra plus te nuire pendant une heure)*
- *Ragots (tu peux colporter des ragots et des fausses rumeurs certaines te seront données en jeu).*

Tu connais :

- *Henri Malgrain, ton gros balourd d'époux, il a la légèreté d'esprit de son enclume mais c'est une bête de travail. Il passe trop de temps à l'auberge selon toi.*
- *Armand Voisier, l'aubergiste, il vous loue régulièrement un attelage pour aller à Yntervik, on raconte qu'il tiendrait là bas un tripot.*
- *Finette Voisier, Femme de l'aubergiste, elle est trop discrète pour être honnête. Tu l'as vois souvent herboriser autour du village.*
- *Raoul Grodafieu, plus riche laboureur du village, il est odieux. Il porte sur vous des regards salaces. C'est une brute on raconte que quand son frère était encore en vie, il n'hésitait pas à terroriser les étrangers.*
- *Aimé Grodafieu, Neveu de Raoul son père, l'ancien Prévôt, serait mort dans des circonstances étranges (écrasé par un roc). Il traînait souvent avec la Jeannette.*

- *La Meffraye*, Vieille guérisseuse du village, elle te vend des somnifères et des herbes contraceptives. Elle se doute de quelque chose...
- *La Marie Houé*, Veuve depuis une dizaine d'année, son marmot est un sale gosse, toujours prêt à commettre une bêtise. Elle ne sait jamais remarier depuis la mort « accidentel » de son époux.
- *Le frère Thomas*, ton pur amour, celui qui te tirera de cette boue, en plus il est très bon amant.
- *Yvan Le Leu*, un colporteur loqueteux, il n'a pas l'air honnête. C'est curieux, il se balade seul dans les monts d'Estfall, et n'a jamais été attaqué, ni jamais rencontré la bête. Tu l'as même vu, au coucher du soleil prendre le chemin qui mène à la Malnoue
- *Le Tillet*, Cocher de la diligence qui relie Yntervik à Urbrought, il est un peu benêt et surtout très vénal.
- *Le vieux père Gouin* Aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs. C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance.
- *Le vieux Lambert* Vieux paysan aigri par l'âge et l'alcool, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime râler sur les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude.
- *Suzanne et Mélusine Gouin* Les filles du père Gouin, elles travaillent à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires. Le père Gouin voudrait réussir à les marier.



Yvan le leu

Mystérieux, fourbe et cruel (meurtrier)

Ton vrai nom est Wilhem Gaenn, tu es né en Arbleizh il y a maintenant 35 ans. A l'âge de 17 ans tes parents bûcherons sont venus vivre en Estfall pour fuir le servage. La vie dans les Monts d'Estfall était rude et la population peu hospitalière. Racistes et méfiants les habitants de Malfosse ont toujours été agressifs avec tes parents.

Alors lorsque les premiers rudes hivers sont arrivés et que Dame Famine précédait la grande faucheuse. Les portes des chaumières de Malfosse se claquèrent devant vous, nul abri, nul nourriture pour ta famille. Tes parents malades durent se retirer dans les bois ou ils moururent de faim et de froid. Tu survécus caché au fin fond des bois vivant comme un loup, traquant les rares lièvres attardés ou volant quelques poules au village.

Le printemps revenu, tu te lias d'amitié avec un charbonnier le père Houé. Celui ci venait de s'installer à Malfosse avec sa très jeune femme. Il subissait aussi l'hospitalité si particulière des autochtones. Tu vécus caché pendant 3 ans au fond des bois, seule la famille Houé savait que tu étais encore en vie.

Très vite pour arrondir ses maigres revenus le père Houé se mit à brigander, tu ne tardas pas à le rejoindre. Connaissant les bois comme ta poche et profitant des superstitions locales, vous vous réfugiez dans les ruines « maudites » d'un vieux manoir près d'un étang.

Puis tu te ré aventuras à Malfosse pour revendre le fruit de tes rapines, tu arborais une barbe et une tignasse de montagnard personne ne reconnu le jeune adolescent fils du bûcheron d'Arbleizh.

La vie était plus douce, tu te nouas d'amitié avec la jeune femme du père Houé, cette amitié se transforma rapidement en relation coupable à l'insu de son mari.

Hélas vos rapines attirèrent l'attention du prévot Grodafieu et de son frère Raoul, ils te tendirent un guet –apens. Ils te surprirent alors que tu t'en retournais à ta planque, te rouèrent de coup pour connaître l'emplacement de ton butin et tes complices, puis t'attachèrent à un arbre pour te torturer mais tu t'évanouis et ils te laissèrent pour mort à la merci des loups.

C'est Marie qui retrouva ton corps et t'emmena dans sa cave pour te soigner. Tu restas inconscient trois jours et convalescent plusieurs mois, tu étais entièrement défiguré, ton corps et ton visage sillonné de profondes cicatrices. Mais cette convalescence te permettait de passer plus de temps avec Marie. Une fois remis sur pied avec le père Houé, tu réglas le compte au Prévot, en l'écrasant avec un bloc de pierre dans les ruines de l'étang de la Malnoue. Puis tu livras son corps au loup affamé.

Mais quelque temps plus tard, le père Houé découvrit ta relation avec sa femme, il vint pour te tuer armé de sa cognée dans ton repaire au fond des bois. Après une courte mêlée tu lui brisas la nuque d'un coup de gourdin. Pour dissimuler ton crime, tu traînas son corps dans une futaie de coupe et plaças son corps sous un tronc récemment abattu pour faire croire à un accident.

Hélas des bruits dans un fourré attirèrent ton attention, quelqu'un t'avait vu. Tu décidas de t'enfuir vers l'Arbleizh pour te faire oublier.

Tu changeas de nom et de profession, tu devins Yvan le leu, colporteur louvetier (Tu chasses les loups, ramasse leurs crottes pour les bergers qui en frottent leur troupeau et vends des petits objets d'artisanat, miroir, ciseau, galon, fil, aiguille, tissu.)

Mais tu gardes toujours en ton cœur, ta haine pour les habitants de Malfosse. Ainsi quand le capitaine de la garnison ducale d'Urbrought décida d'envoyer un groupe d'éclaireur vers les monts d'Estfall afin de préparer une éventuelle invasion. Tu soumis ta candidature et fus recruté en tant que guide.

Voilà 10 ans que tu n'avais pas mis les pieds en Estfall, tu revins à Malfosse avec ta nouvelle identité et le colporteur que tu es fût bien accueilli. Le groupe de 10 hommes, de véritables écorcheurs, qui t'accompagnent se réfugièrent dans les ruines de la Malnoue. Suivant tes conseils ils commencèrent à détrousser les voyageurs isolés et camouflèrent leurs crimes en attaque de bête, aider en cela par Rufus, un énorme molosse de guerre noir métissé de loup et de dogue de la taille d'un veau.

Ce dernier dressé à tuer accompagnait l'un des écorcheurs. C'est Rufus qui arrache d'immense lambeau de chair aux victimes après les avoir égorgés. Un peu de poil de loup parsemé sur les lieux de l'attaque et le tour est joué. Malheureusement il y a quelques jours, une attaque s'est mal déroulée à votre habitude vous attendiez en amont de la route forestière vos prochaines victimes. Quand apparut au détour du chemin une frêle jeune femme montant en amazone un coursier et trainant derrière un cheval de bât.

Proie facile à vos yeux mais alors que vous surgissiez des fourrés, la frêle donzelle sortit deux pistolets et abattit 2 de tes hommes, pris d'une furie sanguinaire, elle blessa grièvement deux autres soudards avec sa rapière. Rufus bondit sur le coursier et l'égorgea ce dernier désarçonna sa cavalière. Celle-ci profitant de la confusion s'enfuit vers Malfosse en bondissant sur le cheval de bât. Elle n'a pas vu ton visage mais tu crains des représailles. En effet le port d'armes à feu est réservé à l'élite de l'armée royale.

Tu t'es fait plus discret au village, mais apparemment personne n'a vu cette femme, elle semble avoir disparue dans la nature.

À ton retour au village, il y a quelques mois la Marie t'a reconnue et à décider de te faire chanter. Elle veut que tu l'aides à la protéger du Raoul Grodafieu, sinon elle révélera ton identité.

Tu lui as promis de l'aide en échange de son silence. Tu lui as prêté Rufus, ce dernier curieusement semble s'être pris d'amitié pour le gosse de la Marie, Grégoire. Discrètement Rufus fût caché dans la cave de la Marie et Grégoire le sort à la nuit tombée pour qu'il estourbisse un peu de bétail au Grodafieu. Hélas depuis trois jours rien ne va plus, les deux soudards blessés sont mort de la fièvre, le moral de la bande baisse, ils veulent piller le monastère puis retourner en Arbleizh. De plus tu as découvert le cadavre de la Jeannette noyée dans l'étang au pied de votre planque.

Alors retirant le cadavre de l'eau, tu as maquillé la noyade en attaque de bête (éviscération, griffure, poil de loup, fausse empreinte..) et rapproché le cadavre du sentier pour brouiller les pistes, les charognards ont fait le reste.

Puis tu es retourné au village le lendemain, pour vendre 2 à 3 babioles pour donner le change. C'est là que la Marie est venue te voir en fin de journée, Rufus s'est enfui et Grégoire a disparu. C'est avec elle que tu te rends ce soir à l'auberge relais pour organiser la battue.

But :

- *Masquer tes crimes en contribuant à développer la légende de la bête. Avoir ta vengeance sur les habitants de Malfosse.*
- *Aider Marie Houé à retrouver son marmot.*
- *Découvrir ce qu'est devenue la donzelle aux pistolets.*

Compétences

- *Arme à 1 main (dague ou épée courte) tu n'es pas censé être armé.*
- *Crochetage tu peux essayer de crocheter des serrures fermées à clés*
- *Chef de bande : tu peux en sonnant dans un olifant appelé à la rescousse les rescapés de ta bande. Ils mettront environ 1 heure pour arriver au village, à leur arrivée ils sonneront de l'olifant.*

Ton visage est strié de profondes cicatrices, et tu arbores une peau de loup. Tu transportes une tonne de petit article de colporteur (fil, tissu, fer à cheval, clou, livres, miroir...) mais également de la crotte et de la pisserie de louve que tu vends au berger pour enduire leur troupeau (cela trouble l'odorat des loups).

Tu connais :

- *Les moines de l'abbaye, des sangsues qui s'engraissent de la dîme et de la crédulité du peuple, lorsque tes parents sont morts de froid les portes du cloître sont restées closes devant leur détresse.*
- *Raoul Grodafieu, le plus gros propriétaire de Malfosse, les années ne l'ont pas adouci.*
- *Les Voisier, le couple d'aubergiste, la femme est effacée sûrement tabassée par son époux.*
- *Marie Houé, la veuve du charbonnier, ton ancienne maîtresse, elle est bouleversée par la disparition de son fils.*
- *La meffraye, une vieille guérisseuse acariâtre, bouc émissaire idéal en cas de pépin.*
- *Les Malgrain, le couple de forgeron de Malfosse, lui c'est un benêt c'est sa femme qui porte la culotte. Tu lui achètes parfois des menus articles.*

- **Le vieux père Gouin** Aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs. C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance.
- **Le vieux Lambert** Vieux paysan aigri par l'âge et l'alcool, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime râler sur les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude.
- **Suzanne et Mélusine Gouin** Les filles du père Gouin, elles travaillent à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires. Le père Gouin voudrait réussir à les marier.



Marie Houé

Inquiète, nerveuse, rancunière

Tu es né, il y a 30 ans environ dans le petit village côtier de Kunrow, mais suite à une épidémie de peste, toute ta famille, des riches bourgeois furent décimé. Seule et sans avenir à 13 ans, le premier homme qui te portas un peu d'attention devint ton époux. Le père Houé était de 25 ans ton aîné, charbonnier, sale comme un pou, il avait néanmoins un peu d'or et ne te traitait pas trop mal. Il racheta un lopin de terre à Malfosse pour devenir paysan. Mais on ne pouvait pas dire que les autochtones étaient très accueillants, la famille Grodafieu lorgnait sur vos terres, pourtant peu productives.

Leur famille possédait quasiment toutes les terres du village et le fils aîné était prévôt (représentant de l'ordre et garant de la justice comtale). Ce dernier multipliait les visites dans votre mesure car il vous suspectait de contrebande et de braconnage. Il n'avait pas tout à fait tort car pour remplir le chaudron le père Houé ramenait souvent un lièvre ou une perdrix du sous bois. Cela suffisait à vous nourrir vous et le malheureux que vous aviez recueilli et caché dans la cave, Wilhen Gaenn. Sa famille était morte de faim durant un hiver et le prévôt et son frère s'était partagé leur bien.

Très vite pour arrondir ses maigres revenus le père Houé se mit à brigander avec Gaenn. Connaissant les bois comme leurs poches et profitant des superstitions locales, ils se réfugièrent dans les ruines « maudites » d'un vieux manoir près d'un étang pour cacher leur butin. Gaenn venait te voir souvent quand ton mari était absent et très vite votre amitié se transforma en relation coupable à l'insu bien sur de ton mari.

Hélas les rapines de Gaenn attirèrent l'attention du prévôt Grodafieu et de son frère Raoul, ils lui tendirent un guet-apens., le rouèrent de coup et le laissèrent pour mort à la merci des loups.

Tu le retrouvais et l'emmena dans ta cave pour le soigner. Il resta inconscient trois jours et convalescent plusieurs mois, il était entièrement défiguré, son corps et son visage sillonné de profondes cicatrices. Mais cette convalescence te permettait de passer plus de temps avec lui. Une fois remis sur pied avec le père Houé, il régla son compte au Prévôt

Mais quelque temps plus tard, le père Houé découvrit votre relation, il prit sa cognée et partit en direction du repaire de Gaenn au fond des bois. Deux jours plus tard on retrouvait le corps du père Houé, la nuque brisée sous un tronc récemment abattu. On pensa à un accident mais Gaenn disparu dans la nature.

Quelques mois plus tard, tu donnais naissance à la lumière de ta vie, ton fils le petit Grégoire. Tu ne sais pas exactement qui est son père, mais tu lui as toujours dis que c'était le père Houé. Elevé un fils quand on est une veuve n'est pas facile, plusieurs fois le Raoul Grodafieu t'a demandé ta main pour récupérer tes terres, tu l'as toujours rejetée violemment. Ce dernier fait tout pour te nuire, il déplace les bornes de tes champs la nuit mais personne ne prend ta défense dans le village, personne ne veut affronter les Grodafieu. Seule la Meffraye, t'aide un peu, elle t'aide à teinter dans son gros chaudron la laine de tes moutons, votre seule source de revenus.

Il y a un mois, Gaenn est revenu au village sous une autre identité, personne ne l'a reconnu, il se fait nommer Yvan le colporteur. Il vend des breloques, du tissu, du fil, de la crotte et de la pisse de loup pour que les bergers puissent en enduire leur troupeau pour tromper l'odorat des prédateurs nocturnes.

Tu as décidé de le faire chanter, il t'aidait à te protéger toi et Grégoire de Raoul ou sinon tu révélerais son identité et le crime qu'il avait commis, il y a plus de 10 ans. En plus tu lui as sous entendu que Grégoire pourrait être son fils. Il vous a prêté Rufus, un énorme chien de guerre noir, ce dernier curieusement semble s'être pris d'amitié pour Grégoire. Discrètement Rufus fût caché dans votre cave et Grégoire le sort à la nuit tombée pour qu'il estourbisse un peu de bétail au Grodafieu. Il a déjà étranglé deux veaux, de plus Grégoire vole les chemises du Raoul et les imprègne de la pisse de loup d'Yvan, il a même jeté de l'if dans le pré de son cheval pour l'empoisonner.

Hier soir, tu as envoyé Grégoire puiser de l'eau et il n'est pas revenu à la tombée du jour, inquiète, tu as sillonné le village pour savoir où était ton fils, tu as même surpris un des moines de l'abbaye, le demeuré, en train de cueillir des fleurs non loin du cimetière.

Le même soir Aimé Grodafieu ramenait le corps de la Jeannette au village, celle-ci trouvée sur la route de la Malnoue avait été à moitié dévorée par un bête, dans ses longs cheveux blonds englués de vase, on a retrouvé quelques poils de loup.

Morte d'inquiétude, tu as lâché le chien de Gaenn pour qu'il retrouve et protège Grégoire. Mais il n'est pas revenu, tu n'as pas dormi de la nuit. Depuis plusieurs mois une bête étrange, insaisissable tue aux alentours du village, tu as peur que Grégoire ne l'ait rencontré. Aujourd'hui tu as retrouvé Yvan le Leu pour qu'il t'aide à retrouver Grégoire, Ensemble vous avez réunis le village à l'auberge pour organiser une battue.

Buts :

Retrouver ton fils, élucider la mort mystérieuse de ton époux, si possible te venger de la persécution des Grodafieu.

Compétences :

Lire et écrire (le commun et le latin)

Crochetage : tu peux ouvrir une serrure fermée à clés.

Bonne mère : tu résistes à la compétence séduction

Tu connais :

- ***Les moines de l'abbaye, des sangsues qui s'engraissent de la dîme et de la crédulité du peuple. Mais le frère Thomas, le chapelain à l'air doux et compréhensif.***
- ***Raoul Grodafieu, le plus gros propriétaire de Malfosse, les années ne l'ont pas adouci.***

- *Les Voisier*, le couple d'aubergiste, la femme est effacée sûrement tabassée par son époux.
- *La meffraye*, une vieille guérisseuse, certain la traite de sorcière mais tu sais que son cœur est bon, elle est bouleversée par la mort de la Jeannette.
- *Les Malgrain*, le couple de forgeron de Malfosse, lui est un benêt c'est sa femme qui porte la culotte, c'est une vraie commère.
- *Le vieux père Gouin* Aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs. C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance.
- *Le vieux Lambert* Vieux paysan aigri par l'âge et l'alcool, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime râler sur les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude.
- *Suzanne et Mélusine Gouin* Les filles du père Gouin, elles travaillent à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires. Le père Gouin voudrait réussir à les marier.



Aimé Grodafieu

Naïf, Fou de chagrin, cleptomane, en quête de reconnaissance et de justice.

Tu es né il y a peu près 20 ans, à Malfosse. Tes grands parents des riches bourgeois de Veilguard avaient racheté des terres en friches appartenant jadis au sire de Malfosse.

A force de travail et de persévérance à leur mort, tes grands parents léguèrent à ton père et ton oncle le plus gros domaine du village. Ton père devint le Prévôt de Malfosse, garant de l'autorité comtale dans le hameau et ton oncle récupéra la ferme familiale. Tout allait pour le mieux, car votre aisance et l'autorité de ton père faisait de vous les « petits seigneurs de Malfosse ».

D'ailleurs ils ne se gênaient pas pour faire régner leur justice. Ainsi quand des étrangers essayaient de grappiller des terres pour s'installer, ils les poussaient à déguerpir et parfois de façon vigoureuse. Tu te souviens notamment d'une famille d'émigrants, des bûcherons qui avaient un fils plus âgé que toi, ils ont été rejeté et apparemment sont mort de faim et de froid au fin fonds des bois. C'est sans doute cela qui a causé la mort de ton père, car on le retrouva un jour écrasé par un pan de mur de la ruine de la Malnoue. L'enquête conclue à un accident, mais tout le monde au village parlait de malédiction, car ces ruines seraient hantées.

Ta mère folle de chagrin repartie dans sa famille à Veilguard et ton oncle faute d'héritier te garda à la ferme. Pour lui tu n'es qu'un fainéant maladroit, un parasite qui lorgne plus les filles qu'il ne faut. Pourtant c'est toi qui laboures et entretiens les bêtes lorsqu'il cuve son alcool, tu dors même dans l'étable. Tu l'aides pourtant à déplacer les bornes du champ de la Marie Houé la nuit comme ça il agrandit son domaine. Mais en plus, il en veut à la femme que t'aimes, La Jeannette, il a même essayé de la frapper, il y a deux jours mais elle s'est pas laissée faire et l'a mordu à la main. Tu as vu Jeannette sortir de la grange des La Voisier en colère et hurlant contre Raoul.

Quand ton oncle est rentré à la ferme, tu t'es violemment disputé avec lui mais il t'a battu et jeté dehors c'est Jeannette qui t'a consolé. Mais voilà votre amour est impossible, ton oncle dit d'elle que c'est une sorcière qui fraye avec les loups les soirs de pleine lune, en plus la tante de Jeannette la Meffraye ne veut pas que tu l'épouses. Comme si nous les Grodafieu ont étaient pas un bon parti. Elle t'a injurié, craché au visage en disant que de sa part tu n'aurais que ce crachat.

Elle t'a défendu d'approcher de Jeannette sous peine des pires malédictions. Alors pour te venger tu as attrapé sa chouette à la vieille et tu l'as cloué à la porte de l'auberge. Avant-hier Jeannette t'a proposé d'aller se baigner à l'étang de la Malnoue au pied des ruines du vieux manoir, au coucher du soleil vous êtes partis en direction de l'étang mais des hurlements de loup au loin te rappelèrent que le lieu était hanté et que t'on père y avait trouvé la mort de façon suspecte. Tu rebroussas chemin, Jeannette te traitant de poltron, elle s'enfonça dans le sous bois, en criant que les loups ne lui faisaient pas peur, la pauvre.

Le lendemain sans nouvelles d'elle tu repartis en direction de l'étang et à une centaine de mètres de l'étang, tu retrouvas son corps nu éventré à moitié dévoré par les loups, sa gorge déchiré et ses longs

cheveux blonds tout englué de vase. Tu n'as pas retrouvé ses vêtements, alors la prenant dans tes bras tu as ramenés sa dépouille à sa tante. Avant de rendre la dépouille à sa tante, tu as coupé une mèche de ses cheveux en souvenir. Depuis tu n'as plus qu'une envie, vengé la mort de Jeannette, trouvé la bête odieuse qui lui à fait cela et la renvoyer en enfer.

But :

Trouver la bête qui a tué Jeannette, élucider la mort de ton père.

Compétences

- **Pick Pocket :** *tu peux à l'aide de pinces à linge que tu épingles discrètement sur les joueurs leur faire les poches et leur subtiliser de petits objets (prévoir trois pinces à linges)*
- **Eleveur :** *les animaux domestiques n'ont pas de secret pour toi, tu les connais et tu sais t'en faire respecter.*
- **Crochetage** *tu peux essayer de crocheter des serrures fermées à clés*

Tu connais :

- **Henri Malgrain :** *Le forgeron du village, un peu naïf, tu as vu dernièrement une riche cavalière montant à cru un cheval de bât se diriger vers sa forge, elle semblait étrange.*
- **Suzon Malgrain :** *Sa femme, une grenouille de bénitier qui discute très souvent avec frère Thomas devant la chapelle.*
- **Armand Voisier :** *L'aubergiste de Malfosse, un homme jovial.*
- **Finette Voisier :** *Son épouse le plus fin cordon bleu de la région.*
- **Yvan le leu :** *Un colporteur, vendeur de breloques et de crotte de loup.*
- **Frère Felicien :** *Un moine de l'abbaye, sévère et peu souriant, c'est lui qui récolte la dîme.*
- **Marie Houé :** *La veuve du charbonnier, son mari avait eu affaire à ton père avant sa mort pour une histoire de braconnage ou de contrebande, Peu après la mort de ton père ta mère disait qu'elle avait surpris le charbonnier et son complice, un homme portant des cicatrices sur le visage se battre dans les bois. Peu de temps après, on retrouvait le charbonnier la nuque brisée sous un tronc d'arbre.*
- **La Meffraye :** *Vieille guérisseuse du village et tante de la Jeannette.*
- **Frère Thomas :** *Frère bibliothécaire, c'est lui qui est chargé du culte dans la chapelle du village.*

- **Grégoire** : *Le petit de la Marie, tu l'as vu voler les chemises de ton oncle, dernièrement tu l'as également vu jouer dans le sous bois avec un énorme chien noir, apparemment il aurait disparu.*
- **Raoul Grodafieu**, ton oncle, avare, violent et alcoolique.
- **Le vieux père Gouin** Aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs. C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance.
- **Le vieux Lambert** Vieux paysan aigri par l'âge et l'alcool, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime râler sur les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude.
- **Suzanne et Mélusine Gouin** Les filles du père Gouin, elles travaillent à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires. Le père Gouin voudrait réussir à les marier.



La Meffraye

Vieille, rancunière, mystérieuse, mystique

Vous êtes une vieille sans âge, les habitants de Malfosse ont l'impression de vous avoir toujours connu. Vous êtes la guérisseuse du village et même si les villageois vous craignent ils ont souvent recours à vos services. Ce qui vous permet de survivre chichement, le peu de terre que vous possédez et votre unique chèvre ne suffisant pas à vous nourrir vous et votre « nièce » Jeannette.

Votre grand âge vous a appris à vous méfier des hommes et de leur esprit retors. Les habitants de Malfosse ont toujours été des brutes incultes, superstitieuses et violentes.

Votre mère qui avait-elle aussi reçu le Don, vous parlait souvent de la légende de la Malnoue. Et tout comme elle, vous êtes parfois appelée au chevet des femmes en couche afin de faire passer l'enfant. Les terres de Malfosse sont rudes et ingrates, la vie du bétail a parfois plus d'importance que celle d'un nourrisson chétif ou contrefait.

D'ailleurs votre nièce Jeannette n'était pas de votre sang, mais la fille illégitime de Finette, la femme de l'aubergiste. Il y a 15 ans maintenant, elle est venue vous voir et a avoué qu'elle avait fauté avec un étranger durant une absence de son époux. Tu lui as prescrit quelques tisanes et l'enfant est né prématuré, tu as fais croire à sa mère qu'il n'était pas viable et tu as fais semblant de l'abandonner au loup dans la forêt. En réalité, tu l'as emmené à Yntervik pour la confier à ta sœur. Mais cette dernière après avoir gardé Jeannette 7 ans te la renvoya car l'enfant semblait doué d'un don mystérieux. Elle n'avait aucune crainte des loups et guérissait leurs morsures par attouchement. Craignant que les habitants D'yntervik ne la brûle comme sorcière, ta sœur te la confia avec pour charge de la protéger et de l'aider à devenir comme le veut la tradition familiale une guérisseuse, une mère guette au trou comme on dit par ici.

En vieillissant Jeannette développa un autre pouvoir, (plus « naturel »), celui de la séduction. L'enfant était ravissante, d'une beauté rare sa blondeur éclatante contrastait avec son regard de jais.

Très en avance cette adolescente aux allures de femmes savait jouer de ses atours, les mâles de Malfosse en pâtirent. Dans leur regard bovin on pouvait lire l'éclat malsain du désir lorsqu' 'elle venait vendre ses fromages au marché. La brave petite, sans ses fromages, il y a bien longtemps que vous seriez morte de faim. Mais voilà, il y avait les Grodafieu qui eux tournaient autour, l'oncle et le neveu, une sale engeance que ces gens là, ce sont eux qui ont racheté pour une bouchée de pain les terres de ta famille à la mort de ton père.

Ce sont des ogres, ils ne pensent qu'à manger, boire et acquérir de plus en plus de bien. Alors quand le neveu Grodafieu t'a demandé la main de ta nièce, tu l'as humilié en lui crachant au visage et en lui disant que de ta part il n'aurait que cela. Tu lui as défendu d'approcher de Jeannette sous peine des pires malédictions. Et voilà qu'hier cet avorton vient t'annoncer qu'il l'a retrouvé morte et nue à une centaine de mètres de l'étang de la Malnoue.

La pauvrete son corps avait été éventré à moitié dévoré par les loups, sa gorge déchirée et ses longs cheveux blonds tout englués de vase et de sang. Ses pauvres restes ont été enterrés au cimetière. Tout le monde au village pense que Jeannette a été attaquée par la Mal bête, cette créature qui dévore les

voyageurs égarés dans la montagne depuis plusieurs mois. Pour vous c'est un galoû, un méchant homme qui par le truchement d'une peau de loup ou d'une ceinture enchantée prend l'apparence d'une bête pour assouvir ses pulsions morbides.

Tant que ce fou s'en prenait aux étrangers, tu laissais faire mais là il a été trop loin.

Le village se réunit ce soir à l'auberge pour organiser la battue du lendemain en effet le petit de la Marie Houé a disparu et sa mère est folle d'inquiétude.

Tu as un mauvais pressentiment car ta chouette qui ne te quitte jamais a disparu depuis la mort de Jeannette. Tu sais que les forces de l'ombre craignent la lumière, mais que la lumière a toujours une part d'ombre.

But :

Elucider la mort de Jeannette et si possible la venger

Retrouver le petit Grégoire

Neutraliser la bête qui désole la contrée.

Compétence :

Herboristerie, l'aconit, la belladone, la digitale non pas de secret pour toi : poison mortel

- *Aconit, grande plante à fleur bleue, très toxique elle provoque des troubles nerveux, visuel et cardiaque entraînant la mort. Elle irrite les mains lorsqu'on la cueille. Elle est réputée éloigné les loups garous.*
- *Belladone, grosses baies juteuses et sucrées, provoque des troubles digestifs, cardiaques, respiratoires et visuels accompagnés de délires et d'hallucinations, Très souvent mortelle.*
- *Digitale pourpre, 10 g de feuille sèche peuvent être mortelle et provoque un arrêt du cœur, il t'en reste un petit peu (prévoir un sachet d'épices) mélangé à de la belladone mortelle à 100%.*
- *Sauge, l'herbe qui sauve, tu en as quelques emplâtres sur toi, de quoi prodiguer trois soins légers.(prévoir trois bandages)*
- *Chélidoine, herbe à verrues, à fleurs jaunes très urticante pour les mains, elle pousse en abondance près de l'étang de la Malnoue.*
- *Extrait d'amanites tue mouche, l'élixir du double regard, il te permet de rentrer en transe une fois et d'avoir une vision du passé, du présent, ou du futur mais son absorption n'est pas sans risque.(prévoir une petite dose de sirop de menthe)*

Tu connais :

- *Henri Malgrain : Le forgeron du village, naïf, bourru, il te forge des aiguilles à ressort que tu utilises pour certains travaux de couture.*
- *Suzon Malgrain : Sa femme, une commère, tu lui vends des somnifères et des herbes contraceptives. Celle là, elle est louche, si son mari savait certaines choses....*

- **Armand Voisier** : L'aubergiste de Malfosse, celui là il est trop riche pour être honnête, il s'absente souvent plusieurs jours.
- **Finette Voisier** : Son épouse le plus fin cordon bleu de la région, tu lui as appris quelques notions d'herboristerie et tu gardes jalousement son secret. Elle ne sait pas que Jeannette était sa fille.
- **Raoul Grodafieu** : une brute, il t'en veut depuis que sa femme est morte en couche, il y a 20 ans, tu n'avais pu sauver ni la mère ni l'enfant contrefait et il t'avait chassé violemment.
- **Aimé** Le neveu de Raoul Grodafieu son père est mort non loin de la Malnoue dans des circonstances étranges et sa mère devenue folle à quitter le pays. Aimé tournait autour de la Jeannette mais il n'en voulait qu'à sa fleur comme son oncle.
- **Yvan le leu** : Un colporteur loqueteux, vendeur de breloques, il sent le soufre celui là. Son visage t'est familier, tu l'as déjà vu par le passé mais tu ne sais plus où. Pour toi, il n'est pas ce qu'il prétend, il te rappelle le fils du bucheron Gaenn qui trainait parfois avec feu l'époux de Marie Houé.
- **Marie Houé** : La veuve du charbonnier, une pauvre femme, tu l'aides régulièrement à teinter sa laine dans ton grand chaudron. Son mari est mort la nuque brisée par une souche mais on n'a jamais élucidé cet « accident ». Elle a peur que la bête est dévorée son enfant.
- **Frère Félicien** : Un moine de l'abbaye, sévère et peu souriant, c'est lui qui récolte la dîme.
- **Frère Thomas** : Le bibliothécaire chargé des offices dans la chapelle du village, trop poli pour être honnête. Il faut se méfier des beaux parleurs.
- **Frère Clément** : Un moine convers, un peu attardé qui sert de bête de somme au vieux prieur Orémus.
- **Le vieux père Gouin** Aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs. C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance.
- **Le vieux Lambert** Vieux paysan aigri par l'âge et l'alcool, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime râler sur les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude.
- **Suzanne et Mélusine Gouin** Les filles du père Gouin, elles travaillent à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires. Le père Gouin voudrait réussir à les marier.

PNJ- Le vieux père Gouin (optionnel)

Quasi aveugle, radoteur et conteur. Il connaît tous les habitants du village et leurs « défauts » mineurs.

C'est un vieux barde qui aime raconter les légendes et les croyances d'autrefois. Il mendie pour assurer sa subsistance. (1ère partie de soirée) il peut raconter la légende de la Malnoue et des histoires d'homme devenu des bêtes monstrueuses (garou , wendigo. . .) suite à la morsure d'un animal étrange ou par le truchement d'un pacte avec le mal. Il n'hésitera pas à en faire des tonnes et à jouer sur les superstitions.

Son meilleur ami est le vieux Lambert, tout deux aiment lever la chopine et être médisant avec les « bons à rien de jeunes ».

Ce qu'il sait :

- *La finette est une femme frivole et pas très pieuse.*
- *Le petit Grégoire est un sale mioche, il a uriné sur sa paillasse.*
- *Le vieux seigneur était un tyran sanguinaire et cruel.*
- *Il connaît tous les petits défauts des PJ (un tel vagabonde la nuit. . .), mais il restera toujours évasif et fera en sorte de l'indiquer au PJ que si on l'attaque.*
- *Il a vu une grosse bête (le chien du petit Grégoire) rôder non loin des ferme du village, il y a de cela deux nuits.*

Compétence :

Rhumatisme et arthrose

Aime bien boire un coup

Interpréter n'importe quel signe comme un mauvais présage

Phrases typiques :

« On a droit de tout faire mais faut point vieillir je vous le dit les gamins. »

« ça me rappelle une histoire quand j'étais minot à la veillée. . . »

PNJ- Le vieux Lambert (optionnel)

Vieux paysan aigri par l'âge, il est le compère de boisson du père Gouin. Il aime raconter que les jeunes d'aujourd'hui sont des bons à rien. Il racontera volontiers ses exploits d'ancien soldat lors de sa jeunesse, il est vrai qu'il a été un grand et bel homme, mais l'âge et les rhumatismes l'ont rattrapé. Il n'est plus l'ombre de lui-même depuis qu'il a perdu sa femme et ses enfants il y a de cela des années lors d'un hiver très rude. Il déteste Raoul Grodafieu qui lui a racheté ses terres et l'a expulsé de sa chaumière. Depuis il vit dans une cahute à la sorti du village et aide le père Gouin dans ses corvées. Autant le père Gouin joue sur les superstitions autant le père Lambert jouera sur les sales histoires des villageois.

Ce qu'il sait :

- *La Meffraye baragouine des sorts lors de la pleine lune.*
- *Aimé Grodafieu n'est qu'un sale gosse qui ne pense qu'à courir les filles.*
- *Les Suzanne et Mélusine Gouin sont des bonnes à rien au grand désespoir de leur père.*
- *Les moines ne sont que des piques assiettes plus prompt à demander la dîme qu' à aider le peuple.*
- *Il n'est pas pressé de voir un conflit éclaté entre le Duché et le Comté (il racontera les horreurs de la guerre).*
- *Il a vu des ombres ressemblant à une femme et un homme se cacher discrètement à la sortie du village en pleine nuit (réveillé en pleine nuit à cause de sa goutte)*

Compétence :

Rhumatisme et arthrose

Souffre de la goûtte

Boire un coup

Phrases typiques :

« On a droit de tout faire mais faut point vieillir je vous le dit les gamins. »

« Les jeunes de nos jours savent point bécher, pensent qu'à boire et au pince fesses »

« Moi de mon temps on était de solide gaillard j'me souviens un jour... »

PNJ- Le Tillet, cocher palefrenier.

Il arrive avec le notaire, il n'est pas du village. Il sillonne régulièrement la route de Malfosse et fait étape à l'auberge en moyenne une fois par mois. Il a entendu parler des crimes de la bête, il est superstitieux. Jamais un client de sa diligence n'a disparu.

Il a un défaut de prononciation ou un handicap physique (jambe raide ...) au choix du PNJ. Il est basé sur le modèle le cocher de From Hell, il a peur et ne parlera que si on lui donne suffisamment d'argent ou s'il on le menace physiquement). Il peut être accompagné par Harold, un mercenaire armé qui l'accompagne lors des courses. Ce dernier se tient à sa gauche prêt à utiliser son arbalète en cas de besoin.

Il a conduit Blaise Montassieu. Il n'a pas demandé pourquoi il voulait aller dans ce village. Il a seulement indiqué que la course serait majorée en raison des crimes de la bête

Il disparaîtra suite à la tempête qui fait fuir ses chevaux en essayant de les rattraper.

Ce qu'il sait :

- *Apparemment à chaque fois les victimes voyageaient seules.*
- *Il connaissait la Jeannette pour avoir une fois payé ses charmes, il ne le regrette pas d'ailleurs.*
- *Il sait qu'il y a de l'eau dans le gaz entre le comté d'Esfall et le duché d'Arbleiz.*
- *Il y a des mouvements de troupe en Arbleizh, on raconte même que des espions du Duché infiltreraient la frontière et sèmeraient le désordre.*
- *L'auberge de Malfosse à une bonne réputation surtout pour les talents de la cuisinière.*
- *Le bois est maudit, il lui est arrivé de voir des feux follets danser dans la nuit (en fait les flambeaux des compagnons d'Yvan et du degré d'ébriété du cocher).*

Compétence :

Aime bien boire un coup à la taverne

Interpréter n'importe quel signe comme un mauvais présage

Prier et cracher par terre dès qu'il voit un signe du malin.

Phrases typiques :

« On n'a pas un métier facile avec toutes ses morts vous savez, ça justifie bien une course à une couronne non ! »

« Si j'suis encore en vie c'est sur que c'est la volonté du grand Théus ! »

« Ces bois sont maudits, on y voit des choses étranges la nuit ».

PNJ- Harold Le mercenaire (optionnel)

Il accompagne le Tillet dans ses déplacements. Il se tient à sa gauche lorsqu'il conduit, l'arme au poing prêt à tirer (arbalète). En réalité il s'est fait engager afin d'espionner Armand Voisier pour le compte de son créancier d'Yntervik. Sachant que le Tillet était l'un des rares à s'aventurer du côté de Malfosse, il lui a naturellement proposé d'assurer sa sécurité pour se rapprocher de sa cible. Il fera en sorte de faire chanter Armand et à l'occasion de chiper des bourses, de dragué une fille ou deux. Le Tillet a conduit Blaisse Montassieu. Il n'a pas demandé pourquoi il voulait aller dans ce village. Il a seulement indiqué que la course serait majorée en, raison des crimes de la bête

Il disparaîtra suite à la tempête qui fait fuir ses chevaux en essayant de les rattraper (tué par les hommes de mains d'Yvan).

Ce qu'il sait :

- *Il sait qu'il y a de l'eau dans le gaz entre le comté d'Esfall et le duché d'Arbleiz.*
- *Il y a des mouvements de troupe en Arbleizh, on raconte même que des espions du Duché infiltreraient la frontière*
- *On parle de Malfosse dans tous le comté, les mères ne laissent plus leurs gamins jouer tard le soir.*
- *De nombreux mercenaires viennent au comté pour se faire engager, la bête fait vendre !*
- *L'auberge de Malfosse à une bonne réputation surtout pour les talents de la cuisinière.*

Compétence :

*Aime bien boire un coup à la taverne
Se moquer des ces crétins de pécores
Pickpocket (2 épingles à linge).*

Suzanne et Mélusine Gouin « Les Gouinettes » (optionnel)

Les filles du père Gouin, Suzanne et Mélusine elles travaillent toutes les deux à l'auberge et aident ponctuellement aux champs quand on a besoin de bras supplémentaires.

Elles sont braves, pipelettes et déformes le moindre ragot en sale rumeur.

Bref se sont deux chipies que leur vieux voudraient réussir à marier, au grand désarroi du père Gouin.

Suzanne a bien essayé de faire la belle auprès des bons partis du village. Elle a eu une histoire de fesse avec le Raoul il était fin saoul. Après une folle nuit il t'a chassé de sa grange comme une malpropre.

Depuis tu lui en veux et tu ne rate pas une occasion pour le rabaisser. Tu t'entends bien avec ton père même si ne s'arrange pas avec l'âge.

Mélusine est un pickpocket et doublé d'une sale petite peste. Elle n'attend qu'une chose avoir assez d'argent pour quitter Malfosse. Elle fera en sorte de se mettre dans la poche les étrangers en espérant qu'elle fasse parti des bagages. En plus si c'est un bon partit, elle sortira le grand jeu !

Ayant baigné dans les superstitions de leur père, elles voient le mal partout et facilement effrayé par tout ce qu'elles ne connaissent pas.

Ce qu'elles savent :

- *La finette est une femme frivole et pas très pieuse.*
- *Le petit Grégoire est un sal mioche, il s'amuse à tacher le linge avec de la boue...*
- *Le vieux seigneur était un tyran sanguinaire et cruel.*
- *Il sait qu'il y a de l'eau dans le gaz entre le comté d'Esfall et le duché d'Arbleiz.*
- *Les moines ne sont que des piques assiettes plus prompt à demander la dîme qu'aider le peuple.*

Compétence :

Aime bien boire un coup

Interpréter n'importe quel signe comme un mauvais présage

Frère Huguin,

Un des membres du monastère, il est copiste au service du grand Théus.

Il apparaîtra à l'auberge mourant et fou d'angoisse et raconte que le monastère a été attaqué par une bande de brigands, ils ont tués tous le monde.

Puis une lueur étrange s'est élevée des ruines de la Malnove et un brouillard fétide a recouvert la forêt. C'est alors que lui, la chose est venue et et(Il désigne l'extérieur puis meurt)

L'homme en noir et sa bête

L'homme est le vieux seigneur revenu des enfers, il est habillé d'un grand manteau ou d'une cape noire. Il est vieux et ridé. Il est froid et sévère.

La bête peut être un loup garou, ou un énorme loup au choix (incarnation maléfique du grand chien de la légende).

. C'est une bête des enfers qui ne craint pas les armes des mortels. Tous deux sont considérés comme invulnérables, seule la compétence vraie foi les maintient à distance.

Ils arrivent réclamer leurs dus, « la moisson d'enfer ».

Les joueurs ne peuvent lutter contre eux, la bête s'interpose et massacre quiconque attaque son maître.

Ils ne repartiront que si on leur livre le coupable des crimes de Malfosse afin que l'âme du sire noir repose enfin et que les crimes cessent dans la région. La lumière et les symboles religieux les tiennent à l'écart mais seul le sacrifice d'un des joueurs (même innocent) peut mettre fin à l'apparition, mais seul le sacrifice du meurtrier de la Jeannette ou de Grégoire lèvera définitivement la malédiction.

Les 2 apparitions et leur victime disparaissent alors dans un rire démoniaque (bande son) prévoir flash pour éblouir les joueurs.

8.. Indices papiers

(Affaire de blaise Montassieu) Indice en latin (accessible qu'à ceux qui ont la compétence)

Extrait de la bulle archiépiscopale :

« *Summis desiderantes affectibus* »

Récemment en effet, il est parvenu à nos oreilles, non sans nous causer une grande peine qu'en certaines régions du nord maintes personnes de l'un ou l'autre sexe, oublieuses de leur propre salut, et déviant de la foi Theusique, se sont livrées elles mêmes aux démons incubes et succubes : par des incantations, des charmes, des conjurations, d'autres infamies superstitieuses et des excès magiques, elles font dépérir, s'étouffer et s'éteindre la progéniture des femmes, les petits des animaux, les moissons de la terre, les raisins des vignes et les fruits des arbres.

Et la foi elle même, qu'elles ont reçue en recevant le saint baptême, elles la renient d'une bouche sacrilège. Elles ne craignent pas de commettre encore et de perpétrer nombre d'autres crimes infâmes, à l'instigation de l'ennemi du genre humain.

(Chambre d'Armand Voisier) *Reconnaissance de dette de jeu*

Je soussigné Armand Voiser, aubergiste à Malfosse devoir suite à une perte de jeu à Ian Mac Gregor, laboureur à Yntervik, la somme de 150 couronnes, payable sous trois mois au moment de la grande foire de la laine d'ESTfall.

Lettre de Fofensac écrit à l'encre sympathique, brûlée en partie

*Ma chère, je vous envoie en ces contrées sauvages d'Estfall où je le sais votre charme et votre haute connaissance des pièges trompeurs du Malin ne pourront que vous être utile.
Voilà plusieurs mois que des voyageurs isolés disparaissent aux abords du bourg de Malfosse. La proximité de la frontière d'Arbleizh me laisse craindre à quelques odieux complots païens. Prenez garde par le passé les membres du clan Mac Brone régnant sur ce fief ont disparu de façon étrange en faisant naître des rumeurs d'anthropophagie et de crime rituel. Les rustauds de Malfosse en ont peut être gardé la coutume. Je vous demande d'éclaircir ces mystères sur lesquels planent sûrement l'ombre du soi disant porteur de lumière.*

*Puisse Theus vous garder en sa sainte et vraie lumière
Son excellence L'archevêque de Northumbrie*