

J'ai placé ce scénario en Falcogne, mais il peut prendre place n'importe où. Ici, l'histoire commence à Valcourt, ou les PJ vont accepter une mission qui les amènera jusqu'à un petit village montagneux nommé Auribagne, à quelques jours de marche.

Background :

Depuis des années le village d'Auribagne, en Falcogne, vivait sous la tyrannie du baron local, Jean de Bonnelles. Ce dernier contrôlait la vaste majorité des bâtiments du village, soumettant ses serfs à des impôts écrasants, laissant ses mains baladeuses sous les jupons des pauvres paysannes, et appliquant une justice partielle rendue avec violence et malveillante par ses hommes de main. Le vieux bourgmestre d'Auribagne, Edgar Lemestre, supportait depuis des années les abus et insultes du noble, sans pouvoir le raisonner, et ce malgré plusieurs courriers adressés à son seigneur lige, le Duc d'Abonac.

Mais l'arrivée d'un étrange médecin du nom d'Audouin Tully, il y a plusieurs mois, a changé la donne. Se liant d'amitié avec le bourgmestre, il lui a fourni le moyen de se venger du baron. Il prétendait être en mesure de convoquer une bête des mondes inférieurs, et de la contrôler. Une idée à germé dans la tête du bourgmestre : faire peur au baron, suffisamment pour qu'il se calme.

Aidés d'un troisième complice, ami de longue date du bourgmestre, le bûcheron Romuald, ils ont capturé une orpheline, Sélène Alden, vivant à l'écart du village pour exercer sur elle l'étrange rituel issu d'un très vieux livre d'Audouin. La créature invoquée dans le corps de la pauvre Sélène devait être sous le contrôle du médecin et, une fois ses méfaits accomplis, le plan était de bannir la créature et de sauver la jeune fille. Ils commencèrent alors l'inquiétant rituel dans la cave de la maison du bourgmestre.

Hélas, l'invocation a été interrompue par l'arrivée imprévue de Selligmar, un domestique du baron. Il venait de voler plusieurs couronnes à son maître et cherchait à fuir la région. Sachant que le bourgmestre détestait le noble, il s'est précipité chez lui cette nuit-là dans l'espoir de lui acheter un cheval pour partir le plus vite possible. Mais son irruption perturba le rituel, la bête tua l'intrus et s'enfuit dans la nuit. Les trois complices transportèrent le corps de Selligmar dans une brouette et l'enterrèrent dans les bois, puis dissimulèrent au mieux toutes leurs traces.

Mais ils ignoraient que la jeune fille était tout juste enceinte de jumeaux. Devenue créature, elle engendra deux abominations qui rôdent désormais avec elles à la recherche de vengeance, se nourrissant la nuit de bétail ou de petits animaux.

Mais de qui la jeune Sélène Alden était-elle donc enceinte ? Quelques mois auparavant, elle avait rencontré un jeune et beau jeune homme qui chassait dans la région : le jeune Enguerran de Montanet. Issu d'une antique lignée, il s'était épris d'elle et venait la voir régulièrement. Apprenant qu'elle était enceinte, il jura de l'épouser et mit sa famille au courant. Hélas, sa tante, la sèche Comtesse de Montanet, patronne de la famille, ne voyait pas d'un bon oeil que le sang centenaire soit ainsi dilué. Elle interdit donc aux amoureux de se revoir et proposa même de l'argent à la jeune fille en échange de sa promesse de ne pas tenter de revoir le noble. Mais devant les refus répétés, et les menaces de Sélène Alden de révéler toute la vérité si elle ne pouvait revoir son amour, la tante se résolu à changer de tactique : devenue gentille et mielleuse, elle fit mine d'accepter d'accueillir la paysanne dans sa famille, pour mieux s'en débarrasser plus tard. C'est ainsi qu'elle décida d'embaucher des mercenaires, des inconnus (les PJ), pour aller chercher la demoiselle et l'escorter jusqu'au château des Montanet. Mais Enguerran, connaissant bien sa tante, était convaincu qu'elle lui cachait quelque chose.

Anastasie, Comtesse de Montanet, vieille chouette autoritaire

Une vieille dame, maigre, sèche et autoritaire, engoncée dans des robes d'aristocrates d'une mode révolue depuis un siècle. Depuis la mort de son mari (l'oncle d'Enguerran), c'est elle qui dirige la maison, son neveu étant trop romantique et doux pour lui contester le pouvoir. Fidèle à sa famille, elle fera tout pour qu'Enguerran se ravise, épouse une noble de haut lignage et perpétue l'héritage ancestral comme c'est le devoir de tous les fils et filles de Montanet.

Son plan est d'embaucher la jeune Sélène Alden comme une domestique, puis elle s'arrangera bien pour qu'elle ait un accident.

Pourquoi emploie-t-elle les PJ, de simples mercenaires ? Elle ne veut pas envoyer ses hommes : si les armoiries des Montanet sont vues ramenant une simple paysanne, cela pourrait amener des curieux à se

poser des questions. Et si elle les envoie habillés en civile, c'est bien ses hommes et ses gens qui vont se demander qu'est-ce que cette paysanne a de si spécial. Pour l'instant, seuls Sélène Alden, Enguerran et elle-même sont au courant de la relation et de la grossesse. Elle entend que ça reste bien ainsi.

Enguerran de Montanet, jeune noble romantique

Un jeune homme brun, grand et maigre, le regard parfois rêveur. Il a rencontré Sélène Alden lors d'une chasse qui lors de laquelle il s'ennuyait profondément. Il est retourné plusieurs fois la voir au cours des derniers mois, et il l'aime véritablement. Rêveur, il a un temps pensé qu'il pourrait convaincre sa tante, mais sa réaction révoltée lui a montré l'étendue de son erreur. Elle semble s'être ravisée désormais et a proposé de ramener la jeune femme ici, mais lui n'est pas dupe et soupçonne un coup tordu. Il va chercher à faire tuer ou discréditer les PJ avant qu'ils n'arrivent à Auribagne en leur remettant un bijou de la famille. Il enverra ensuite des hommes d'armes à leur poursuite, les accusant de vol. S'il déjoue aujourd'hui le plan de sa tante, il parviendra bien par trouver demain un moyen de vivre sa vie comme il l'entend.

Sélène Alden, belle innocente

Une jeune et belle blonde aux yeux bleus. Hélas, il est improbable que les PJ puissent l'admirer. Elle a 20 ans et a malheureusement perdu ses parents il y a deux ans, terrassés par la petite vérole. Elle vivait donc seule dans la maison familiale, quelque peu à l'écart du village, vivant d'un petit potager et de petits travaux. Elle avait quelques bêtes, des poules et des lapins. Elle avait essayé de travailler à la taverne, mais ayant refusé de se faire grimper dessus par le tenancier, elle fut renvoyée. Sa tentative chez le baron ne se termina pas mieux. Elle tomba amoureuse du bel Enguerran et rêva un instant d'une vie de princesse, jusqu'à la visite du bourgmestre et du bûcheron qui, encagoulés, l'enlevèrent. Elle se débattit vivement et les traces de cette lutte sont encore visibles dans sa maison. Les malfaiteurs ont verrouillé la porte derrière eux et ont jeté la clef dans un ruisseau.

Edgar Lemestre, vieux bourgmestre impuissant

Ce vieil homme très maigre a hérité de la charge de bourgmestre de son père. Auribagne n'est qu'un petit village, mais c'est sa fierté et il a toute sa vie essayé d'être un bon bourgmestre, proche de ses gens. Hélas, l'autorité malfaisante du baron finit par user sa capacité de raisonnement, sa patience et même son bon tempérament. La proposition du médecin, bien que faisant appel à une magie hautement questionnable, ne pouvait plus être refusée. Il connaissait un peu la jeune Sélène, et sa décision le ronge encore, mais c'était il en est convaincu, la meilleure solution. Une orpheline ne manquera à personne, n'est-ce pas ? La nuit du crime l'a laissé avec une profonde et fraîche entaille à la main droite, cachée sous un bandage. Il prétextera s'être blessé en fendant son petit bois.

Audouin Tully, médecin démonologue

Un homme petit, maigre, discret, la quarantaine, à la voix et aux manières douces. Il prétend avoir étudié la médecine à l'université de Fennery il y a une quinzaine d'années, mais si des recherches sont entreprises dans cette direction, il apparaît qu'il n'a suivi que les deux premières années du cursus et a été renvoyé avec un groupe d'étudiants pour trafic et recel de cadavres. Il a traîné sur les chemins, médecin raté, itinérant, et obtint on ne sait trop comment un étrange livre centenaire traitant de mutations, de transformations et d'invocations. Il s'est installé à Auribagne où il est inconnu, se faisant passer pour un médecin. Il est tout à fait capable de soigner et aidera même les PJ si nécessaire. Toutefois s'il se sent menacé ou démasqué, il est aussi capable d'user de ses scalpels et scies sur un PJ diminué.

Le livre des transformations

Ce livre à la couverture noire est à moitié brûlé, comme si quelqu'un jadis avait tenté de le faire disparaître sans succès. Un pentagramme est encore visible sur la couverture. A l'intérieur, des écrits dans une langue interdite enseignent à son lecteur des sortilèges innommables. Sur une double page, les PJ pourront reconnaître une espèce de monstre, un corps humain d'où partent une multitude de pattes qui se terminent par des mains, des pieds, des pics osseux, ou d'autres choses un peu floues. Attention, essayer de le lire peut rendre fou son lecteur. Audouin heureusement n'a pas succombé et, même s'il est d'une moralité questionnable, il n'est pas un cultiste.

Romuald, bûcheron bourru

Un énorme homme barbu, hirsute, avec une grosse voix. Comme le bourgmestre et comme beaucoup d'habitants, il souffre de l'autorité et des abus du baron. Il connaît le bourgmestre depuis de longues années et était un complice tout trouvé. C'est lui qui a maîtrisé Sélène Alden pour l'enlever, puis qui a enterré Selligmar. Sur ses avants bras on peut voir quelques traces de griffe et de morsure que lui a laissé Sélène en se débattant.

Jean de Bonnelles, Baron cochon ascendant tyran

C'est un homme obèse, quasiment impotent. On trouve toujours des traces de nourritures sur ses vêtements, même quand il n'est pas à table. C'est un baronnet de campagne, vivant dans un château déjà vieux et mal entretenu, à l'écart du village, et il exerce avec ses hommes de main, tous corrompus et cruels, une autorité malsaine. Il est le maître de ces terres, le seigneur de ces gens, et personne ne doit l'ignorer. Il jouira et profitera de tout et de tous comme bon lui semblera.

Il prélève un impôt extrêmement lourd sur cette petite bourgade désargentée. Il passe son temps à manger, dormir, et maltraiter ses quelques domestiques et serviteurs. Il embauche régulièrement des jeunes filles des environs et les tripote allègrement, sans que personne n'y trouve à redire dans sa maisonnée puisqu'il est veuf. Il n'a rien à voir dans la disparition de Sélène Alden, ni même de Selligmar.

Selligmar

C'était un domestique du baron, qui comme beaucoup ne supportait plus de travailler pour ce monstre. La nuit du rituel, il a volé de la vaisselle en argent, quelques couronnes qui trainaient sur le bureau du baron, et s'est fait la malle. Dans sa panique, il pensait bien faire en venant trouver le bourgmestre, ennemi de longue date du baron, et confident éclairé, mais hélas il fut la première victime de la chose qui avait pris le corps de Sélène Alden.

Erik Folkir, âme damné du baron

Cet homme brun, au regard mauvais, est le bras droit du baron. Chef de sa garde, fidèle dans la cruauté, excellent cavalier et bon escrimeur, c'est un homme dangereux et craint. Il recherche Selligmar, l'une des rares personnes, depuis longtemps, à avoir osé ouvertement défier le baron. Il se demande si le bourgmestre ne l'aurait pas aidé à se cacher, car il n'est pas dupe et sait l'antipathie dont fait preuve ce dernier à l'égard de son maître.

Rumeurs et informations :

- La plupart des villageois savent qu'Enguerran de Montanet est passé au village avec sa suite lors d'une chasse il y a 3 mois. Mais personne ne sait qu'il a rencontré Sélène Alden (il l'a fait discrètement et n'est revenu ensuite que deux fois, secrètement)
- Sélène Alden n'a pas été vu depuis 2 jours, mais pour l'instant sa disparition est restée inaperçue : elle vit un peu à l'écart du village, et est très discrète
- La vache morte que les PJ ont aperçue en arrivant à été attaquée la nuit précédente. Les villageois l'ont laissé car elle semble déjà avoir des marques de putréfaction à l'endroit elle a été mordue, ce qui est plutôt anormal

Episode 1 : l'embauche

Les PJ sont invités à rencontrer la Comtesse de Montanet qui souhaite les embaucher. Ont-ils lu une annonce pour une recherche d'emploi ? Connaissent-ils un domestique dans la maison de Montanet ? Commencent-ils l'aventure déjà devant la comtesse, en écoutant ses instructions, pour ne pas trop se demander comment ils sont arrivés ? Toujours est-il qu'ils ont entendu qu'on cherche des hommes fiables.

La comtesse reçoit dans l'un de ses nombreux châteaux ou hôtels, à placer où vous voulez dans le monde de Thalios, par exemple à Valcourt en Falcogne. L'intérieur est impeccable, de grosses cheminées brûlent des troncs entiers, d'immenses tentures aux armoiries de Montanet décorent les murs agrémentés de chasses, d'armes et d'armures. Un immense parc permet de faire courir les nombreux chevaux et chiens du domaine, et de nombreux domestiques et hommes d'armes se pressent au service de la famille.

La comtesse est assise sur un fauteuil confortable, tandis que les PJ sont debout. Son neveu Enguerran se tient à ses côtés, la main posée sur le dossier du fauteuil. Il ne dira rien de l'entretien. Elle toise les PJ, les jauges, n'appréciant ostensiblement pas de traiter avec des hommes du peuple.

“Bien, tout est clair pour vous ? Vous vous rendez à Auribagne, chez Mlle Sélène Alden, et vous l'escortez saine et sauve jusqu'ici. Le village est à deux jours de cheval, alors vous serez revenus d'ici la fin de la semaine. 10 pièces d'or pour 4 jours de travail, c'est à prendre ou à laisser. Des questions ?”

Si questionnée, elle expliquera simplement que Sélène Alden va entrer à son service comme domestique, étant la cousine par alliance de l'une de ses cuisinières. Les routes n'étant pas sûres, elle préfère s'assurer que la petite bénéficie d'une protection, mais elle ne peut pas se séparer de ses hommes, qui sont déjà bien peu nombreux depuis que son imbécile de mari a décidé de perdre la vie avec une cinquantaine d'hommes d'armes à la bataille du bac de Solgarde.

Alors que les PJ sont sur le départ, ils sont rejoints discrètement par Enguerran qui leur remet un pendentif en or représentant les armoiries des Montanet.

“Je connais ma tante et je sais quelle mauvaise impression elle peut faire. Permettez-moi pour la réputation de ma famille, de vous donner ceci en dédommagement et en avance de paiement.”

Episode 2 : l'embuscade

Auribagne étant à 2 jours de cheval, les PJ vont nécessairement devoir camper. En soirée, ils seront rejoints par des hommes aux couleurs et armoiries des Montanet. Il serait intéressant qu'un PJ soit blessé ici, suffisamment pour demander à voir un médecin en arrivant à Auribagne, mais ce n'est pas obligatoire.

“Alors que vous commencez à vous endormir devant le feu mourant, votre sang ne fait qu'un tour quand vous entendez des pas s'approchant. Aucun doute, il y a ici quelqu'un ou quelque chose qui vient à votre rencontre, et qui approche vite”.

Les hommes d'armes de la Comtesse sont là (un par PJ ?). Ils ont attaché leurs chevaux au loin et se sont approchés discrètement jusqu'à être assez prêts. Ils surgissent tout à coup pour prendre les PJ par surprise. Ils n'y vont pas par 4 chemins : les PJ sont en état d'arrestation (la parole de leur maître, un noble, fait office de loi) pour le vol d'un bijou de la famille de Montanet. Bien sûr, ils ne croiront pas que le neveu leur a donné le bijou, et admettre qu'ils l'ont sur eux ne fera que prouver que l'accusation était fondée. Si, étrangement, les PJ se laissent emmener, le neveu niera tout, la comtesse trouvera d'autres mercenaires, et les PJ seront jugés avant d'être pendus.

Les hommes d'armes n'ont absolument pas conscience qu'ils sont le bras armé d'une machinerie. Leur maître, Enguerran de Montanet, leur a assuré qu'un vol avait été commis. Ils n'ont aucune raison de soupçonner un mensonge. Ce sont des hommes entraînés au combat et il est impensable pour Enguerran qu'ils puissent être terrassés par des mercenaires.

Vous pouvez utiliser les statistiques d'un brigand ou d'un soldat, en fonction de la difficulté que vous souhaitez.

Episode 3 : Auribagne

C'est un petit village miteux, en moyenne montagne, situé au bout d'un chemin. Personne n'y passe par hasard. Environ 300 âmes, la majorité des maisons étant regroupées autour de deux rues formant un T. Quelques habitants vivent dans des maisons un peu à l'écart. Les villageois vivent de quelques champs pentus, ont un peu de bétail, mais aucune grande exploitation. Au coin des deux rues boueuses se trouve la seule taverne, un minuscule établissement qui ne propose qu'une seule chambre pour les rares visiteurs, et qui sert essentiellement aux travailleurs qui viennent boire pour oublier leur journée de labeur. En face, la maison du bourgmestre, qui est aussi pauvre que ses concitoyens mais qui, grâce à la rente de la charge, n'a lui pas besoin de travailler pour se maintenir dans cette pauvreté. Une minuscule chapelle permet aux fidèles de prier.

Quelques centaines de mètres avant le village, les PJ sont attirés par quelque chose : des corbeaux, des mouches, des chiens errants, toujours est-il que là, à moitié dans un ruisseau ou sous un buisson, se trouve le cadavre d'une jeune vache, le ventre et l'abdomen dévorés. Un PJ connaisseur verra que la viande semble déjà être en proie à la pourriture, comme si le cadavre était déjà ancien alors qu'il ne semble pas si desséché. Vers, larves et mouches se pressent sur les plaies.

Les traces autour du cadavre montrent beaucoup d'empreintes de pas, visiblement les villageois sont déjà venus. Ainsi que quelques pattes de canidés, chiens sauvages ou charognards. Un jet de perception réussi

montrera également, un peu partout autour, des... traces de mains, comme si quelqu'un marchait sur les mains. De taille adulte, mais aussi parfois de taille plus petite. Elles sont accompagnées de traces un peu rondes, comme si au lieu d'une main c'était un gros bâton arrondi qui touchait le sol.

Episode 4 : la taverne

Dans la taverne se trouvent le bourgmestre Edgar Lemestre ainsi que son désormais homme à tout faire, le bûcheron Romuald. Ils sont en train de jouer aux cartes avec d'autres villageois.

Interrogés par les PJ, Edgar reste discret et courtois. Romuald quant à lui a terriblement peur que les étrangers soient envoyés par l'Eglise d'Abel pour enquêter sur ce qui s'est passé. Il posera donc des questions aux PJ pour savoir d'où ils viennent et ce qu'ils viennent faire à Auribagne. Plus malin, Edgar essaiera de calmer le jeu. Il porte un bandage à la main droite.

Un PJ attentif (jet de perception) pourra s'apercevoir que les avant bras de Romuald sont griffés et contusionnés. Ce n'est pas évident à voir car la taverne est sombre et il a une chemise de travail à manches longues.

Ils ne savent rien de la relation secrète de Sélène Alden et pensent que le monstre finira par s'en aller et que tout rentrera dans l'ordre. Du moins ils l'espèrent. Ils pourront indiquer aux PJ comment trouver sa maison et les accompagneront s'ils le souhaitent, mais uniquement en journée. Ils n'iront sous aucun prétexte en pleine nuit car ils savent que le monstre rôde. Ils chercheront n'importe quelle excuse plausible pour éviter une balade nocturne.

Episode 5 : la maison de Sélène Alden

>> Si les PJ y vont la nuit, alors le monstre (le gros) en profitera pour attaquer si un PJ se retrouve seul. Sa stratégie est d'arriver par derrière ou par au-dessus (depuis le toit par exemple) et d'essayer de mordre au cou de l'un d'eux par surprise. A la moindre résistance, ou s'il y a de la lumière, il fuit. L'idée est que les PJ ne sachent pas du tout ce qui a pu les attaquer. C'est juste Sélène Alden qui cherche à protéger sa maison (réflexe monstrueux), mais ses vrais cibles étant le bourgmestre, le médecin et le bûcheron, le monstre ne prendra aucun risque.

Située à l'écart du village, à une dizaine de minutes de marche, la maison de Sélène Alden est une petite bicoque aux murs épais percés de petites fenêtres, flanquée d'un poulailler, d'une pile de bois et d'un cabanon pour stocker des outils agricoles. La lourde porte de bois est fermée à clef. A l'intérieur, un lit, une cheminée éteinte avec une marmite accrochée à une crémaillère, quelques gros meubles. Personne.

Avec un jet de perception, on peut voir quelques faibles traces de sang sur le plancher, et une petite touffe de cheveux coincée entre deux lattes

En fouillant un peu la maison, on peut trouver :

- Sur une commode, du matériel à tricoter et quelques vêtements pour bébé pas tout à fait achevés
- Dans un tiroir, on trouve des lettres de Anastasie de Montanet. Les deux premières sont franchement hostiles tandis que la dernière semble beaucoup plus mielleuse :
 - 1ère lettre "Que croyez-vous donc, ma chère fille, que vous êtes de notre niveau ? Notre nom est centenaire tandis que vous n'êtes qu'une fille de rien. Vous ne manquez pas de toupet, mais vous ne serez pas la première paysanne qui essaiera de s'amouracher d'un grand !"
 - 2ème lettre "Votre chantage est inacceptable, bien que fort peu étonnant venant d'une fille de votre condition. Restez donc loin de nous, et oubliez cette histoire vous en pâtirez. Et soyez reconnaissante que je ne donne pas suite à vos provocations."
 - 3ème lettre "Pardonnez mon emportement. Nous avons réfléchi, et serons heureux de vous accueillir dans notre grande famille. Nous allons vous faire accompagner en sécurité jusqu'à notre domaine de Valcourt, ou vous pourrez voir mon neveu."

Si on interroge quelqu'un sur l'absence de Sélène Alden, personne ne semble avoir remarqué sa disparition. Après tout, elle n'a été enlevée qu'il y a deux jours, et c'est une fille discrète. Mais s'ils sont interrogés, à peu près tous les PNJ accuseront immédiatement le baron : "il aimait bien la gueuse" paraît-il.

Episode 6 : Erik Folkir

Quand le MJ le veut, à un moment où les PJ discutent avec le bourgmestre (mais ce peut-être avec Romuald), 3 cavaliers approchent vers eux à vive allure. Le bourgmestre semble se liquéfier. Les cavaliers sont

menaçants : une broigne, un tabard et une cape ocre avec les armoiries du baron, l'épée au côté. Ils s'approchent :

- Alors bourgmestre, tu as trouvé Selligmar ?
- Non, non monsieur Folkir, toujours pas, il a dû filer loin...
- (regard soupçonneux) t'essaierais pas de protéger cet enfoiré de voleur, n'est-ce pas ?
- J'oserais pas. Dites à monsieur le Baron qu'on a fouillé tout le village, et qu'il n'y est pas. Si on le trouve, on viendra vous prévenir

Leur interlocuteur reprend alors un peu de contenance et peut informer les PJ sur ce Selligmar : c'était un domestique du baron, qu'il accuse de lui avoir volé de l'argent et de s'être enfui.

Episode 7 : le baron

Si les PJ soupçonnent le baron, ils peuvent se rendre chez lui. S'ils frappent à la porte, il les recevra, mais uniquement en soirée ou en fin d'après-midi (de façon à ce que les PJ partent de chez lui en pleine nuit). Il a une dizaine d'hommes d'armes pour sa protection, et il ne peut être inquiété sans combattre. Obèse et goinfre, il reçoit les PJ tout en se baffrant à table (il offrira quelques restes aux PJ s'il est bien luné et qu'ils sont respectueux). Il a à ses côtés une jeune fille de 15 ans, Myriam, qu'il tripote à loisir en échange d'un traitement de faveur pour ses parents.

Il connaît de loin Sélène Alden, elle a travaillé quelques jours pour lui mais n'était, à son sens, pas assez travailleuse. Il la trouvait toutefois fort jolie. Il ne sait rien de sa disparition et il est davantage préoccupé par la traque de Selligmar, un domestique qui a osé le voler et s'enfuir. Il propose d'ailleurs aux PJ de leur offrir 5 pièces d'argent s'ils le trouvent et le ramène en vie, et 2 pour son cadavre.

Episode 8 : les monstres

S'ils sont dehors en pleine nuit (par exemple en revenant de chez le baron), les PJ sont attaqués par des monstres étranges. Il y a deux monstres. Il est difficile de bien les distinguer dans le noir, mais globalement il s'agit du corps d'un nouveau nez semble-t-il habité à l'intérieur par quelque chose. Par la bouche sortent deux mandibules noires, et 6 ou 7 espèces de pattes ont poussé ce qui leur donne un air de grosse araignée. Certaines sont finies par des petites mains, d'autres des pieds, d'autres des moignons. Les créatures une fois au sol ont la capacité de sauter assez haut et loin, et leur technique est de sauter sur les épaules ou la tête d'un PJ et d'essayer de le mordre au cou. Une fois qu'un monstre est sur la tête d'un PJ, il y a un risque quand on l'attaque de toucher le PJ plutôt que le monstre.

Episode 9 : les indices chez le bourgmestre

Cette nuit-là, Selligmar s'est rué chez le bourgmestre. La porte était fermée à clef mais il pouvait entendre des voix à l'intérieur, il a donc tambouriné à la porte jusqu'à ce que le bourgmestre vienne lui ouvrir dans l'espoir de le faire déguerpir. Peine perdue, il insista pour entrer, ce que le bourgmestre accepta finalement pour éviter de réveiller toute la rue. La porte allait se refermer sur eux quand la créature, furieuse, qui avait échappé au contrôle de l'invocateur à cause de la déconcentration causée par le bruit, et montée l'escalier depuis la cave, tua Selligmar qui était sur son chemin, provoqua la chute du bourgmestre, et s'enfuit. De cet épisode quelques traces sont visibles :

- Le bourgmestre a une profonde coupure à la main, qui a été soignée par le médecin. Il arbore donc depuis 2 jours un épais bandage.
- Malgré les tentatives de nettoyage, le vieux parquet à l'entrée est encore marqué par une large tache de sang brunie. Le bourgmestre a mis un tapis par-dessus mais un jet de perception permet de s'en apercevoir.
- Une pièce d'argent est coincée entre deux lattes du parquet, tombée des poches de Selligmar sans que personne ne s'en aperçoive
- La porte qui mène au sous-sol a été ouverte violemment par le monstre ce qui a arraché une partie du montant où se trouvait la serrure
- Au sous-sol, la terre battue porte encore la trace d'un immense pentacle qui a été dessiné même si le bourgmestre a essayé de l'effacer. Il y a aussi des traces de cire, à cause des nombreuses bougies qui ont été allumées
- En interrogeant le voisinage, on peut tomber sur la vieille Ygritte, qui jure avoir entendu du brouhaha et des cris venant de chez le bourgmestre il y a deux nuits

Episode 10 : les indices dans les champs

A leur arrivée, les PJ ont déjà vu une vache dévorée. Pendant la première nuit qu'ils vont passer à Auribagne, ce sont 3 moutons qui vont se faire manger, plus haut dans les prés. Le lendemain matin, quand le berger apportera la nouvelle, tout le village sera en émoi à ce sujet. Si les PJ veulent aller sur place, et suivant leurs relations avec le bourgmestre ou le baron, les PNJ pourraient leur demander pourquoi des étrangers s'intéressent à cette affaire, et de quel droit ils enquêteraient. Effectivement, les habitants voient d'un mauvais œil que de parfaits étrangers s'immiscent dans leurs problèmes sans une bonne justification. Les hommes d'armes du baron, qui vont monter voir la scène avec les villageois, pourraient aller jusqu'à empêcher par la force les PJ d'y aller sans une bonne raison, à part éventuellement si les PJ ont rencontré le baron et que ce dernier les apprécie.

Si les PJ y vont toutefois, ils verront, après avoir monté un sentier pendant une trentaine de minutes, les corps dévorés de trois moutons. Comme la vache de la veille, la pourriture et les nécrophages commencent déjà à souiller les corps. Le même genre de traces étranges que précédemment peuvent être trouvés autour des corps.

Cette fois les villageois s'inquiètent encore plus de cette souillure et redoutent des maladies. Ils vont entasser les cadavres pour les brûler, et commencent à devenir superstitieux.

Pendant ce temps, ou au retour, un groupe d'enfants qui joue un peu à l'écart du village arrivent en hurlant qu'ils ont trouvé quelque chose qui s'avèrera être le corps de Selligmar. Cela peut arriver quand les PJ reviennent des pâturages, ou s'ils n'ont pas pu y aller, pendant que les villageois y sont et que les PJ tournent en rond au village. Les enfants viendront droit vers eux. Il est aussi possible de trouver le corps si les PJ décident de fouiller un peu partout autour du village.

Enterré trop peu profondément, le corps a été trouvé par un chien attiré par l'odeur, qui en grattant a déterré une main. Il est évident que la terre a été retournée très récemment. En creusant, on trouve le bougre, enterré sans son argent volé, une immense plaie dans le ventre, comme causée par une très large lame très aiguisée. Ici, pas de traces étranges comme autour des cadavres d'animaux, mais les traces d'une brouette qui se perdent dans les herbes. Deux choses semblent certaines au sujet de ces traces :

- Elles semblent venir de la direction du village
- C'est une brouette à deux roues (les roues à l'époque étaient en bois cerclé de fer) et l'une des deux roues laissent une trace reconnaissable, comme si la ferraille qui tient le cerclage avait bougé, était de mauvaise qualité et laissait des traces à interval régulier dans la terre. Une brouette produisant ces traces peut-être trouvée chez Romuald Delmar, le bûcheron, qui s'est chargé en pleine nuit d'aller enterrer le cadavre, pendant que le bourgmestre et le médecin rangeaient et nettoyaient la scène de crime.

La fouille du corps de Selligmar ne permet pas de trouver de richesse : Romuald a tout récupéré et l'a caché sous les lattes de son parquet, chez lui. On peut y trouver 3 pièces d'or, 4 pièces d'argent et de l'argenterie pour une valeur de 11 pièces d'argent.

Episode 11 : la chambre du docteur Audouin Tully

Il est possible que les PJ décident de visiter la chambre d'Audouin, qui vit dans la maison du bourgmestre, dans une pièce à l'étage. Si le docteur est au courant de leur visite, alors sa chambre apparaît plutôt classique, avec un lit, une bassine en bois pour se laver, un petit paravent, un bureau pour travailler, une commode et du matériel médical. Son livre sera caché dans la commode sous des vêtements. Si toutefois ils arrivent par inadvertance ou secrètement, ils peuvent trouver le livre d'Audouin sur son bureau.

Episode final : la bête

Les PJ devraient avoir assez d'informations désormais pour confronter les responsables. Le baron n'a rien à voir avec Sélène Alden, et les autres indices devraient les amener vers le bûcheron ou le bourgmestre à minima. Confrontés, ils finiront par avouer, à part le bûcheron qui essaiera d'assommer un PJ avec une cognée et de partir en courant. Mais tôt ou tard la vérité finira bien par éclater.

D'après le médecin, le rituel peut être inversé. D'ailleurs, le plan était de garder le monstre sous contrôle, de faire peur au baron, et de redonner à Sélène Alden sa forme originelle. Il devrait donc être possible, si on pouvait l'immobiliser assez longtemps, de faire le rituel inverse.

Attirer le monstre n'est pas chose difficile : il suffit qu'un des trois coupables se promène dehors en pleine nuit et le monstre viendra essayer de se venger.

Pour que le docteur puisse réussir le rituel, il faut l'immobiliser pendant au moins trois tours de combat. Le monstre essaiera de toutes ses forces de se débattre, et sa stratégie est simple : elle s'en prends en priorité au bourgmestre, au bûcheron, puis au médecin, en essayant de les décapiter d'un coup de lame (elle a une patte qui se termine par une sorte de lame osseuse). Le combat aura lieu la nuit, sans aucune lumière naturelle. Il faut la tenir dans un grand pentacle et prononcer des paroles qui ne manqueront pas d'inquiéter fortement les témoins potentiels, réveillés par le bruit.

Si le monstre est blessé pendant le processus, ces blessures se répercuteront sur et dans le corps de la malheureuse quand celle-ci reviendra dans sa forme normale. Ses chances de survie sont donc absolument minces. Il est plus probable que les PJ tuent le monstre sans autre forme de procès.

Epilogue

Si le bourgmestre est mort, sa charge de bourgmestre héréditaire devrait échoir à son fils, hélas parti à la ville il y a bien longtemps et qui n'a pas bien envie de revenir. C'est donc le baron qui achètera la charge pour son bras droit. Le village d'Auribagne n'a pas fini d'avoir des ennuis.

La comtesse toutefois sera ravie d'apprendre la disparition de son problème principal. Mais pas de Sélène Alden, pas de paie, n'est-ce pas ? Comme elle a la pingrerie généreuse et que la nouvelle l'enchanté, elle donnera quand même 4 pièces d'or au PJ, royalement.

Le pauvre Enguerran, lui, sera dévasté d'apprendre la mort de sa chère et tendre. Et bien sûr, il soupçonnera immédiatement les PJ. S'il n'en montre rien pour l'instant, il mettra ensuite tout en œuvre pour se venger. Et si pour l'instant ses moyens sont limités, à la mort prochaine de sa tante, son influence dans la famille sera bien plus grand et il pourra donc déployer des moyens financiers et humains à même d'en faire un antagoniste majeur pour les PJ.