

LES OMBRES D'ESTEREN

LES MYSTÈRES DE LA FOI (1)

LA LETTRE DU PÈRE JOANN

Style : enquête, action, ambiance

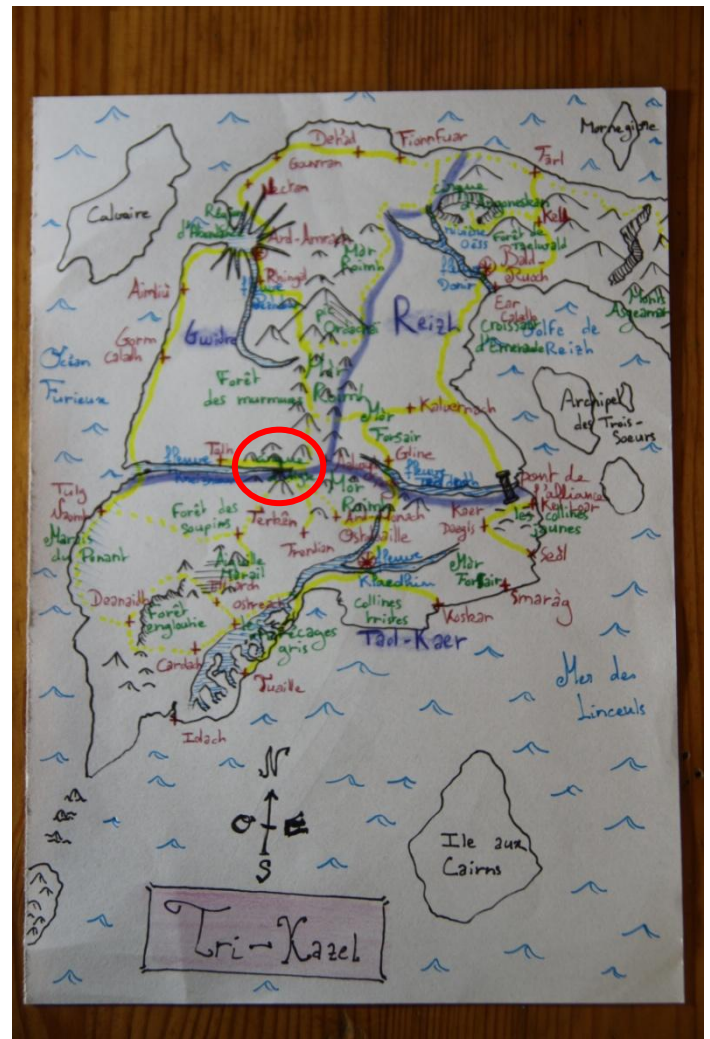
Cadre : le cirque d'Alyse, une région montagneuse du Sud-est de Gwidre

Saison : fin de l'été

Durée : 6H

✧ **Amorce :**

Les PJs, des orphelins, furent dans leur jeunesse recueillis par le père Joann de l'église du cirque d'Alyse, une région du Sud-est de Gwidre. Le religieux récolta d'eux, en retour de ses soins paternels, un amour presque filial. Il les éduqua, les nourrit, les logea, poursuivant de son côté des recherches mystérieuses dont il parlait peu. Mais les années passant, l'adolescence des PJs finit par arriver, et chacun des fils de Joann choisit sa propre voie et quitta le cirque d'Alyse. Ils vécurent plutôt éloignés les uns des autres jusqu'à recevoir, en Luchar (*juillet*) 907 une lettre du père Joann les appelant à revenir à leur région maternelle. Celui-ci aurait réalisé une découverte sans précédant dans ses recherches. Seulement, lorsque les PJs reviennent au cirque, aucune trace du prêtre...



✧ Résumé de l'intrigue :

Le scénario commence sur les retrouvailles des PJs qui ne se sont pas vus depuis des années et attendent de revoir leur père. Toutefois, la nuit finit par tomber sur Sveln, le village le plus à l'Est du cirque d'Alyse, et toujours aucune trace du paternel prêtre. Après quelques discussions, ils apprendront que le père Joann s'en est allé vers l'Est et que, pour en savoir plus, il leur faudra questionner l'un des prêtres de l'église du cirque, le père Joris. Ils découvriront aussi qu'un lien pourrait être tiré entre la disparition de Finn, un enfant du village d'Alyse, et le départ du père Joann. A l'église, ils n'auront pas la possibilité de voir le prêtre et n'auront plus qu'à se diriger vers Alyse. Là-bas, ils pourront enquêter brièvement sur la disparition de l'enfant, mais sans trop de résultats. Enfin, ils pourront retourner à l'église où le père Joris leur transmettra une missive du père Joann, avant qu'une attaque de Feondas ne les interrompe.

✧ Lettre du Père Joann aux PJs :

Cher _____,

J'espère que tu te souviens encore de moi, ton Père Joann. Je sais bien que nous ne nous sommes pas parlé depuis longtemps, mais je voudrais savoir si ton apprentissage chez les _____ t'as permis de trouver ta voie. Je ne peux que souhaiter que ça soit le cas[, même si tu te doutes bien que j'aurais préféré que tu empruntes une voie plus pieuse. Mais chaque homme est libre de choisir sa voie, surtout toi mon enfant]. Cela fera bientôt six ans que je ne t'aurais pas envoyé de lettre, à toi comme à tes frères, _____, _____ et _____, mais si vous saviez comme vous m'avez manqué. Notre église est si triste sans vos rires résonnant dans les couloirs. Enfin, j'ose espérer que tu me pardonneras, car mes études m'ont tant accaparé l'esprit ces dernières années.

J'en viens ainsi au sujet de ma lettre. Je pense avoir fait une découverte, mais je n'oserai en parler qu'à vous, mes enfants. J'ai toute confiance en vous, beaucoup moins en ceux qui m'entourent. Je crois même que le Temple lui-même me surveille. J'ai beau prier notre Créateur, l'Unique, avec toute ferveur, je crois que ceux-ci doutent de ma Foi. Ils vont m'enlever mes livres, je le pressens ! Voilà pourquoi j'aurais besoin de ton aide, à toi et à tes frères. Ma quête arrive à son terme alors que celle que je vous avais promise quand vous étiez enfant commence tout juste. Je n'ose vous en parler plus avant dans cette lettre, reviens dès

que tu peux au cirque d'Alyge, je vous y attends, toi et tes frères, pour vous soumettre mes découvertes. Je vous donne rendez-vous le 7 Lunasdal (août) de cette année à l'auberge du village de Sveln.

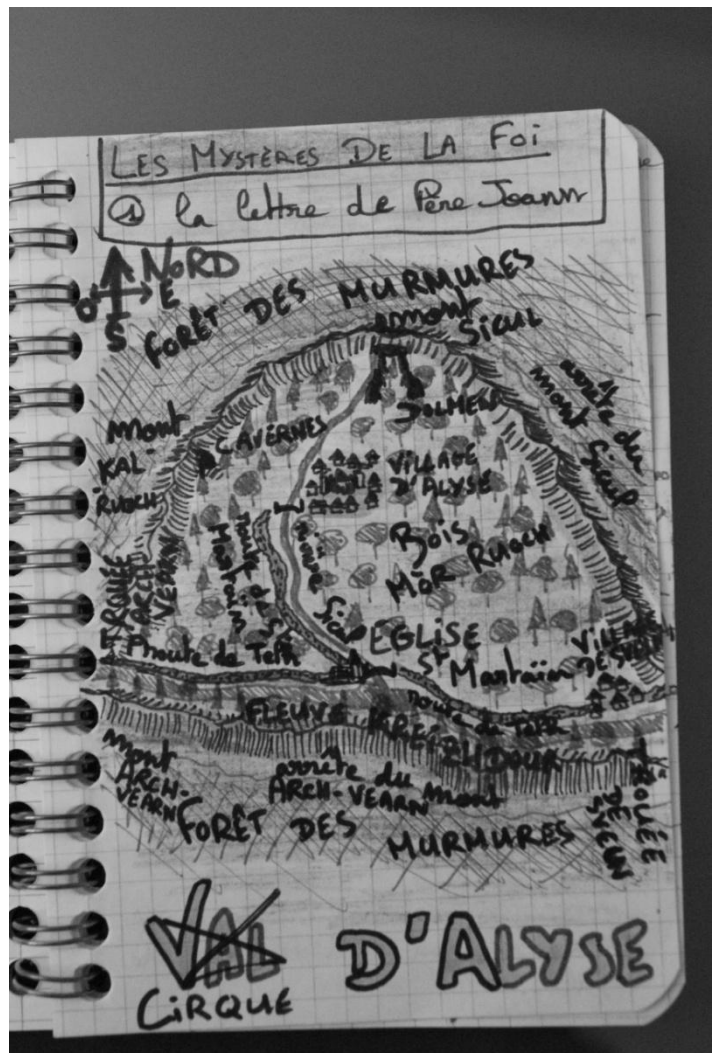
Je suis certain que tu reviendras à Alyse, mon fils. Sache que mon vieux cœur n'attend plus que de vous revoir une dernière fois.

Père Joann, 28 Og-mhios (juin) 907

P.S. : Ne confie surtout cette lettre à personne et n'en informe pas qui que ce soit. On ne sait jamais quelles oreilles indiscrètes trainent dans les couloirs.

✂ Le cirque d'Alyse :

Le cirque d'Alyse est une région du Sud-Est de Gwidre ceinte par la Forêt des Murmures. Elle est traversée par le fleuve Khreizdour et la rivière Sicul, dominée au Sud par l'arrête du mont Arch-Vearn et au Nord par l'arrête du mont Sicul. Le bois Mør Ruoch recouvre presque toute sa surface, un bois sombre composé d'arbres humides et tortueux. Au Nord, sur la rive Est de la Sicul, se dresse le village d'Alyse, une vieille agglomération construite sur une motte de terre, entourée d'une enceinte de bois. Au Sud, traversée d'Est en Ouest par la route de Telh, une agglomération située plus en aval du fleuve Kreizhdour, a été bâtie l'église Saint Martain, reliée par la route éponyme au village d'Alyse. Un pont enjambant la rivière Sicul permet de rejoindre à l'Est, via la route de Telh, le village de Sveln, situé entre les contreforts des montagnes, au centre de la trouée de Sveln qui permet de voyager plus loin encore dans les montagnes.



Le climat dans la région est dans l'ensemble un peu plus clément que dans le reste de Gwidre. Le temps, quoique toujours très humide, y est moins froid et les précipitations y sont moins importantes. Au printemps, un grand nombre de petits ruisseaux se forment avec la fonte des neiges et rejoignent la rivière Sicul ou le fleuve Khreizdour. Durant l'hiver toutefois, les arrêtes du mont Sicul et du mont Arch Vearn sont enneigés, rendant la traversée de la trouée de Sveln, à l'Est, et de la trouée d'Arch Vearn, à l'Ouest, plus ardue.

Le cirque d'Alyse est une région qui n'a que très tardivement été convertie à la foi de l'Unique. Il y a 72 ans (en 835 après le pacte des Trois Frères), le vecteur St Martain vint à Alyse, et convertit le village. Ainsi, quoique le dernier demorthèn du cirque ait été chassé (mais on raconte qu'il rôde toujours dans le Mòr Ruoch), les traditions demeurent très ancrées dans les coutumes de la région. De plus, les Feondas sont eux-aussi très présents, à l'origine d'une grande crainte du bois Mòr Ruoch.

L'église St Martain, construite par l'architecte gwidrite Finn Guiral et d'abord prévue pour être un monastère, elle est le seul édifice voué à l'Unique dans le cirque, du fait de l'isolement de la région et de la conversion tardive de la population. Il accueille ainsi tout autant les villageois d'Alyse et de Sveln. C'est une bâtisse religieuse relativement petite, qui n'abrite en général que trois prêtres, le père Joann, le père Joris et le frère Simus. Elle est composée d'une nef, d'une bibliothèque simple, d'un dortoir, d'une cantine, de latrines et d'une cour fleurie. Son enceinte de pierre est fortifiée à cause de la présence dangereuse de Feondas dans la région.

* **Père Joris** : (interprétation :

bienveillant/motivation première : le bien de la communauté) Le père Joris est un vieillard qui côtoie le père Joann depuis longtemps. Ainsi, le changement progressif de personnalité de son ami l'a beaucoup attristé. Il s'occupe autant qu'il le peut des deux villages du cirque, Alyse et Sveln, et c'est pourquoi l'arrivée des Jumeaux lui fait si peur. Il sait qu'Alyse continue à vivre selon des modes traditionnels, tout en



respectant la Foi en l'unique, et il a su s'en accommoder, mais il craint que les deux Sigires n'en fassent pas autant. Le père Joris est maigrelet, son visage allongé et ridé est le plus souvent souriant, malgré la dureté des années sur son corps et son âme. Il porte une austère robe de bure verte.

- * **Frère Simus** : (fougueux/faire ses preuves) le jeune Frère Simus n'a qu'une vingtaine d'années et son élévation au rang de prêtre date d'il y a quelques mois à peine. Il apprécie le père Joris mais le trouve un peu trop laxiste quant aux habitants d'Alyse. Il appréhende que leur âme ne soit acceptée dans les bras de l'Unique et voudrait les amener à une meilleure pratique du culte du Créateur. Ainsi, l'arrivée des Jumeaux constitue une bénédiction pour lui, une occasion de faire ses preuves au service du Temple. Tout comme son confrère, le frère Simus porte une robe de bure verte.
- * **Ean et Théodore, les Jumeaux, sigires** : (intransigeants/le Temple) Deux sigires du Temple très croyant et se montrant intransigeants quant au culte de l'Unique. Ils ont été envoyés pour enquêter sur les travaux du père Joann et espéraient bien pouvoir le trouver à l'église St Martain, ils cherchent donc toutes les informations qui pourraient les mener au prêtre. De plus, en arrivant au cirque d'Alyse, ils ont découvert un village peu attaché aux pratiques du Temple et escompte bien changer cela. Sans être des enfants de cœur, les Jumeaux ne sont pas cruel non plus. Ean et Théodore sont deux hommes athlétiques d'une trentaine d'année. Leur visage carré demeure sérieux en toute occasion. Leur tête est rasée et ils portent presque tout le temps arme et armure du Temple, chacun un bouclier, une broigne noire sigire marquée d'un hexcelsis brodé, et une épée longue et une masse respectivement pour Ean et Théodore. Ils restent constamment alertes et peuvent rapidement devenir agressifs.

Le village d'Alyse est une agglomération ancienne, formée bien avant la conversion de Gwidre à l'unique. Les traditions demorthèns s'y sont longtemps développées, s'ancrant dans la culture locale (les maisons sont encore construites selon la mode des



vaux de Taol-Kaer, les fêtes traditionnelles y sont toujours célébrées, quoique leur sens en ait été changé, il y a toujours un ansaléir, des dâmàthairs, une barde). Le village, établi sur une motte de terre, a dû être reconstruit en grande partie il y a 54 ans (en 853), des suites d'une terrible attaque de Feondas. L'enceinte faite de pieux de bois a ainsi été renforcée de tours à ses portes et d'un chemin de ronde ceinturant le mur. Alyse regroupe une soixantaine d'habitants.

- * **Dearil Arn, le demorthen maudit** : (interprétation : vieillard fou /motivation première : la nature) Ancien ionnthen du demorthen d'Alyse, Arn. Il a dû se cacher avec lui dans les dolmens lorsque le village d'Alyse s'est converti. Ils y sont restés, la nature semblant vouloir les protéger : le dolmen demeurait invisible à quiconque n'y était pas invité, le froid de l'hiver n'y infligeait pas son mordant, les fruits y poussaient en grandes quantités. Son maître est mort quelques années plus tard, et Dearil s'est mis à agir sur le village d'Alyse, punissant ceux qui commettaient l'impudence de s'en prendre au bois, Mòr Ruoch (notamment Grogg, le vieux bucheron, qui perdit l'usage d'un œil dont il garde une profonde rancœur). Des rumeurs naquirent à son propos, les gens d'Alyse le craignent et restent convaincu qu'il s'agit d'Arn, leur dernier demorthen. Aujourd'hui, Dearil a 88 ans, et la nature semble vouloir le conserver en vie. C'est un vieillard qui n'a plus toute sa tête, il a si peu partagé de temps avec des hommes sauf en cherchant à les terroriser, à les blesser, qu'il ne se parle plus qu'à lui-même et aux arbres. Les quelques cheveux blancs qu'il lui reste tombe jusqu'à sa poitrine, sa peau est ridée et écorchée, son regard est souvent absent et on dirait à ses yeux qu'il est aveugle, il se tient comme un bossu.
- * **Roim, l'ansaleir** : (badass/le village) Roim a 30 ans, époux de la barde Mirna, il n'a pris la place de son père (décédé) que depuis l'année dernière et essaye de s'occuper du village du mieux qu'il peut. Toutefois, il a tendance à trop en faire, à trop vouloir bien faire jusqu'à paralyser le village tout entier dès que quelque chose arrive. Il reste un homme fort et volontaire. Son visage est carré et ses traits durs, il a chevelure rousse coupé court et une fine barbe, on peut voir qu'il est négligé depuis quelques temps (depuis la disparition de Finn)
- * **Grogg, le vieux bucheron** : (bourru/solitaire) Aveugle d'un œil par la faute du demorthen maudit. Travaille principalement à l'Ouest du village, de l'autre côté du

pont. Il a la quarantaine, plus beaucoup de cheveux, il est costaud et habillé d'une veste en peau sale et défraîchie par l'usure.

- * **Finn, l'enfant perdu** : Finn, treize ans, travaillait avec Grogg comme apprenti. Il y a deux mois, un jour où il aidait son maître, il s'est enfoncé un peu à l'Ouest dans le bois Mòr Ruoch. Il s'est fait agressé par un Feondas, ses cris ont vite attiré Grogg, qui l'a sauvé. Mais Finn était gravement blessé, de profondes marques d'énormes morsures sur ses jambes et son ventre. Il a un visage jeune et rond, un front large, de petites oreilles, ses cheveux ont blanchi du fait de la maladie et ses yeux sont vairons bleu et vert.
- * **Luna, la mère de Finn, damathair** : (éploré/son enfant) Elle est la damathair du village. Son époux est mort quelques années plus tôt des suites d'une maladie, et elle était terrifiée qu'il arrive la même chose à son fils. Elle l'a veillé jour et nuit et se sent profondément coupable de sa disparition. Elle est prête à tout pour le retrouver.
- * **Mirna, la barde** : (intelligente/son époux) Elle est l'épouse de l'ansaleir, Roim. C'est une femme d'une trentaine d'année, plutôt avenante, qui souhaite avant tout aider son mari dans sa tâche en tant que chef du village. Elle ne connaît pratiquement que des contes sombres et tragiques. Elle peut se montrer très sévère. Elle a de longs cheveux noirs, souvent tressés, et s'habille d'une manière plutôt sophistiquée pour une barde de village montagnard.
- * **Adeliane, la tavernière** : (sympathique/le moral du village) Une femme trapue qui s'implique beaucoup pour son village. Elle accueille les étrangers et cherche en général surtout à savoir s'ils représentent un danger pour Alyse, si oui, elle se dépêche de les foutre violemment dehors, dans le cas contraire, elle se montre aussi agréable et riieuse qu'avec le reste des villageois.

Rumeurs à Alyse

- ① le dernier démonsthen d'Alyse Ann, serait toujours en vie. C'est même lui qui a rendu borigne Grogg (le bûcheron).
- ② Ann, le démonsthen maudit, se cacherait dans le dolmen caché de Mör Ruoch. Personne n'a jamais vu de dolmen depuis plus d'un siècle.
- ③ Il défait de P'Argeuwin.
- ④ les récoltes ont été trop faibles et la faim est à craindre avant P'été prochain.
- ⑤ Finn, le jeune fils de Luna, la damathair, a été attaqué par un feondas le mois dernier. Il est tombé gravement malade. Même les prêtres n'ont rien pu faire. Et ça a été terrible pour sa mère quand il a disparu il y a quelques jours.
- ⑥ Il y a toujours plus de feondas dans Mör Ruoch, personne ne devrait s'y aventurer seul et surtout pas à l'Ouest, près du mont Kal-Ruoch.
- ⑦ crainte des Jumeaux, on dit que les Sigiros sont sans pitié mais on prie bien le Créateur pourtant.
- ⑧ le frère Simus, un prêtre arrivé il y a peu à l'église, ne serait qu'un blanc-bec irrespectueux.
- ⑨ la disparition du père Joann est très triste. C'est vrai qu'il était devenu bizarre ces derniers temps mais il a tout fait pour essayer de sauver Finn.
- ⑩ Theus, la recherche d'aubergiste de Sueln, aurait des affaires louches avec des magientistes.
- ⑪ l'ongue vie au père Joas, il est si bon!

- ⑫ avis sur Sueln ⑬ modéré ⑭ négatif
- ⑮ Raimh, l'ansaleir, est un bon gars, mais il est moins doué que son père pour s'occuper du village. Il devrait se reposer d'ailleurs, il paraît qu'il n'a pas dormi depuis la disparition de Finn.
- ⑯ Finn était l'apprenti du bûcheron Grogg. C'est sûrement chez le démonsthen maudit qu'il est responsable de tout ça.
- ⑰ la morsure de Finn était devenue horrible. Il y avait toujours plus de pu, ses cheveux étaient devenus blancs et on raconte même qu'il était devenu aveugle.
- ⑱ la mère de Finn, Luna, elle était terrifiée qu'il arrive à son gosse la même chose qu'à son mari. Il a été emporté par la maladie il y a des années.
- ⑲ Mirna et ses habits de cire, elle ne raconte que des histoires tragiques et sombres mais elle aime bien son mari, Loim.
- ⑳ récit sur la fondation par des exiles traditionnelles de Sueln, qui ont été massacrés par des Sigiros il y a plus de 50 ans.
- ㉑ Il y a plus de 50 ans, Alyse a essuyé une terrible attaque de feondas et a dû être partiellement reconstruite.
- ㉒ il y a bien plus que des feondas dans Mör Ruoch, des monstres, des animaux démoniaques, même les arbres semblent parfois vouloir vous tuer. Demain dag à Grogg, il vous racontera! Des Sigiros s'y sont aventurés, il y a des dizaines d'années, ils étaient 15, à la recherche du dolmen. Ils ont tous disparus.

Rumeurs à Sueln

- ① Taof-Kaer aurait encore tenté une incursion en Gwidre récemment, mais les chevaliers Hilberins auraient mystérieusement disparus.
- ② des Sigiros auraient massacrés un groupe de marchand qui vendaient des artefacts magientistes dans un village plus au Nord, dans les Mör Raimh.
- ③ un enfant serait tombé malade à Alyse. On raconte qu'il a été victime d'un démon des Limbes.
- ④ Des Sigiros du Temple qu'on surnomme les Jumeaux sont arrivés il y a une semaine à l'église.
- ⑤ Il y a plus d'un mois, le père Joann a disparu. Il est parti vers P'Est mais personne ne sait où exactement.
- ⑥ Avant qu'il ne parte on ne sait où, le père Joann était devenu bizarre, on le voyait de moins en moins.
- ⑦ il y a moins de voyageurs qui vont vers Teth ces derniers temps.
- ⑧ il y a un peu trop de magientistes qui passent par Sueln. Et surtout par l'auberge de Theus.
- ⑨ Soustrina, la vieille aveugle, la doyenne du village et la mère de Veilda, la chef de village, aurait plein d'histoires à raconter à propos de l'ancien clan où elle vivait.

Rumeurs à Alyse

- ⑩ les prêtres se seraient occupés d'un grave malade récemment.
- ⑪ le père Joann cherchait à obtenir de plus en plus de bouquins rares et bizarres ces derniers temps à propos de P'occultisme.
- ⑫ un prêtre arrivé récemment à l'église, le frère Simus, aurait le sang un peu trop chaud.
- ⑬ avis sur les us et les coutumes d'Alyse: ⑭ négatif ⑮ mitigé ⑯ compréhensif
- ⑰ le père Joann a envoyé tout un tas de lettres avant de disparaître, des lettres à des magisters, à des seigneurs de Taof-Kaer et à des gens à la capitale (Ard - Amrach).
- ⑱ récits sur la fondation de Sueln et le massacre des Sigiros.
- ⑲ Veilda, la chef de Sueln, et Loim, le chef d'Alyse, enfin, P'Ansaleir comme il l'appelle, ils ne s'apprécient pas bcp.
- ⑳ des vœux auraient enfin été envoyés en Reith pour convertir ces raclures incroyantes. Il paraît que le roi de Reith n'a rien. Si ça se trouve, il a finalement trouvé sa foi.
- ㉑ Theus a bien failli y laisser une main, il y a quelques temps le créatin a eu l'audace de plaisanter sur Soustrina alors que les Jumeaux n'étaient pas loin.

Le village de Sveln est plus récent que le village d'Alyse. Il a initialement été fondé pendant la conversion de Gwidre (dans la première partie du VIII^{ème} siècle) par un clan attaché aux traditions demorthèns fuyant les sigires du Temple. Sauf qu'il y a 65 ans (en 842), la population de Sveln, restée hermétique à la foi de l'unique, a été massacrée par des sigires, puis repeuplée par des habitants d'un val voisin. L'année suivante, le monastère St Martain était converti en église.

Sveln est établi entre deux falaises, emplissant la trouée de Sveln qui perce entre les arrêtes du mont Sicul et les arrêtes du mont Arch Vearn. Le village est ceint d'un mur de pierre blanche interrompu par deux portes, une à l'Ouest et une à l'Est, qui permettent de poursuivre la route de Telh. Des deux côtés de Sveln s'étendent les champs du village, qui côtoient la rive Nord du fleuve Kreizhdour avec le chemin.



- * **Veilda, la chef du village** : (sérieuse/la Foi) Veilda est une femme d'une cinquantaine d'année profondément pieuse. Elle fait partie de la première génération née à Sveln et a été désignée dans son enfance par les prêtres qui habitait l'église St Martain. Elle ne tient pas en grande estime Roim, l'ansaleir d'Alyse, du fait de son manque d'application au culte de l'Unique, mais collabore malgré tout avec lui quand il le faut, pour le bien de sa communauté. Elle porte un hexcelsis en bois verni bien visible.
- * **Theus, l'aubergiste corrompu** : (intéressé/son marché) Theus tient l'auberge de Sveln, qui se trouve être une étape de la route de contrebande entre Reizh et Gwidre, notamment dans le commerce de Flux, passant par la route de Telh. Cette route, il s'en accommode bien et en a même profité pour monter son petit commerce. Toutefois, même s'il se montre le plus souvent profiteur et opportuniste, Theus n'en est pas pour autant un homme réellement mauvais. Il refusera toujours de se trouver

mêler à des affaires de meurtres et peut aider s'il en a l'occasion (et que ça ne lui nuit pas trop). C'est un homme trapu d'une quarantaine d'année, souvent vêtu d'un tablier sale, des cheveux grisâtres gras et courts, un visage rond, des sourcils épais, une bonne mine.

Le bois Mòr Ruoch, sombre et inquiétant, est peuplé de feuillus (surtout dans ses zones basses) et de conifères (principalement dans ses hauteurs). Il recouvre presque tout le cirque d'Alyse et est entouré de peurs et de mystères. Une brume épaisse y apparaît fréquemment, surtout en automne. En outre, on sait que des Feondas s'y cachent, et l'on raconte même qu'ils se terreraient dans les cavernes, au Nord-ouest, sous le mont Kal Ruoch.

Le dolmen daterait de l'Aergewin. On ne sait trop où il se trouve, si ce n'est en aval du mont Sicul et à l'Est de la rivière. De fait, depuis la disparition forcée du dernier demorthèn d'Alyse, qui s'y serait réfugié lors de la conversion du village, personne ne l'a plus vu. De plus, on raconte qu'il demeure invisible à quiconque n'est pas invité dans le cirque par les esprits. Lorsque l'escouade de vingt-cinq sigires responsable du massacre de Sveln s'arrêta dans le cirque d'Alyse, une quinzaine poursuivit leur route vers l'Est, tandis que la dizaine restante devait retrouver le dolmen pour l'abattre. Les sigires pénétrèrent dans le bois Mòr Ruoch et on ne les revit plus jamais.

- Vers le VI^{ème} siècle, fondation du village d'Alyse, sur la rive Est de la rivière Sicul. Le village est marqué par les traditions demorthèns, notamment à cause du dolmen en aval du mont Sicul.
- Première partie du VIII^{ème} siècle, conversion de Gwidre à la foi de l'unique, le village de Sveln est fondé par un clan fuyant les sigires du Temple.
- An 835, arrivée du vecteur St Martain, conversion du village d'Alyse qui marque le début de la construction du monastère St Martain achevé trois années plus tard.
- An 842, massacre de Sveln, les villageois sont tués par une escouade de vingt-cinq sigires et remplacés par des habitants d'un val voisin.
- An 843, conversion du monastère St Martain en église.
- An 853, Alyse subit une violente attaque de Feondas, nécessitant la reconstruction d'une grande partie du village. L'enceinte de bois est renforcée d'un chemin de ronde et de deux tours à ses portes.

- An 864, âgé de vingt ans, l'adepte Joann s'établit avec son maître, le père Alban, à l'église St Martain.
- An 889, âgés d'entre trois et six ans, les PJs sont recueillis par le père Joann à l'église d'Alyse.
- An 899, âgés d'entre treize et seize ans, les PJs partent un à un du cirque d'Alyse pour suivre leur propre voie.
- An 901, le père Joann abandonne toute correspondance avec les PJs, se concentrant sur ses recherches.
- Ear (mars) 907, arrivée du frère Simus à l'église St Martain
- 12 Og-mhios (juin) 907, Finn est agressé par une meute de Loups Feondas
- 16 Og-mhios (juin) 907, Finn est amené à l'église St Martain, le père Joann s'occupe de lui (on ne sait ce qu'il lui fait)
- 25 Og-mhios (juin) 907, le père Joann rend Finn à sa mère, dans un état pire qu'à son arrivée.
- 28 Og-mhios (juin) 907, le père Joann écrit aux PJs pour leur demander de revenir au cirque d'Alyse.
- 29 Og-mhios (juin) 907, départ du père Joann de l'église St Martain lorsqu'il apprend que des sigires du Temple vont venir l'interroger sur l'objet de ses recherches.
- Luchar (juillet) 907, les PJs reçoivent la lettre du père Joann qui leur est adressée.
- 1^{er} Lunasdal (août) 907, les jumeaux, sigires du Temple, arrivent à l'église St Martain avec pour mission de lever le voile sur les mystérieuses recherches du père Joann.
- 4 Lunasdal (août) 907, après que son état ait empiré de jour en jour, Finn disparaît. Tout le village est mobilisé pour le retrouver.
- 7 Lunasdal (août) 907, rendez-vous des PJs avec le père Joann à la taverne du village d'Alyse.

✂ Intrigue :

ACTE I : Retrouvailles

Où les PJs se retrouvent mais demeurent finalement bien seuls à l'auberge de Sveln

Après un voyage de plusieurs semaines depuis leur région d'adoption (dans une ambiance de tension grandissante aux frontières, le Temple insistant de plus en plus dans ses manœuvres de conversion, Taol-Kaer et Reizh renforçant de plus en plus le nombre de troupes stationnant aux frontières), les PJs arrivent donc le 7 Lunasdal (août) (ou un ou deux jours avant) au cirque d'Alyse par l'Est, par la trouée de Sveln. En approchant de la trouée par la route de Telh, l'un des PJs se retrouvera à voyager entre des champs où des paysans en habits blancs travaillent. A sa gauche coule le Kreizdhour, un fleuve qui trouve sa source dans les Mor Roimh à l'Est, puis se jette à l'Ouest dans l'Océan Furieux. Après une dizaine de minutes de marches supplémentaire, un grand village ceint d'un mur de pierre de deux mètres de haut se dresse devant le PJ, ramenant à lui de nombreux souvenirs de son enfance. Sveln est logé entre les falaises, bloquant l'accès au cirque d'Alyse à tout voyageur indésirable. Le fleuve passe au Sud du village, et un petit canal s'en sépare et entre dans le village en passant par une herse basse. De temps en temps, on peut apercevoir un homme faire sa ronde en haut du rempart. Un milicien inconnu au PJ stationne aux portes Est grandes ouvertes.

Il demandera au PJ sa raison de passer par Sveln, sa province d'origine, et notera finalement son nom sur un registre avant de le laisser entrer (il sera malgré tout plutôt désagréable avec un PJ suivant les convictions demorthèns ou magientistes).

En entrant dans Sveln, immédiatement sur sa droite, le PJ pourra voir un bâtiment de pierres cuites à deux étages, au toit en ardoise. Une enseigne d'auberge peinte pend au dessus de la porte en bois de l'édifice. L'ambiance dans le village est calme, le peu de gens qui se trouvent dans Sveln en pleine journée sont chez eux. On peut entendre au loin l'écho d'Ogar, le forgeron, au travail dans sa forge, de l'autre côté du village, et la fumée du four se remarque également dans le ciel. En pénétrant dans l'auberge, le PJ découvre une grande salle presque vide. Au fond, derrière un comptoir, un bonhomme trapu en tablier, l'aubergiste, Theus si les souvenirs du PJ sont justes, semble lire son registre. Il lève les yeux en entendant le PJ entrer et l'accueille à grands bras, sans se souvenir de lui. Un étranger au teint bronzé ayant l'air d'avoir fait un long voyage est avachi sur une chaise au milieu de la

pièce. Un groupe de personnes bien familières au PJ est assis autour d'une table dans un angle.

Tandis que le MJ nomme un à un les PJs, ceux-ci peuvent alors se décrire eux-mêmes leur apparence et leur attitude. Suit alors un petit moment RP où les PJs peuvent discuter de ce qu'ils ont vécu depuis leur séparation.

Seulement, le soir se rapproche sans que le père Joann ne se montre. L'étranger qui est sorti plus tôt revient dans l'auberge et commande un dîner. Des villageois rentrent aussi, commandant boisson et repas. L'auberge commence alors à s'animer avec le brouhaha des discussions d'une vingtaine de personnes. Theus, l'aubergiste, qui s'était occupé de ses affaires le reste de la journée, apporte alors du cidre, du pain et de la soupe à ses hôtes, puis s'approche des PJs.

Il leur propose un repas (à 5dB = repas nourrissant/ à 3dB = un repas frugal), du cidre (à 2dB) et demande s'ils comptent dormir à l'auberge ce soir (5dB par nuit).

Si les PJs cherchent à savoir où est le père Joann, ils pourront s'adresser aux villageois, qui se montreront agréable en se souvenant des PJs. Ainsi, il sera possible pour les PJs d'apprendre qu'on a vu le prêtre traverser Sveln, il y a un peu plus d'un mois, et partir vers l'Est, personne ne sait où. Si quelqu'un doit le savoir, c'est bien le père Joris ou peut-être le frère Simus, arrivé depuis peu dans le cirque d'Alyse (les PJs se souviendront du père Joris comme d'un homme vieillissant mais charitable et toujours souriant). Par contre, des Sigires du Temple sont récemment arrivés à l'église. Deux hommes forts et intransigeants, qui ont bien failli faire châtier Theus il y a deux jours, pour avoir osé plaisanter à propos du Temple. Ils sont surnommés les Jumeaux, ce sont deux grands gaillards qui se promènent tout le temps en broigne noire, avec leurs armes. Ils logent à l'église depuis qu'ils sont arrivés, il y a une semaine.

Les PJs pourront également apprendre que le village d'Alyse est en effervescence depuis quelques jours, parce qu'un enfant a disparu. Il sera ainsi possible d'y attirer les PJs en évoquant un éventuel lien entre la disparition du Père Joann et l'enfant.

ACTE II : Disparitions

Où les PJs doivent faire face aux disparitions de leur père et d'un enfant d'Alyse

Tôt ou tard, **les PJs devront aller à l'église** pour en apprendre plus sur le départ du père Joann.

Ils emprunteront alors la route de Telh, un chemin de terre sur lequel deux à trois personnes peuvent en général marcher de front. En sortant par la porte Ouest, les PJs se retrouvent à nouveau dans les champs de Sveln. Ils les dépassent au bout d'une dizaine de minutes, continuant leur route aux côtés du fleuve Kreizhdour, qui mesure ici plus de trois mètres de large. A leur gauche, au-delà du cours d'eau, s'élèvent les arrêtes du mont Arch Vearn, tandis qu'à leur droite se profilent le bois Mor Ruoch et, plus loin encore, les cimes des arrêtes du mont Sicul. Le temps est nuageux et le chemin s'assombrit tandis qu'ils s'avancent sous les branches de la forêt.

Le trajet jusqu'à l'église dure quatre heures (à peu près 16 km). Les PJs le connaissent bien pour l'avoir emprunté maintes et maintes fois durant leur enfance. Peu de choses semblent avoir changé depuis leur départ.

Les PJs, après être montés en haut d'une colline, peuvent maintenant apercevoir à travers les frondaisons le clocher de l'église St Martain. Ils continuent le long du chemin et descendent des hauteurs. La route se libère de l'ombre des arbres en parvenant jusqu'à une clairière. Des nuages noirs se profilent au-loin, à l'Ouest, et on peut entendre la foudre tonner. Les PJs marchent jusqu'à un pont de pierre enjambant la rivière Sicul, un ruisseau qui se jette à quelques mètres dans le fleuve Kreizhdour. Les bas remparts de l'église St Martain se dresse face au pont, le clocher s'élevant au-dessus du mur.

Ce lieu n'est pas sans rappeler nombres souvenirs aux PJs, qui reconnaissent bien là la maison qui les a abrités durant presque toute leur enfance. Après avoir dépassé le croisement entre la route de Telh et le chemin de St Martain, les PJs arrivent aux portes, fermées, de l'église. **Après que les PJs aient toqué**, un homme vient à leur ouvrir. *C'est le père Joris, il semble avoir peu vieilli depuis que les PJs sont partis du cirque d'Alyse. C'est un vieil homme maigrelet au visage allongé et au crâne rasé vêtu de la toge de prêtre.* Il semble inquiet et reconnaît rapidement les PJs.

« Oh mes enfants, c'est vous ! dira-t-il avec joie. Je craignais que vous ne veniez pas. Je ne peux pas vous parler pour le moment, les sigires sont dans l'église et la situation est un peu compliquée. Revenez (après-)demain soir, ils seront à Sveln. Allez vite à Alyse, ne revenez pas avant demain soir, il ne faut pas rajouter de problèmes. Allez ! »

Le vieillard se montre très pressant et insiste pour que les PJs s'en aillent. On peut même entendre un homme héler le prêtre dans la nef, demandant qui est à la porte. A ce moment père Joris referme la porte en disant une dernière fois de ne revenir que le lendemain soir.

Si les PJs décident de suivre les indications du prêtre, ils vont donc à Alyse. Ils se remettent en route, suivant cette fois-ci le chemin de St Martain. *C'est un chemin bien plus petit que la route de Telh. Ici, seule une personne ne peut marcher de front. Le passage s'enfonce bien vite dans la forêt et les PJs doivent sans cesse grimper et descendre le dos de collines.*

Le trajet dure trois heures (à peu près 12 km), puis enfin les PJs arrivent en vue d'Alyse.

De l'autre côté de la rivière, les PJs peuvent apercevoir la palissade en pieux de bois qui ceint le village d'Alyse. Un mince pont en pierre enjambe la Sicul et donne sur les portes du village. Avant de traverser le pont, les PJs se retrouvent dans une clairière où s'entassent les troncs coupés. Ils peuvent apercevoir au loin, à gauche, le petit cabanon du bucheron, Grogg. En face, là où se poursuit le chemin, on peut discerner les champs et les pommeraies d'Alyse. Il y a peu de gens là-bas, et personnes aux portes du village.

Si les PJs se dirigent vers les portes, il n'y a personne pour leur ouvrir, mais elles ne sont pas bloquées.

Le village, silencieux, est presque vide. La voie principal d'Alyse se poursuit jusqu'à la place, après avoir dépassé la taverne. Elle se poursuit ensuite dans le haut village, l'extrémité bâtie sur une motte de terre, où est notamment construite la maison de l'ansaleir, Dagan. En face, près de la place, une enceinte de pierre dépassant à peine le mètre de hauteur entoure une bâtisse au toit d'ardoises, c'est la maison de Luna, la damathair. Les PJs la connaissent bien pour avoir passé des heures avec elle durant leur enfance.

Les PJs pourront apprendre des vieil hommes, des femmes, des enfants encore à Alyse (voire même de Luna elle-même, qu'ils trouveront sanglotante et affligée) que le fils de Luna a disparu depuis plusieurs jours, qu'il avait été blessé par un Feondas il y a presque deux

mois, qu'il en était tombé gravement malade, que les prêtres de l'église St Martain avait tenté de s'en occuper sans succès, que son état avait empiré il y a une semaine avant de finalement disparaître dans la nuit le 4 Lunasdal (août).

Luna ou bien Roim (l'ansaleir d'Alyse) pourront prier les PJs de leur apporter leur aide. Il faut fouiller le bois à la recherche de Finn.

- Grogg, le bucheron, est convaincu que la disparition de Finn, voire même sa blessure, est du fait d'*Arrn*, le demorthen maudit ;
- Roim l'ansaleir pense que Theus, l'aubergiste d'Alyse, pourrait avoir un lien avec la disparition de Finn, du fait de son petit trafic. Les PJs, comme ils ne sont pas d'Alyse, pourrait aller l'interroger sans qu'il s'y attende ;
- Mirna la barde voudrait demander aux prêtres de l'église St Martain ce qu'ils avaient appris sur la maladie de l'enfant, voire ce qu'ils lui ont fait ;
- Luna, la mère de Finn, est terrifiée, elle craint que son fils n'ait été emporté par les Feondas dans leurs cavernes, au Nord-ouest du cirque, sous le mont Kal Ruoch.

Les PJs pourront suivre l'une de ces traces, mais ne pourront ni apprendre grand-chose sur la disparition de l'enfant, ni le retrouver :

- **Si les PJs suivent la piste du demorthen**, alors celui-ci apparaîtra au PJ suivant le plus les traditions, après plusieurs heures de recherche dans le Nord du cirque, près du mont Sicul, là où est censé se cacher le dolmen d'Alyse. Dearil, presque complètement fou, accusera le père Joann d'avoir commis des actes contre-nature avec l'enfant, avant de disparaître dans les bois
- **Si les PJs partent interroger Theus**, il affectera une mine triste à l'évocation de la disparition de l'enfant, et affirmera avoir seulement entendu des rumeurs à ce sujet. Il essaiera de changer de sujet si les PJs parlent de son trafic, mais promettra « Grand Dieu, par le Créateur, non ! » qu'il n'a rien à voir avec cette disparition. Si les PJs deviennent violent, l'étranger de l'auberge interviendra (c'est un contrebandier effectuant sa halte à Sveln) pour tenter de protéger son hôte -> utiliser le profil de villageois fort, sachant que l'étranger pourra sortir un poignard (Dégâts : 1)
- Il sera peu avisé de retourner à l'église avant la date prévue, mais **si les PJs décident de partir interroger les prêtres**, alors c'est par les Jumeaux qu'ils seront accueillis. Ceux-ci se montreront très froids avec eux, préférant que les PJs s'en aillent,

expliquant simplement qu'ils sont au plein cœur d'une enquête du Temple, mais ils pourront toutefois accepter que les PJs posent leurs questions au père Joris ou au frère Simus, en leur présence bien sûr. Les PJs seront sortis de l'église à la première occasion venue.

- **Si les PJs décident de partir chercher vers le mont Kal Ruoch**, alors ils se retrouveront au plus profond du bois, des cadavres d'animaux gisent sur le sol, en bas des monts, ceux qui n'ont pas été dévorés gardent de profondes marques de morsures dans leur chair, suppurant du pu et auréolées de veines noirâtres. Il y a des traces géantes de loup un peu partout, et un PJ chasseur pourra même retrouver des traces de pas d'enfant (Milieu Naturel/Pistage Seuil de difficulté 17). L'atmosphère est très mystérieuse et inquiétante, et **si les PJs décident de s'enfoncer plus dans les monts**, ils seront attaqués par un aigle qu'ils auront pu avoir entendu ou vu plus tôt dans leur ascension. **En examinant le cadavre de l'animal**, les PJs remarqueront les mêmes traces de morsures et de poison que sur les cadavres d'animaux.

Si les PJs ont décidé de rester à Sveln, alors Roim (l'ansaleir d'Alyse) débarque avec des paysans de son village dans l'auberge à un moment où les PJs s'y trouvent. Il s'approche de Theus et l'attrape violemment par le col, l'accusant d'avoir enlevé Finn, le fils de Luna. Les PJs peuvent alors intervenir et découvrir la situation dans le village d'Alyse.

ACTE III : Et ton foyer brûlera...

Où les PJs rejoignent enfin la maison de leur enfance pour la perdre à tout jamais

Si les PJs vont bien au rendez-vous prévu à l'église, ils doivent marcher sous une fine pluie jusqu'à l'église. Ils verront des oiseaux s'envoler et partir vers l'Est. Arrivés à l'église, le père Joris les accueillera avec joie. Le frère Simus déclarera bien vite ne pas apprécier que des infidèles soient présents sous un toit du Créateur mais ne s'y opposera pas non plus.

Le père Joris quant à lui leur racontera comme les PJs lui ont manqué avant d'en venir aux faits. Il parlera des recherches du père Joann, comme il s'y était investi, ne sortant parfois pas pendant plusieurs jours de la bibliothèque. Il achetait sans cesse de nouveau livre à propos des Feondas et de l'Aergewin, de la fondation du Temple, de Soustraine, mais aussi de la création de la magience. Peu à peu, il passait de moins en moins de temps avec les villageois et même avec ses frères, mais pourtant, il restait jovial et sympathique. Le père

Joris ne sait pas où son confrère est allé, si ce n'est qu'il est parti vers l'Ouest. Pendant ce temps, l'orage se déclare dehors.

Enfin, il leur transmettra une missive cachetée du père Joann :

Mes chers enfants,

Si vous recevez cette missive, c'est que je n'ai pas pu revenir à temps. Les sigires sont après moi, je ne peux pas me permettre un seul faux pas ou ma quête échouera. C'est pour cela que vous devrez bien vérifier que cette lettre était cachetée au moment où vous l'avez ouverte. Il ne faut surtout pas qu'ils me retrouvent !

Je suis navré de ne pas avoir pu vous retrouver à Alyse, comme cela était convenu. Si seulement vous saviez à quel point j'aurais préféré que cela soit plus simple ! Mais c'est ainsi, j'ai du fuir mon église à la recherche de Peu importe, je vous en parlerai là où je compte rester quelques temps, j'ai à faire là-bas, j'y ai une piste pour la retrouver. Je serai au château des Mac Leonn, dans le duché talkéride de Kel Loar, retrouvez moi là-bas dès que possible, je vous y attends.

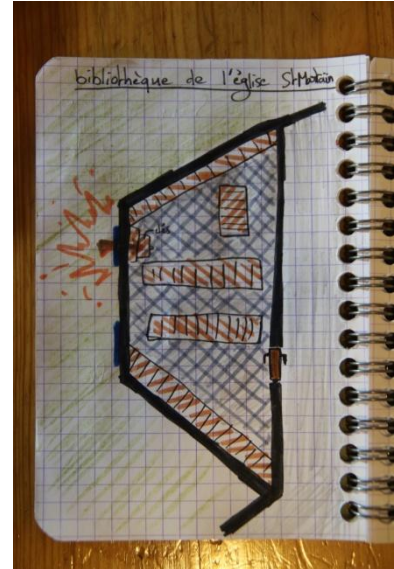
Père Joann, 29 Og-mhios (juin) 907

Avant que les PJs ne puissent l'ouvrir, la porte résonnera de grands coups. Les Jumeaux, trempés, frappent à la porte en criant pour qu'on leur ouvre. Ean soutient son frère, Théodore, mordu à la cuisse par une énorme bête. Ça avait une silhouette de loup géant, d'au moins un mètre cinquante au garrot, mais une fois que ça s'était approché, ça n'avait plus que la forme d'un loup. Ses os transparaissaient à l'extérieur, ça avait trois paires d'yeux, une mâchoire énorme terminée par des dents pointues, des pattes puissantes armées de griffes monstrueuses. Théodore est visiblement sous le choc (**Jet de Résistance Mentale SdD 14**), mais il est possible de lui prodiguer quelques soins (Science/Médecine Seuil de difficulté 17). Ean s'énerve immédiatement contre la présence des PJs dans l'église à leur insu.

Après une demi-douzaine de minutes, des hurlements de loups résonnent tout près de l'église, suivis de coups violents contre la porte. Si un PJ va faire sonner la cloche, en haut de l'église, il pourra observer, massée devant l'église, une meute d'une trentaine de Bêtes Feondas telles que les ont décrites Théodore (**Jet de Résistance Mentale SdD 14**). Quelques Bêtes Feondas grimpent contre les murs et brisent les vitraux. Les PJs, aidés par frère Simus, Ean (et Théodore si ils l'ont soigné), doivent affronter une vague de plusieurs Bêtes Feondas. Si

possible, le Père Joris sera blessé pendant la bataille. Après cet assaut, Ean s'avance vers les PJs, il leur ordonne de fuir l'église avec les prêtres, pendant que lui et son frère resteront pour retarder les Bêtes Feondas. Le Frère Simus commence par refuser, mais il finit par être convaincu par les deux sigires : il faut sauver le père Joris.

Les PJs devront alors passer par le souterrain (qui est accessible par la chapelle au milieu de la cour). Le père Joris va chercher les clés dans la bibliothèque et se fait attaquer par une Bête Feondas que les PJs vont devoir tuer (toutefois, celle-ci tente de se cacher parmi les rayons). Il faudra porter le prêtre et descendre dans les souterrains. Le tunnel ouvre d'abord sur un croisement, avec à droite, un cul-de-sac, **qui semble attirer étrangement les PJs**, à gauche, les canalisations descendant des latrines de l'église, et en face, le tunnel permettant de sortir. Celui-ci passe sous la rivière Sicul et débouche sur la surface quelques temps après.



Une fois de retour dans le bois, les PJs entendent soudain une voix tonner (celle de Dearil, le demorthèn maudit) :

« Je vous avait prévenu ! Ils ont enragé les esprits ! Il a commis l'impardonnable ! Ils lui ont fait ! Vous êtes les responsables !!! »

Soudain, le demorthèn se sert de son ogham arbre animé pour tenter de paralyser au moins un PJ (**Jet de Résistance Mentale SdD 14** si les PJs voient les branches se mouvoir autour d'eux). De l'ombre sort alors un Feondas humanoïde masqué, un drèin. Il peut être accompagné par une ou deux Bêtes Feondas. Un combat s'amorce alors, opposant les PJs et le frère Simus aux Bêtes Feondas, au Drèin et au demorthèn maudit. Une fois le Drèin abattu, son masque se fissure, il disparaît ensuite en poussière, révélant des traits humains déformés par la douleur. La peau du Drèin est pâle, malgré des veines noirâtres et visibles, un visage jeune et rond, des yeux vairons bleu et vert, de petites oreilles, un front large, des cheveux clairsemés et blanchâtres : il ressemble énormément à la description qu'on a fait aux PJs de Finn, l'enfant disparu (**Jet de Résistance Mentale SdD 17**)..

Les PJs devront ensuite fuir jusqu'à Sveln ou Alyse, poursuivis par des Bêtes Feondas. Au bout de quelques temps, ils pourront voir un feu s'être déclaré derrière eux (les Jumeaux ont démarré un incendie pour tenter de se protéger).

Si les PJs ne vont pas à l'église le soir convenu, alors ils se retrouveront dans Alyse sous l'orage au plein cœur d'une attaque des Bêtes Feondas (**Jet de Résistance Mentale SdD 14**). Après une ou deux vagues, un villageois déclare avoir vu un Feondas portant un masque, de l'autre côté de la rivière. La majorité des villageois vont alors faire une sortie pour tenter d'abattre le Dreïn, Roim demandera au reste des villageois ainsi qu'aux PJs de se retrancher dans la maison de la damathair. Le PJ le plus proche des traditions demorthen entendra alors qu'on l'appelle derrière lui. La voix continuera à l'appeler du moulin jusqu'à ce que le PJ vienne. Au moulin, la porte est défoncée et il fait sombre à l'intérieur. La voix vient de l'intérieur. Le PJ découvre alors Dearil, le demorthen maudit, derrière lui, sur le chemin.

« Je vous avais prévenus ! Je les avais prévenus ! Ils ont enragés les esprits ! Il a commis l'impardonnable ! Ils lui ont fait ! Murmure-t-il »

Soudain, une cloche résonne au loin, vers le Sud (c'est le beffroi de l'église St Martain). Tout à coup, le demorthen se met à brailler :

« Vous leur avez dit ? Qu'est-ce que vous leur avez dit ?!! Tout ça, c'est de votre faute ! »

Il utilise alors son ogham Arbre animé (**Jet de Résistance Mentale SdD 14** si les PJs voient les branches se mouvoir autour d'eux), empêchant ainsi le PJ de bouger, tandis que sort du moulin le Drèin. Le combat pourra alors mettre en scène le Drèin, le demorthen maudit et éventuellement une ou deux bêtes Feondas. Le reste de la scène est identique à celle du bois Mòr Ruoch (**Jet de Résistance Mentale SdD 17** lorsque le masque du Drèin se fissure et révèle les traits de Finn).

Quelques temps plus tard, on pourra apercevoir un incendie qui s'est déclaré au loin, au Sud (les Jumeaux ont fait brûler l'église pour tenter de se protéger).

Il est possible de jouer la même scène dans Sveln.

Ensuite, si les PJs vont à l'église, ils trouveront la plupart de ses occupants morts et dévorés (**Jet de Résistance Mentale SdD 14**). Toutefois, Théodore le sigire aura survécu mais sera mourrant, sous des gravats. Sur la route de Sveln, les PJs trouveront le cadavre du frère

Simus dévoré, et plus loin, celui du père Joris dans le même état. Le père Joris porte sur lui la lettre du père Joann.

Les PJs pourront alors prendre la route du domaine des Mac Leonn, après un dur constat de la réalité de la vie en Tri-Kazel.

✂ Archétypes :

Villageois fort : Attaque 7 ; Rapidité 7 ; Potentiel 1 ; Défense 7 ; Vigueur 9 ; Santé 17/13/9/5 // Perception 2 ; Combat au contact 4 ; Discrétion 2 ; Milieu naturel 4 ; Prouesses 3 ; Tir & Lancer 3 ; Relation 2 ; Voyage 3

Villageois faible : Attaque 5 ; Rapidité 5 ; Potentiel 1 ; Défense 5 ; Vigueur 7 ; Santé 15/11/7/4 // Perception 3 ; Combat au contact 3 ; Discrétion 2 ; Milieu naturel 3 ; Prouesses 1 ; Tir & Lancer 2 ; Relation 4 ; Voyage 3

Les Jumeaux : Attaque 9 (Dégâts masse d'arme : 2 /Dégâts épée longue : 3) ; Rapidité 8 ; Potentiel 2 ; Défense 9 (Protection bouclier + broigne : 3) ; Vigueur 10 ; Santé 19/14/9/5 // Perception 5 ; Combat au contact 5 ; Discrétion 4 ; Milieu naturel 2 ; Prouesses 4 ; Tir & Lancer 3 ; Relation 3 ; Voyage 5

Dearil, le demorthen maudit : Attaque 6 (Dégâts poignard : 1) ; Rapidité 7 ; Potentiel 1 ; Défense 6 ; Vigueur 7 ; Santé 15/11/7/4 // Perception 3 ; Combat au contact 3 ; Discrétion 4 ; Milieu naturel 4 ; Prouesses 1 ; Tir & Lancer 2 ; Relation 4 ; Voyage 3 ; Mystères Demorthens 5 (ogham Arbres animés et camouflage / Rindath 15)

Le Dréin : Attaque 9 (Dégâts arme naturelle : 3) ; Rapidité 8 ; Potentiel 2 ; Défense 9 ; Vigueur 6 ; Santé 17/13/9/5 // Perception 5 ; Combat au contact 5 ; Discrétion 5 ; Prouesses 3 ; Tir & Lancer 3

Les Bêtes Feondas : Attaque 7 (Dommages : 3 + morsure > maladie bénigne rapide si réussite critique sur l'attaque) ; Rapidité 11 ; Potentiel 1 ; Défense 7 ; Vigueur 7 ; Santé 15/11/7/4 // Perception 5 ; Combat au contact 5 ; Discrétion 5 ; Prouesses 3 ; Elles peuvent hurler pour appeler leurs congénères.

L'aigle contaminé : Attaque 6 (Dommages : 3) ; Rapidité 10 ; Potentiel 1 ; Défense 7 ; Vigueur 5 ; Santé 13/10/6/3 // Perception 5 ; Combat au contact 3 ; Discrétion 1 ; Prouesses 1 ; VOL