



Ce scénario est la suite directe du « Chien De Gulvaï » dans le cadre où vous jouez ce scénario seul, **Amordubh** la créature de l'opus précédent peut être remplacé par un féond de votre choix. Ci suit le rappel des caractéristiques d'**Amordubh** :

Amordubh le Grand Chien

Bête immense, née de croisements entre les espèces et domptée par les rituels morcaïl de Gulvaï, elle possède une intelligence presque humaine et répond parfaitement aux ordres cruels de son maître. Sa peau est dure comme le tronc d'un arbre et il faudra maintes lames pour en venir à bout.

Attaque : 12

Rapidité : 8

Perception : 12

Dégâts : 3

Potentiel : 3

Discrétion : 9

Défense : 12

Vigueur : 12

Prouesses : 10

Protection : 4

Santé : 20/15/10/5

Lien des Oradhs : Son maître a brisé un ogham noir de contrôle des animaux et il a été directement « greffé » dans le cœur de la bête, permettant à Gulvaï de le contrôler à distance.

Un ancien chemin Varigal

A quelques heures de marches de Frendian, sur le chemin forestier vers Osta-Baille et Tuaille se trouve en bord de route un autel dédié à Eoghan Le preux, l'autel, une simple pierre plate, est gravé d'un court texte en la mémoire du chevalier Ronce qui affronta et triompha de Crisdéan le Noir. Mais un varigal connaissant la discipline Signe ou possédant la discipline Chemin de Traverse pourra apercevoir la marque caractéristique des varigaux indiquant le départ d'un chemin en direction d'Osta-Baille.

L'autel

Le texte date de la période du Renouveau et est gravé en ancienne langue.

« Ici Eoghan le Preux, chevalier Ronce affronta, avec pour seul aide Luath Claidheamh, (*lame rapide*) Crisdéan le Noir, chevalier maudit qui fit mordre la poussière à trente trois lames et piller le village de Frendian an l'an six cent quarante après la Fondation. »

Après avoir traversé quelques ronciers et arbustes la forêt s'éclaircit et l'on peut deviner le Chemin de Traverse, celui ci est ancien et à certains endroit la piste est recouverte de végétation.

Les oiseaux chantent et une harde de sangliers ou de cervidés coupent parfois la route. Tout est fait pour rassurer vos PJ après les dures épreuves qu'ils ont traversées... Et celles qui les attendent..

Les Ruines de Breaghunaine

Le soir tombe et à l'heure où les PJ cherchent un abri pour la nuit ils peuvent apercevoir à travers les frondaisons des ruines de pierre.

C'est un ancien corps de ferme fortifiée, témoignage de l'optimisme de tri-kazélien ayant tenté l'expérience de la vie « sauvage ». Le mur d'enceinte est partiellement détruit, le bâtiment principal semble avoir brûlé et seul un ancien pigeonnier est encore intact.

En s'approchant ils pourront distinguer la pointe d'un carreau dépassant de la porte entre-ouverte du pigeonnier, une voix, masculine, leur demandera de garder les mains bien en vue et de ne plus bouger. C'est un homme, habillé à la mode Tarish, derrière lui dans l'ombre du pigeonnier se trouve une jeune femme et un vieil homme, aveugle.

Le Tarish est nerveux et inquiet pour le sort de ses compagnons mais si les PJ ne montrent aucun signe d'hostilité il leur permettra d'approcher pour que Paku, le filidh, puissent juger de leur sincérité et de leurs intentions.

Les Trois Tarish

Arrivé depuis la veille Talid, l'homme, Samara, sa compagne et Paku, le filidh sont trois Tarish venant d'Osta-Baille et cherchant à rejoindre Terkhên pour y passer l'hiver avec leurs proches.

Talid : Varigal de son état il s'est blessé en tombant dans une ornière et oblige le groupe à faire une pause. Époux de Samara il est fier, à la limite de l'orgueil. Il vit très mal d'être bloqué dans cet ancien corps de ferme.

Samara : La jeune épouse de Talid est une très belle femme au visage triste, sa voix est douce et son allure digne des plus grandes reines, mais ce n'est qu'une façade, elle a perdu voilà trois semaines l'enfant qu'elle portait et est depuis soumis à de terribles cauchemars et à une profonde mélancolie. Malgré elle, elle en veut à son époux qui n'a put sauver l'enfant.

Paku : Le père de Samara est un filidh connu des amateurs de contes et chants Tarish, il est réputé aussi, à titre plus intime pour toujours avoir celui des feuilles de tabac d'excellent qualité. Ses prophéties et sa science en matière de psychologie humaine en font un homme sage et très respectable.

Note au meneur : Les prophéties de Paku peuvent venir de sa connaissance de l'esprit humain, ou bien de ses dons de prophète selon l'approche que voulez donner à votre scénario.

Prophéties au coin du feu

« La mort voyage avec vous voyageurs, je vois sa gueule de cendre qui hume votre piste , Il vous faut craindre l'obscurité comme les soleil jumeaux qui hantent vos nuits. »

C'est avec ses mots que Paku les accueille, il demandera de lire les lignes de la main de l'un d'entre eux afin de s'assurer qu'ils ne sont pas une menace pour eux et ainsi de rassurer son gendre.

Seulement après s'être livré de bonne grâce au exigence du filidh les PJ pourront entrer dans le pigeonnier et partager le feu et les vivres avec les Tarish.

Tuer les Tarish ?

L'option peut être envisagée par des PJ dépourvu de moral, le combat sera aisé, les trois Tarish ne sont guère préparés à de mauvaises rencontres. Mais la suite deviendra beaucoup plus mortelle, Le Grand Chien/MJ n'ayant plus de PNJ sur qui passer sa colère.

La nuit est tombée maintenant et dans le vieux pigeonnier les Tarish se sont légèrement déridés et le repas frugal est partagé avec sincérité. Si les PJ le souhaitent Paku pourra chanter quelques légendes de son peuple. Sa voix rauque devenant alors mélodieuse, plongeant ses deux compagnons dans un silence mélancolique.

Finalement l'assemblée s'endort, dans la chaleur réconfortante d'un feu de bois dans un lieu dont la porte peut être barrée.

Note au meneur : Accentuez particulièrement sur la douceur, la sérénité du pigeonnier, la beauté des chants du filidh. Ce sont les derniers moments de paix du scénario et les PJ devront le plus possible avoir l'impression d'être en sécurité afin que la suite se révèle des plus violentes.

« Il vient ! »

Les PJ et les trois Tarish dorment depuis quelques heures lorsque, comme toute les nuits depuis sa fausse couche, Samara se met à cauchemarder, si l'un des PJ monte la garde il pourra la voir tressaillir et gémir dans son sommeil. Avant qu'elle ne se dresse soudain sur sa couche et énonce d'une voix forte et entrecoupée de sanglots : « L'enfant ! Il me l'a pris. NON ! Le voilà ! Il vient.. Il vient. Il vient ! »

Alerté par les cris, Amordubh qui les suit depuis Frendian, choisit ce moment pour venir percuter la porte de tout son poids.

Alternative

Si les Tarish sont morts alors choisissez le meilleur moment pour faire intervenir Amordubh.

Si vous voulez rajouter une dose de surnaturelle dans le Pigeonnier les cauchemars et hallucinations de Samara peuvent être provoqués par La Sauge des Veuves, une plante poussant dans les lieux sombre et humides, ses effluves provoquent des hallucinations et/ou une somnolence. Cette plante rentre aussi dans la composition de certaine préparation contre la douleur.

La Sauge des Veuves

Accoutumance : Lente Nocivité : Dangereuse Dépendance : Faible

Dans la forêt personne ne vous entendra crier.

Le Grand Chien est là, à partir de maintenant les PJ auront fort à faire pour rester en vie alors qu'Amordubh tentera par tous les moyens de les isoler et de les tuer un à un. Si les PJ sortent ensemble pour l'affronter il se cachera et n'interviendra pas, à moins qu'il y est une faille dans leur défense.

Les Tarish seront tout d'abord sous le choc et ne réagiront pas, puis la situation allant de mal en pis Samara sera de plus en prostrée, des crises de larmes et de long silence, allant jusqu'à une tentative de fuite désespérée à l'extérieur (ou tout autre effet correspondant au désordres mélancolique p271 livre 1 Univers). Talid sera de plus en plus confu, inquiet pour sa femme puis finalement violent alors qu'elle ne se calme pas, il tentera de se retourner contre les PJ et pourra si l'occasion s'y prête sortir en « découdre » avec la bête, ayant perdu le sens commun du danger. Paku, le filidh tremblant de peur se renfermera dans une crise mystique, cette bête est la personnification de Aingeal, l'esprit violent du feu. Il est là pour détruire le monde et va commencer par eux.

Rapidement la situation dégénère donc, la peur qu'inspire le souffle de la bête sous la porte, ou le bruit de ses pas autour de la bâtisse devront mettre à rude épreuve la santé mentale de vos joueurs.

Voici à titre d'exemples quelques actions opposant le grand chien et le groupe à l'intérieur :

- Amordubh monte au sommet du pigeonnier et s'attaque au toits de tuiles, révélant par les failles de la toiture sa gueule dégoulinante de bave.
- Le groupe sort en nombre pour l'affronter, Amordubh se terre un peu plus loin.
- L'un des PJ ou PNJ sort seul, le grand chien l'attaque et si il ne reçoit pas de renfort le saisit dans sa gueule et viendra le faire tomber du haut d'une des fenêtres à l'intérieur du pigeonnier. (La bête ne cherchera pas à tuer sa cible mais plus à déstabiliser les occupants. Gérer donc les dégâts en conséquence pour la chute et les crocs de la bête.)
- Amordubh se tient devant la porte, en grognant, semblant prêt au combat et s'esquive au moindre geste belliqueux.
- Si un groupe de moins de 3 personnes sort il attaquera jusqu'à subir 10 points de dégâts.
- Si le groupe se terre et attend que ça passe alors il tentera d'enfoncer la porte et engagera le combat, jusqu'à perdre la moitié de ses points de vie.
- Si le groupe tente une diversion en se séparant le grand chien suivra et attaquera automatiquement le groupe le plus faible.
- Si les PJ et PNJ décident de lever le camp et de marcher de nuit, Amordubh les suivra et tentera de les ralentir et de les isoler.
- Si les PJ attaquent d'une fenêtre avec une arme de jet (arc, arbalète, etc.), il tentera de la faire tomber des mains du PJ, en se tenant sur le côté, en se ruant contre la paroi du bâtiment dans un mouvement très rapide.
- Il se jette du toit sur une cible en contrebas qui ramassera et accusera un sérieux coup alors que lui aura eu sa chute amortie semant la pagaille parmi les PJ et PNJ.

Renfort inattendu

Dans l'optique où vos joueurs seraient une bande de guerriers rusé et puissants ne craignant pas le grand méchant loup n'hésitez pas à faire hurler Amordubh qui aussitôt se verra secondé par une meute de 1D10 loups (Livre 2. Voyage pour leurs caractéristiques). Secondé le grand chien est bien entendu tout aussi intelligent et donc encore plus dangereux.

Tuer le Grand Méchant Loup

La survie d'Amordubh n'est pas obligatoire à ce scénario si vos joueurs ont bien opéré il se peut que la bête tombe. Le troisième scénario à suivre se verra donc privé de sa présence.

À L'aube

Finalement le soleil finit par se lever, laissant les survivants épuisés Amordubh s'éloigne et n'interviendra plus à moins qu'une autre occasion se présente. Malgré la mauvaise nuit, le temps presse et il faut gagner Osta-Baille...

Brenn

romain_bessellere_AT_hotmail.fr

Pour leurs aides précieuses merci à **Sengiir** et **Pitche**

Inspiré du canevas : Fait d'hiver de **Netzach**

<http://www.esteren.org/forum/index.php>

