

Le Chien de Gulvaï

Scénario pour



Primel le demorthèn est mort depuis trois mois maintenant. Frendian est en proie à la peur et aux doutes. On a déjà aperçu dans les bois les traces de créatures n'appartenant pas au règne animal...

Au lavoir, on raconte l'histoire de Katarinn, la petite dernière de la famille Balvi qui est partie chercher de l'eau au puits et en est revenue affirmant que deux yeux jaunes la fixaient dans le noir.

Un matin froid du début de Sulthain un homme s'est présenté aux portes de la comtesse Aziliz, il a dit se nommer Gulvaï, et être demorthèn.

En un mois à peine Gulvaï a réussi à soudoyer les trois quarts des gardes et à se faire craindre de la population, toute famille qui s'oppose à lui reçoit la nuit même de l'offense la visite d'un chien immense, aux yeux jaunes et aux crocs grands comme des lames. La comtesse a essayé de lutter mais ses gens se sont retournés contre elle, elle ne doit son salut qu'à la fidélité de quelques guerriers, anciens hommes d'arme de son père. Depuis plusieurs semaines maintenant Aziliz se terre dans les bois, traquant la bête la nuit et fuyant ses anciens hommes d'armes le jour.

La lettre ci dessous peut être adressée directement aux PJ si ceux ci ont une connaissance marchand, ou ils peuvent trouver la lettre sur le cadavre(Mort accidentelle ou provoquée telle est la question ?) d'un varigal adressé à un certain Alhombrez (Un vieil espion à la retraite habitant Séol) Dans le cas ou les PJ sont dans les parages de Frendian les rumeurs vont bon train dans les villages aux alentours sur le mal qui frappe la petite ville tranquille de Frendian.

Alhombrez, Auberge La Croisée des Chemins, Séol

« Mon cher ami,

J'espère que tes affaires prospèrent toujours à Séol, si tu savais comme le vent de la mer me manque depuis que je suis ici. Je suis arrivé à Frendian depuis hier et je ne reconnais rien, te souviens-tu de cette petite ville, havre de paix, au milieu des forêt de notre beau royaume. La légende disait que les pierres dressées préservaient Frendian de tout malheur. Mais c'est une ville oppressée et triste que j'ai découverte. C'est Ferdiag, notre ami commun en cette ville, qui m'a informé des dernière nouvelles. Voilà deux semaines que Primel le demorthèn a été retrouvé dans les bois, gisant contre un arbre. D'après ce que ma dit Ferdiag, les soupçons ont alors pesé sur un étranger en mission royal, le fait que l'on est retrouvé des organes, semblant appartenir à Primel dans la chambre occupée par l'étranger a plongé la ville dans une colère noire qui ne s'est dissipée que lorsque le corps de l'étranger a été retrouvé à quelques lieux du village, il semble qu'il ait été attaqué par un féond. Féondas qui rôdent, toujours selon Ferdiag, sous la forme de grands loups, à la lisière des bois. Je ne resterai pas longtemps ici et tu recevras sans doute vite de mes nouvelles d'un endroit plus hospitalier.

Anthéas Filkazar »

Trajet vers Frendian

Afin de ne pas ralentir le scénario le trajet vers Frendian doit être relativement rapide et ne pas comporter de difficulté insurmontable. A moins que le voyage en lui même soit un scénario à part entière.

A trois jours de la ville, la nature devient austère et les PJ pourront avoir l'impression d'être observés à de nombreuses reprises, la nuit les loups rôdent et attention au voyageur isolé. Une observation attentive des environs pourra révéler la présence de deux yeux jaunes les surveillant ou la présence inhabituelle de corbeau volant en cercle concentrique au dessus d'eux. Finalement ils finissent par arriver à Frendian.

En réalité ce sont les animaux au service de Gulvaï qui surveille la zone et rapporte tout à leur maître. Si les PJ font mine de trop s'y intéresser ou tente de s'en débarrasser, laisser les faire. Gulvaï aura bien d'autre moyen de s'informer plus tard dans le scénario.

A Frendian

La ville compte environ trois cents âmes, le château féodal surplombe les maisons de bois et de pierres. Les habitants se préparent à passer l'hiver sous le joug de Gulvaï, ayant fait contre mauvaise fortune bon cœur, la plupart n'ont rien changé à leurs habitudes et tentent juste de ne pas faire de vagues.

Rumeurs

- Ferdiag le forgeron habite en haut de la grand rue ;
- Les féondas rôdent souvent à l'orée du village, trois enfants ont disparu ;
- Gulvaï habite le château, c'est un demorthèn puissant et il dirige la ville en l'absence de la comtesse ;
- La comtesse a fui devant Gulvaï, peut-être était-ce elle qui a tué Primel, l'ancien demorthèn ;
- La nuit dernière, la famille Firen a été emmenée par la Bête, un immense chien noir aux yeux jaunes et aux crocs comme des lames. (Si les PJ viennent à explorer les geôles ils pourront tomber sur Martha Firen, dernière survivante de sa famille.)

Autres rumeurs

Ferdiag ou quelques habitants, n'ayant pas peur de Gulvaï, offrent une autre version des faits. Ces habitants verront leur vie devenir très compliquée s'ils s'opposent trop ouvertement à Gulvaï et à ses méthodes.

- Gulvaï n'est pas un homme bon, il commande aux Féondas ;
- La comtesse se terre en forêt avec six de ses hommes, le reste de la garde est à la solde de Gulvaï ;
- Gulvaï a augmenté les impôts, la ville est exsangue ;
- Toute personne s'opposant au « demorthèn » disparaît mystérieusement quelques temps après. Souvent attaquée par un féond durant la nuit.

D'une manière ou d'une autre, les PJ comprennent que quelque chose va mal, et s'ils posent trop de questions, la garde n'hésitera pas à leur faire visiter une geôle pour une durée indéterminée. S'évader par la suite sera compliqué mais pas impossible s'ils ont quelques ressources pour soudoyer leur gardiens (ou un crochet du gauche efficace).

Ferdiag, en plus des informations dont il dispose proposera gîte et couvert aux PJ si ceux-ci semblent dignes de confiance et intéressés par les malheurs de la petite ville. Il leur apprendra aussi le sort de l'auteur de la lettre (Anthéas Filkazar, marchand itinérant) qui a été arrêté à son départ de la ville et croupie dans les geôles depuis trois semaines.

La prison se trouve au nord de la motte féodale et est gardée par une demi-douzaine de gardes fidèles au « demorthèn ». A l'intérieur est emprisonnée une dizaine d'opposants à Gulvaï, des marchands de passage ou des citoyens.

Libérer les prisonniers

Si les PJ se sentent l'âme chevaleresque (ou suicidaire) ils pourront tenter d'aller libérer les prisonniers. La plupart auront été torturés et ne seront pas en état de marcher. Les gardes seront violents et agressifs et ne se laisseront pas facilement corrompre (ils craignent beaucoup plus Gulvaï qu'un vulgaire groupe d'étrangers). N'hésitez pas à rendre la rencontre sanglante et à sanctionner des PJ trop imprudents.

Si le groupe ne pense pas seul à agir, Ferdiag leur proposera 3 dA ▲ pour quérir la comtesse dans sa retraite.

Les rumeurs indiquent qu'elle se cache au sud de Frendian, dans une partie de la forêt connue pour abriter plusieurs grottes.

Forêt sud de Frendian

La forêt est sinistre, Les loups rôdent, et l'on entend parfois des bruissements dans les feuilles, et les PJ se sentent observés.

Finalement, les hommes de la comtesse finissent par les aborder. Et une fois leur bonne foi prouvée, ils seront amenés à la comtesse dans une grotte non loin. Dans l'hypothèse où les PJ auront l'air trop suspects les Six de la Dame ne se manifesteront pas, voire iront jusqu'à les affronter.

Les Six de la Dame

Lorsque Aziliz la Comtesse a compris ce que manigançait Gulvaï, il était déjà trop tard, aussi a-t-elle dû fuir dans la forêt, avec comme seul soutien, les dix derniers hommes fidèles qui lui restaient. Depuis quatre sont déjà morts, mais les Six de la Dame comme on les appelle à Frendian tiennent bons et protègent leur comtesse contre les fréquentes battues de Gulvaï qui fait passer la comtesse comme la responsable de la mort de Primel et de la venue des Féondas.

Aziliz Mac Frene, comtesse de Frendian, 37 ans

Une femme d'âge mur, au regard clair et aux cheveux sombre. Elle a régné justement pendant la majeure partie de sa vie. Les villageois l'aiment et la respectent mais les doutes que Gulvaï a distillés ont fait peu à peu leur œuvre dans la population.

Coren « Le Borgne » Berfulf, 47 ans

Capitaine de la garde, il est né à Frendian et y a servi toute sa vie, c'est un colosse avec une épaisse barbe blonde. Un large bouclier et une francisque.

Balder « L'Aiglon » Vohrem, 43 ans

Chevalier du comté, son surnom lui vient de l'aigle apprivoisé qui vient se poser sur son épaule. Il porte maille et claymore et sa barbe est aussi grise que la cendre.

Vulceros « Le Fort » Aneran, 41 ans

Chevalier Hilderin, plus grand encore que Coren, il porte la maille traditionnelle des Hilderins mais a remplacé la grande épée par une lance large comme un arbuste.

Cathbad « Le Loup » Vorhem, 40 ans.

Frère de Balder, il porte une cuirasse continentale, à tête de loup gravée sur le plastron. Un bouclier rond et une masse. La barbe est de cendre comme son frère.

Gand « Lame Rouge » Mac Veil, 36 ans

Chevalier Hilderin, plus jeune que les autres, il a les cheveux rasés et un bouc roux. Il est vêtu de mailles et tient la grande lame de l'ordre.

Tegfedd « Colère » Mac Bulvar, 43 ans

Digne descendant des clans osag il est vêtu du kilt et d'une armure de cuir cloutée et manie une lourde hache ainsi qu'un bouclier rectangulaire Osag. Ses colères sont aussi foudroyantes que terribles.

Les six hommes sont loyaux et bons envers la comtesse. La plupart d'entre-eux sont assez ouverts sur le monde mais verront d'un mauvais œil quiconque tentant de convertir la comtesse ou eux-mêmes à la religion du Temple ou aux croyances et pratiques magientistes.

Conformément à leurs vœux, ils protègent la comtesse qui refuse d'abandonner son comté à Gulvaï et ses hommes.

Elle sait qu'elle peut vaincre Gulvaï mais elle a pour cela besoin de renfort. La capitale n'est pas très loin et le roi a toujours aidé la ville dans le passé. Il enverra sûrement une escouade d'Hilderins. Elle est prête à lui écrire une lettre qu'elle confiera à des hommes lui semblant dignes de confiance. Aucun de ses gardes ne veut l'abandonner et ceux pour tous les daols de Tri-Kazel.

S'il le faut, elle sera prête à payer les PJ mais n'a pas d'immense richesse.

A Frendian, Gulvaï a fait arrêter Ferdiag le forgeron (dénoncé par ses voisins) et envoie une troupe d'homme d'armes à la poursuite des PJ.

Séparation

Que ce soit par noblesse d'âme ou par l'appât du gain, Aziliz et les Six de la Dame font leurs adieux au groupe et s'enfoncent au plus profond de la forêt. A quelques lieux de là, la troupe de Gulvaï débusque les traces de passage du groupe.

La rencontre se fait dans une clairière sombre de la forêt, la troupe d'hommes d'armes ne doit pas être une menace trop grande mais juste faire comprendre aux PJ que la partie s'annonce serrée et que Gulvaï les a percés à jour. Ils pourront apercevoir sur un arbre un corbeau qui s'envolera en direction du château.

Les PJ peuvent tenter d'empêcher l'information d'arriver jusqu'à Gulvaï en abattant le corbeau, mais pour la pérennité du scénario Gulvaï devra donc être informé du départ de personnes vers Osta-Baille, par exemple en capturant et en torturant l'un des Six de la Dame...

Le temps presse donc et munis de la lettre de la comtesse, il faut gagner la cour du Roi.

Du côté de Gulvaï

A Frennian, Gulvaï sentant la menace que représentent les personnages contre sa position envoie son meilleur atout : **Amordubh le Grand Chien**. La bête n'aura cesse de les traquer et ne reculera qu'à la vue des hautes murailles de la capitale.

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.

Vers Osta-Baille

Plusieurs options se présentent pour gagner Osta-Baille mais la grande route va être étroitement surveillée. Couper à travers bois peut être envisagé mais ralentira leur route et en plus d'Amordubh qui sait ce qui se cache au fond des bois. Si un varigal est présent peut-être pourra-t-il se souvenir qu'un ancien chemin traverse les bois en ligne quasi droite vers la capitale. Mais il n'est plus utilisé depuis longtemps et le retrouver prendra quelques temps.

- Si le groupe décide de s'engager sur la route, faites-leur presser le pas, poursuivi par le grand chien, vite rejoint par une troupe de brigands engagés par Gulvaï. C'est l'option la plus rapide mais aussi la plus dangereuse ;
- Si le groupe décide de couper à travers bois, le chemin sera long et dangereux, n'hésitez pas à faire intervenir bêtes sauvages et sentiment de malaise, comme s'ils étaient observés, et ce n'est pas nécessairement le Grand Chien... ;
- l'ancien chemin varigal quant à lui est plus sûr, du moins jusqu'à une vieille ferme fortifiée... Cette option sera développée dans un prochain scénario.

Brenn

romain_bessellere_AT_hotmail.fr

Mise en page et Relecture : **Pitche**

pitch_AT_base.be

Remerciement à **Sengiir** et la communauté <http://www.esteren.org/forum/>