



## Synopsis

Un féond ressemblant à s'y méprendre à un chien s'est fondu dans la masse d'un élevage de chiens de berger, sous le couvert de la nuit il sème la mort dans la petite communauté rurale qui ne se doutant de rien s'est réfugiée dans la maison commune. Laissant leur maison vide toute la nuit, le crime profite bien entendu à une bande de brigands qui, ayant entendu la rumeur, profite de l'obscurité pour piller les maisons laissées vides par leurs occupants.

Les PJ arrivent dans la communauté alors que le féond en est à son troisième forfait. Ce fut d'abord Alasdair le berger, découvert mis en pièces en lisière de forêt, puis le troupeau de beornacs du village retrouvé décimé, le corps des paisibles animaux mis en charpie dans la pâle lumière de l'aube. La communauté ébranlée par les événements des jours précédents s'est réfugiée dans la maison commune lorsqu'ils ont découvert les cadavres de la famille Aoghas et toutes leurs possessions dérobées. Si les meurtres sont la cause du féond, le vol est l'œuvre d'une bande de brigands. Les PJ auront quelques jours pour tirer la situation au clair avant que la panique s'empare du village et qu'ils décident d'immigrer, laissant les brigands vainqueurs, et emportant avec eux la terrible bête qui se cache dans le chenil.

## Maiyn, un village Clef en main

Si vous ne désirez pas créer le cadre de cette aventure, voici un exemple type d'une petite communauté rurale, perdue dans une région fidèle aux anciennes traditions.

Les habitants de cette communauté sont au nombre d'une trentaine, quelques enfants élevés par la damathair. Maiyn vit au rythme des saisons, entre agriculture et élevage de moutons, peu au courant de ce qui se passe à l'extérieur de leurs murs, de nature simple et pragmatique les villageois ne sont absolument pas préparés au drame qui les touche. De plus le demorthèn, Joril Veyn, s'est rendu depuis plusieurs semaines au Tsioghair et n'est toujours pas revenu, augmentant la crainte et la superstition des villageois. Ci-dessous une liste, non exhaustive, de quelques personnalités que les personnages pourront rencontrer lors de leur passage à Maiyn.

**Crean Larn** : l'ansailair est un vieux berger qui malgré sa sagesse et ses qualités de gestionnaire est totalement débordé par les événements.  
**Heilidh Kleyson** : la danathair du village est une femme forgée par l'âpreté de la vie, elle a toujours élevée les enfants du village comme les siens et est prête à mourir pour les protéger.  
**Balar Tomet** : un homme rude, c'est lui qui a la charge du chenil des chiens de berger, il n'a bien entendu aucune idée de ce qui se trame dans son propre chenil et de la bête qui y loge, s'il vient à s'en rendre compte, il ne pourra s'empêcher de se sentir coupable de ce qui arrive à son village.  
**Martaïn Kleyson** : l'éleveur de béornac a aménagé sa grange en une petite forge et rend service à toute la communauté en réparant outils et objets du quotidien.

Les autres habitants de Maiyn partagent leur quotidien entre agriculture et tâches quotidiennes..

## De nouveaux arrivants

La nuit est tombée lorsque les PJ arrivent devant les portes du village, celles ci sont entre-ouvertes. Le village est calme et seul le bruit des bêtes dans les granges trouble le silence. Au premier abord il n'y a personne mais l'on peut entendre en tendant l'oreille (Perception SR 14) des bruits venant d'une des demeures au centre du village.

La porte de la maison est barrée. Si les PJ forcent un peu ils pourront entendre des murmures inquiets et quelques bruits étouffés. Ce sont les villageois qui, terrorisés, n'osent pas ouvrir. Si les PJ se montrent patients et sans aucun signe d'agressivité l'ansailair finira par ouvrir, avec à ses cotés quelques hommes armés de fourches et d'outils agricoles.

Une fois à l'intérieur les villageois leur expliquent le drame qui touche la petite communauté depuis quelques jours. Ils seront pas contre très surpris que la porte de la palissade n'ait pas été fermée. Si les PJ ne proposent pas d'eux même leur aide, les villageois au grand complet les supplieront de les secourir. Bien entendu ils n'ont pas grand chose à offrir, si ce n'est le gîte et le couvert.

### La foi de l'unique

si l'un des PJ est membre du clergé et qui s'illustre par son calme, sa générosité et que lui et ses compagnons viennent à bout du mal qui touche la communauté, certains villageois pourront être touchés par cette foi qu'ils connaissent mal.

## Une sinistre compagnie

Une vingtaine de marauds, dirigés par Peren Mac Nilk, noble déchu, brigandent sur les routes et attaquent les fermes isolées. Jusqu'à ce qu'un des leurs, de passage dans le village entendent la nouvelle et en parle à son triste sire. Dès lors ils n'ont eu cesse de s'introduire, une fois la nuit tombée et les villageois enfermés dans la maison commune, dans la communauté pour piller les demeures laissées à l'abandon ; repartant une fois leur forfait accompli dans leur refuge, une vieille maison forestière à quelques 3 lieux de Maiyn. Si les PJ viennent à explorer ou attaquer cette demeure, ils pourront y trouver les fruits des rapines de la bande (objets du quotidien dérobés et 3D10 daols d'azur).

## Le féond

La créature qui est entrée voilà quelques jours dans le chenil de Maiyn a tout du gros chien de berger, si l'on excepte les écailles qui remplacent les coussinets sous ses pattes. Le féond profite de sa ressemblance et du nombre de chien pour ne pas alerter les bergers. Depuis qu'il est arrivé dans la région il a déjà mis à mort plusieurs voyageurs, sur le chemin qui mène au village, un berger isolé et une famille de la communauté. Chaque nuit il saute la clôture et rôde, cherchant hommes, femmes et enfants à se mettre sous la dent. *Le féond possède une forte ascendance sur les bêtes du village, en sa présence elle ne manifeste aucune agressivité mais une inquiétude sourde, cherchant à se faire oublier.*

### Brigands .....

<i>Bon</i>	○ ○ ○ ○ ○ ●
<i>Moyen -1</i>	○ ○ ○ ○ ● ●
<i>Grave -2</i>	○ ○ ○ ○ ●
<i>Critique -3</i>	○ ○ ● ●
<i>Agonie</i>	○

Att.: 8    Def.: 8    Rap.: 7  
 Prot.: 2    Dom.: 3    Pot.: 1

### Notes :

Cotte de cuir, épée, arc. Si le quart du groupe est mis au sol. Ils fuient.

### ... Féond-Chien .....

<i>Bon</i>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<i>Moyen -1</i>	○ ○ ○ ○ ○ ○
<i>Grave -2</i>	○ ○ ○ ○ ○
<i>Critique -3</i>	○ ○ ○ ○ ○
<i>Agonie</i>	○

Att.: 12    Def.: 10    Rap.: 12  
 Prot.: 3    Dom.: 3    Pot.: 1

### Notes :

Saut, Sa morsure provoque une légère somnolence (Test de combativité SR 14 pour ignorer les effets)

## Au cœur du village

Voici présenté de manière non exhaustive les événements durant le séjour des joueurs. Aucun événement n'est canon et le MJ pourra en modifier l'ordre ou en rajouter. L'appellation « les voyageurs » désigne les joueurs.

*Où en est le village ?*

*Au moment où les joueurs arrivent dans le village, cela fait 3 jours que la bête est là. Le conseil s'est réuni le matin même et a décidé que les villageois dormiront ensemble dans la maison commune où ils accueilleront les joueurs.*

### **Une entrée silencieuse :**

Le village est désert, l'on entend les bêtes dans les granges et dans le chenil qui s'agitent. Des murmures à peines audibles proviennent de la maison commune et un mince rai de lumière perce à travers les volets clôt. Établir le contact est compliqué tant les villageois sont inquiets.

### **Aidez nous :**

Les villageois ont finalement fait entrer les voyageurs et leur demande de l'aide, expliquant la triste situation de leur village. Ils sont très étonnés que leurs portes soient ouvertes. Si les PJ vont fermer les portes, ils pourront apercevoir des silhouettes entrant dans la forêt, plusieurs sacs, apparemment assez lourds. Faites leur comprendre que les poursuivre est prématuré.

### **La poupée d'Elena :**

La nuit est sombre et le sommeil agité dans la maison commune. Tout le monde est réveillé par un cri de femme, à l'extérieur de la maison. C'est Izold, une jeune mère du village qui est allée chercher la poupée de sa fille dans la maison juste en face. Malheureusement la bête rôdait. Si l'on ouvre la porte l'on pourra voir son cadavre, le dos déchiqueté et la gorge ouverte. Quelques traces de pattes ressemblant à un chien, mais la piste n'est pas suffisamment nette pour être remontée.

### **Un Étranger :**

Le jour s'est levé, la communauté regagne ses maisons. Dans l'une d'elle gît un homme. Les villageois reconnaissent un homme qui est passé la veille demander des provisions. Les traces de sang indiquent que l'homme est entré par la porte, suivi par la bête, qu'elle semble avoir refermé la porte derrière elle, qu'elle a bondi dans son dos le projetant contre un meuble, l'égorgeant, avant de sortir en brisant la fenêtre. Deux autres demeures ont été visitées par plusieurs hommes d'après les traces, bijoux et objet de valeur ont disparus.

### **D'anciennes traces :**

Si l'on observe les traces dans le village l'on peut trouver plusieurs empreintes de la bête, elles sont profondes mais ressemblent à s'y méprendre à celle d'un gros chien. A un endroit de la palissade l'on peut remarquer (SR 14 Pistage) que la bête est entrée en sautant par dessus la palissade, aucune marque n'indique qu'elle est ressortie.

### **Maison forestière :**

Si les PJ suspectent des brigands et qu'ils se renseignent auprès des villageois ceux-ci pourront leur parler de Mac Nilk, un noble déchu qui brigande sur les routes depuis plusieurs années, il ne s'est jamais attaqué au village, trop bien défendu en temps normal. Le seul endroit où une telle bande peut se cacher est à quelques lieux du village, une vieille maison forestière inoccupée depuis un demi-siècle. Ils pourront alors prendre la décision de s'y rendre, mais les villageois ne bougeront pas tant que la bête est encore là.

### **Carnage au creux des bois :**

Un berger revient au soir, il a vu sur la route, six corps, attaqués par ce qui semblait être un gros loup ou un chien, peut-être un féond. Les voyageurs ont été surpris et n'ont pu tirer leur arme. D'après ce même berger l'attaque a eu lieu il y a 3 jours de cela.

### **Absence :**

La nuit est tombée, les villageois se sont réunis dans la maison commune pour y dormir une seconde fois, l'ambiance est très tendue. Au bout d'une heure l'on remarque soudain la disparition de Séoras, un adolescent du village. C'est sa petite sœur qui vend la mèche, l'adolescent, persuadé qu'avec l'aide des chiens il viendrait au bout de la bête, a décidé de patrouiller dans le village. Le jeune homme est retrouvé, le lendemain matin où la nuit même, un reste de laisse à la main, égorgé, le visage pétrifié par la peur. Il a eu le mauvais goût de choisir le féond comme chien de garde...

### **Traque :**

Il y a deux solutions pour démasquer le féond, soit patrouiller de nuit dans le village, la bête en ce cas, tentera de les attaquer par surprise, le plus discrètement possible, et uniquement si ils ne sont pas trop nombreux. Ou de jour, fouiller le village, bien il n'y est nul trace du féond, mais en passant et repassant devant le chenil un joueur pourrait être interpellé par le comportement étrange d'un des chiens, qui suit avec attention leurs déplacements. Si il se sent démasqué le féond attaquera.

### **Promenons nous dans les bois :**

Si la bête a été tuée plusieurs villageois proposeront d'accompagner les voyageurs jusqu'au repaire supposé des brigands. Malgré leur nombre ils ne devraient pas être une trop grande menace pour un groupe préparé. Dans l'optique où vos joueurs préfèrent attendre la nuit pour coincer les brigands ceux-ci ont un mode opératoire très stricte. L'un d'eux escalade la palissade, ouvre la porte, Une demi douzaine entre pour piller le village tandis que le reste du groupe reste en lisière de forêt, Mac Nilk, leur chef, leur a bien recommandé de se méfier de la bête.

# Épilogue

La petite communauté peut enfin respirer, la bête est morte et les brigands, si ils sont encore en vie ne viendront plus les importuner. Le conseil invite les héros au repas de ce soir, dressé en leur honneur en « maigre remerciement de l'aide immense apportée à la communauté. » Les cérémonies funéraires sont oubliées et l'on tente d'échapper aux quelques jours sombre qu'a connus le village. Le demorthèn, revient même pour l'occasion et remercie chaleureusement les PJ, se sentant malgré tout coupable de ce qui est arrivé durant son absence. De même Balar Tomet l'éleveur de chien fait ses plus plates excuses à la communauté s'estimant coupable de ce qui se terrait parmi ses chiens, il faudra beaucoup de sollicitude pour qu'il ne dépérisse pas.

Au matin du départ des joueurs, le village leur offrira quelques denrées afin qu'ils ne souffrent pas de la faim ainsi que quelques ustensiles du quotidien si les joueurs en font la demande (Rien dépassant 3 daols d'azur).

## Le demorthèn

Si vous souhaitez donner une fin plus sombre les joueurs peuvent retrouver les possession du demorthèn dans le repaire des brigands. Ou un berger peut ramener son corps, trouvé sur une route non loin du village, attaqué par le féond.

## La foi de l'unique

Si l'un des joueurs, membre du temple a répandu les paroles de Soustraine et que vous voulez donner une ambiance plus mystique, ses prêches et actions peuvent avoir converti 1D10 villageois à la Foi. Il pourra récupérer 10 point d'exaltation dû à une action significative de ferveur religieuse.

## Vent

### Musique :

Approche du village et exploration nocturne

- *Dark Ambient Song - Still Death Words*

Les villageois racontent

- *Apocalyptica - Ruska*

Aux prises avec le féond et les brigands

- *Lustmord - Blood Deap in Dread*

### Saison :

Automne ou hiver

N'hésitez pas à modifier le profil du féond ou le nombre des brigands en fonction de vos joueurs.

*Scénario librement inspiré de Suishou dans un chemin (Qin) de Pitche avec son aimable autorisation.*

**Brenn**

romain\_bessellere\_at\_hotmail.fr

Correction : **Pitche**

Illustrations :

**Jess «Métal Hurlant» Cortes**

lou.jessica.cortes\_at\_gmail.com

*Remercient à la communauté Esteren.org*

