

# Les Chroniques de Théia

Année X

## Le Barghest

### ESPRITS PRIMORDIAUX ANTÉDILUVIENS

Au temps où les géants primordiaux régnaient encore, avant le grand déluge, avant l'avènement des dieux, il existait déjà de sombres entités primaires et sauvages. Elles étaient considérées comme des divinités par les tribus primitives qui peuplaient le monde.

Si les géants étaient les forces primordiales de la nature, ces êtres étaient la cristallisation des peurs de l'Homme, et notamment de leur crainte de la nuit et de l'obscurité. Le Barghest est l'une de celles-là.

### LE BARGHEST

Les premiers hommes vénéraient le Barghest au fond de grottes qu'ils pensaient être l'entrée de l'autre monde, celui des morts. Ils lui sacrifiaient des innocents pour qu'il ne vienne pas hanter leurs nuits. Mais petit à petit il sombra dans l'oubli alors que les dieux entraient dans leur âge d'or.

Affaibli, mais toujours puissant, le Barghest, cet énorme dogue noir d'ombre et de fumée, rejoignit la Chasse fantôme. Se mêlant à la meute, poursuivant sans relâche Twrch Trwyth le sanglier infernal, s'abreuvant de la peur et de l'âme des pauvres humains qui croisaient leur route, le Barghest patienta.

### Légende

Un jour, au sud de Prydyn, une âme perdue, un jeune chasseur ayant commis un crime effroyable

se réfugia dans les landes de l'arrière-pays pour échapper au sort que lui réservaient ses pairs. Il découvrit une grotte, sombre et profonde, et décida qu'il y serait bien caché, bien à l'abri. La grotte était un très ancien ossuaire, il pensa qu'il s'agissait d'une tombe ancestrale. Dès la première nuit, d'obscurs rêves vinrent hanter son sommeil, la démence ne mit pas longtemps à le dévorer. Rongé par le remord de son acte et l'esprit contaminé par l'ancienne magie noire qui sommeillait dans la "bouche des enfers", le jeune homme se mutila et pria. Il pria l'ancien esprit qu'il sentait en ces lieux, il pria le dogue noir. Puis il partit en chasse, enleva une victime, la ramena dans la grotte et lui fit subir des sévices sans nom avant de la sacrifier à son nouveau dieu. Puis il recommença.

Il n'en fallait pas plus pour redonner de la force au Barghest. Peu à peu il franchissait la frontière entre les mondes, attiré par la noirceur de l'âme du jeune homme. Grâce à lui il finit par se matérialiser dans le monde des hommes, sans plus avoir besoin de la meute. Il massacra son seul adepte, car c'était la seule chose qu'il savait faire.

Quand les membres du clan du jeune chasseur finirent par retrouver sa trace et celle de ses victimes, ils découvrirent son corps lacéré et exsangue. Certains d'entre eux jurèrent avoir vu un énorme dogue



noir roder près de la grotte ce jour-là.

Depuis, dans la lande, tous vous conseillent d'éviter de sortir seul les soirs sans lune, autrement le Barghest pourrait vous trouver et vous tuer.

## Le Dogue noir

Le Barghest est une créature qui n'existe que si vous la craignez. Il née et se nourrit de la peur des hommes pour l'obscurité. Tel un fantôme, il peut être aperçue sans jamais être réellement vue, mais si vous pensez à lui et que la peur est en vous, alors il franchira le voile et se matérialisera pour vous tuer.

Il hante les landes dans le sud de Prydyn. Mais il peut se situer dans n'importe quelle zone reculée des terres celtes ou scands. La seule condition à sa présence est l'existence d'un ancien lieu de culte et d'une légende ou d'un conte la concernant.

Affronter le Barghest n'est pas chose aisée, et personne n'en a jamais réchappé, jusqu'à présent. En effet, ce dernier se matérialise grâce aux peurs des personnes, il se nourrit de celles-ci. Une fois une personne convaincue de sa présence, la créature va pouvoir franchir le voile, la personne devenant son vaisseau. Cela signifie que celle-ci connaît la légende ou le conte et qu'elle a déjà entraperçu à plusieurs reprises la silhouette de la créature (deux fois ou plus). Sa peur se mue rapidement en adoration. Il cède sous l'inexorabilité de son sort. Devenant ainsi une sorte d'adorateur de la créature, de serviteur dévoué, de porteur de sa réalité, de son existence. Mais aussi de pourvoyeur de nourriture, en général sous forme de sacrifices ou de victimes qu'il désignera. Le vaisseau va alors de manière inconsciente guider les actes du Barghest. Ce dernier s'en prendra aux ennemis du vaisseau ou à ceux qui voudraient lui causer du tort. Peu à peu le vaisseau perd ses attaches avec son ancienne vie pour ne vivre que pour son dieu.

Si le vaisseau est seul, deux choses peuvent se produire, soit il a une forte volonté et dans ce cas il va le servir quelque temps avant d'être tué, soit sa volonté est faible et il périt après quelques jours, massacré par le dogue.

S'il fait partie d'un groupe, il sera le catalyseur du Barghest mais se retrouvera

rapidement (en quelques minutes) dans la position du serviteur dévoué.

Le Barghest, une fois matérialisé, émet une aura inexorable qui empêche quiconque se trouvant en sa présence de ressentir autre chose qu'une peur froide de lui. Cette peur rend le Barghest invulnérable, personne n'ayant le courage de s'en prendre à lui.

La seule solution pour se débarrasser de lui et de rendre inconscient (ou de tuer) celui par qui la faille a été ouverte (le vaisseau). En général, celui-ci tient des propos incohérents expliquant que son dieu (en parlant du Barghest) est là pour les conduire vers le monde des morts. Et semble ne pas (ou ne plus) subir la peur sourde qui touche les autres personnes présentes.

Le Barghest ne s'éloigne jamais à plus de quelques centaines de mètres de son vaisseau et de la bouche des enfers.

Une fois le vaisseau du Barghest inconscient ou mort, la bête se dissout dans le néant retournant par-delà le voilà dans le royaume de la Mort. Elle ne réapparaîtra, après quelque temps, que si le vaisseau reprend conscience.

S'il est suffisamment éloigné du lieu de culte et pendant une durée conséquente, le lien est rompu. Le serviteur dévoué, subira un contre coup psychologique qui le laissera dans un état second pendant quelque temps, en fonction de sa force d'esprit, pouvant aller de quelques heures à plusieurs semaines.

Il est désorienté, a du mal à savoir où il se trouve, ou qui il est réellement, parle sans cesse de son dieu, le dogue noir et se retrouve prostré pendant de longues minutes voire des heures.

Le Barghest patientera jusqu'à trouver un nouveau vaisseau.

## IDÉES DE SCÉNARIOS

Une jeune esclave, profondément affectée par la rudesse de son maître, s'enfuit de son village. Dans sa course éperdue, elle se réfugie dans un antique lieu de culte dédié au Barghest.

Devenue le vaisseau du démon, elle va épancher sa colère en séduisant et en attirant de jeunes gens d'un village voisin dans le piège mortel du dogue noir. Après la troisième disparition, la tension monte au village. L'un des disparus est un cousin lointain d'un des personnages.

Un puissant druide, devenu le vaisseau du Barghest, réussi à contenir sa voracité en sacrifiant de très jeunes enfants lors de cérémonies aux solstices. En été, il offre son propre sang à la bête dans un étrange



rituel. Lors du solstice d'hiver, il sacrifie un nourrisson. Ainsi, il protège son dunon, l'empêchant de devenir la proie du démon. Les habitants sont au courant des agissements du druide et, sous les ordres du chef de clan, ils doivent à tour de rôle offrir un enfant au dogue noir.

Un jour c'est le premier né d'une jeune femme courageuse qui est désigné. Cette dernière refuse le destin de son enfant. Elle demande de l'aide aux personnages.

<b>BARGHEST</b>		<b>FOR</b> 6	<b>DEX</b> 4	<b>RAP</b> 6	<b>RUS</b> 0	<b>PER</b> 3	Pts Héros. 1
<b>Le dogue noir</b>		<b>CON</b> 10	<b>APP</b> -2	<b>SAV</b> 4	<b>VOL</b> 7	<b>CHA</b> 0	Pts Fatigue -
Vigilance 10		Recherche 10		Endurance 8		Pistage 12	

  

Attaques	SC / PdM	Dom.	Init.	Déf.	Notes
<b>CAC</b>					
Morsure	12*/7	Perf. 12*	10	22	-
*Style de combat habituel : Feinte 3, Attaque puissante 4					

  

Localisations de face		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
<b>1-2</b>	Patte D	48	2	1	3	1
<b>3-4</b>	Patte G	48	2	1	3	1
<b>5-6</b>	Tête	53	2	1	3	1
<b>7</b>	Flanc	43	2	1	3	1
<b>8-9-10</b>	Poitrail	48	2	1	3	1
*	Coeur	43				

  

Localisations de dos		PdV	Con.	Perf.	Tran.	Bal.
<b>1-2</b>	Patte AD	48	2	1	3	1
<b>3-4</b>	Patte AG	48	2	1	3	1
<b>5-6-7</b>	Flanc	43	2	1	3	1
<b>8-9-10</b>	Croupe	48	2	1	3	1

  

Informations
<b>Armure :</b> néant/fourrure épaisse.
<b>Notes :</b> Course 50 à 60 km/h.
<b>Mod. de masse :</b> 5
<b>Notes :</b> le Barghest ne peut être détruit sur le monde des Hommes. Il ne peut qu'être renvoyé, car il s'agit d'une créature semi-divine apparentée aux démons. Dans sa forme matérialisée sur Midgard il est constitué de fumée et d'ombre solides. Dans le monde des morts il perd son aura de peur et donc son invulnérabilité. Il ne subit que la moitié des dommages qui lui sont infligés sauf pour ceux générés par les arcanes ou les armes héroïques et légendaires.

