

ROSSIYA

LES ROYAUMES D'AIRAIN

L'esprit en colère

Crédits du scénario :

Auteurs : Ludovic Dupin, Alexis Tolmatchev.

Concepteurs de règles : Alexis Tolmatchev.

Directeur de publication : Alexis Desplats

Relecture et correction : Ludovic Dupin

Maquette et réalisation : Les Ateliers d'Ailleurs

Illustration intérieure : Bastien Laurent.

Cartographie : Alexis Tolmatchev.

Rossiya, les Royaumes d'Airain est édité par Les Ateliers d'Ailleurs SARL. ©2004 Les Ateliers d'Ailleurs. Tous droits réservés.

Les Ateliers d'Ailleurs - 49 rue de Versailles 78150 le Chesnay.

"D20 System" and the "D20 System" logo are Trademarks of Wizards of the Coast inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this licence can be found at : www.wizards.com

"d20 System" and the d20 System Logo are Trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the United States and other countries and are used with permission.

"Rossiya, les Royaumes d'Airain®" requires the use of the Dungeons & Dragons Player's Handbook, Third Edition, published by Wizards of the Coast, Inc.

This product utilizes updated material from the v.3.5 revision.

Dungeons et Dragons® et Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast®, utilisés avec leur aimable autorisation.

Où il sera question de fourrure, de chiens, d'esprits et de combats... Mais surtout, ce scénario permettra aux joueurs de faire leur premier voyage dans un Royaume d'Airain et d'y rencontrer ses étranges habitants.

Type : initiation et découverte

Nombre de joueur : de 3 à 5

Style : enquête - action – chamanisme – esprit

Prérequis : personnages de niveau 1 à 3 et au moins un des personnages parle le mordve (un dialecte finn)

Note : pour des joueurs dont les personnages seraient plus expérimentés, les protagonistes du scénario n'apparaîtront pas comme aussi surprenants et fantastiques, toutefois cette aventure peut garder tout son charme si vous la musclez un peu.

Lieu : Dans les territoires Mordves.

Date : Printemps 1080

Sc.

En bref :

Rom du clan des têtes de bronze, un éleveur de chiens de combat mordve, a passé un pacte avec un chaman finn d'un autre clan afin d'exploiter un esprit du Jumala capable de lui donner les chiens les plus puissants et les plus agressifs (les Wounds). En échange de ce don, il devait entretenir l'esprit au moyen de sacrifices et d'offrandes.

Obligation que, bien sûr, il n'a pas rempli.

L'esprit, courroucé par le manque de parole de l'éleveur de chiens, l'a puni en le faisant emprisonner par ses chiens loin de tout.

Pour le libérer, les PJ devront accéder au Jumala et passer l'épreuve que l'esprit leur imposera. Mais cela ils ne le savent pas encore.

Les protagonistes

Arkadi Zoulov

Un marchand rus de Murom, qui assure le commerce entre les Rus et les gens des steppes, détenteur d'une drôle de fourrure. C'est lui qui engage les personnages à son service.

Les 6 varègues

Les guerriers taciturnes qui protègent la caravane du marchand Zoulov. Loyaux et dévoués.

Helmu

Un brave chasseur mordve, un peu simplet mais connaissant la provenance de la fourrure.

Rom

Un éleveur de chien cupide qui a cru ne pas devoir sacrifier à ses obligation envers les esprits.

Orwo l'homme magie

Un jeune chaman talentueux et beau, qui a intercédé auprès des esprits pour Rom.

Anshaka

Grand père glouton, un puissant esprit pervers qui aime rire aux dépens des autres.

Fille biche

Un esprit volage et taquin qu'il faudra attraper à son corps défendant.

Acte I

Scène 1.

Une histoire de fourrure

Les personnages séjournent dans la ville de Murom, au sud-est de la principauté de Tchernigov sa tutélaire, bien que de fait la petite ville soit presque indépendante. Cette bourgade de six mille âmes est l'une des interfaces marchandes avec l'Orient et la steppe. Solidement retranchée derrière ses remparts de bois, sa communauté marchande est l'une des plus entreprenante et prospère de la région. Les vingt églises somptueusement décorées, ainsi que l'élégance du quartier marchand sont là pour en témoigner.

Sans doute vivants de quelques menus travaux de gardes, de transporteurs ou de dockers, pour qui le chômage n'existe pas, nos futurs aventuriers se voient un beau matin proposer un travail par maître Arkadi Zoulov (cf. Annexe 1), un imposant marchand Rus de retour d'un long et fructueux voyage commercial, dont la rumeur dit qu'il cherche un nouvel équipage.

Le marchand paré d'un manteau doublé de zibeline aussi rouge que son nez et ses joues, arrive escorté par deux gardes de fortes statures, bien qu'édenté pour l'un et borgne pour l'autre. Il invite civilement les personnages chez lui afin de palabrer autour de quelques verres de liqueurs venues d'au-delà de l'horizon.

- La maison du marchand Zoulov est une grande bâtisse de bois peinte en blanc, le toit est couvert de tuiles tricolores, bleues, vertes et jaunes disposées en quinconce, produisant un effet charmant. Elle se dresse fièrement sur deux étages bien que la tour centrale en possède un supplémentaire. Le tout est encerclé par une palissade de grosses planches terminées en pointe.

Attenant à la palissade, deux entrepôts de belle taille, peints du même blanc que la demeure achèvent le tableau.

Une fois les liqueurs servies dans des timbales d'argent gravées, Zoulov sort d'un coffre de bois sculpté une grande fourrure sombre, d'un noir terne. Il la fait passer de main en main. Elle est particulièrement épaisse et d'une incroyable résistance bien que son origine reste très mystérieuse. Même un personnage avec de solides connaissances en ce domaine ne saurait dire de quel type d'animal elle pourrait bien provenir.

Zoulov explique que le commerce de ce type de peau l'intéresse au plus haut point, elle pourrait être bien utile pour fabriquer des parties souples d'armure et devrait atteindre de bons prix à la vente. Ses yeux rayonnent déjà des profits qu'il escompte en tirer. Il laisse volontiers un peu de temps aux personnages afin qu'ils réagissent et lui posent de judicieuses questions. En effet, le gros marchand aime faire étalage de ses connaissances. Si les personnages ne parlent pas, il reprendra la parole pour expliquer l'origine de cette fourrure.

- "Je revenais des territoires tenus par les fauves blonds des steppes (coumanes) où j'avais à mon habitude fait commerce de biens. Mon itinéraire tirait alors vers l'est, je décidais donc de pousser jusqu'au territoire des redoutables mordves, que l'on appelle aussi le peuple des forteresses. Je ne les connaissais que de réputation, qui, il faut vous le préciser est fort mauvaise. On les dit querelleurs et sauvages. Mais j'escomptais bien trouver de nouveaux commerces et augmenter mes profits.

Le soir venu, alors que nous montions un camp pour la nuit, un de mes compagnons aperçut un archer qui remontait le long de la rivière, nous le hélâmes. Il était fin et sec avec au sommet de son corps la tête du parfait simplet. Nous partageâmes du poisson, du pain et de la bière aigre. Il ne parlait que la langue de son peuple et peu de mots furent échangés. Pourtant malgré le silence qui régnait entre nous, je compris qu'il s'appelait Helmu et je remarquais vite la fourru-

re qu'il portait sur ses épaules. Après l'avoir prise en main, je décidais d'en faire l'acquisition. L'homme me la céda contre un petit sac de sel fin. Puis après avoir craché dans sa main et s'être levé sans un mot il reprit sa route. Je ne savais rien de la provenance de la peau, bien que je suppose qu'il devait avoir chassé l'animal qui la portait.

Voilà donc mes braves, le peu d'histoire de cette peau et la façon dont je l'ai acquise. Il me reste donc à en trouver plus, et c'est la raison qui me pousse à vous embaucher."

Scène 2.

Une histoire de fourrure

Zoulov propose d'engager les aventuriers pour les envoyer en terres mordves à la recherche de ces fameuses peaux. Le marchand manque de temps pour s'y rendre lui-même et de toute manière, il ne parle pas un traître mot de leur langue (Rappel : au moins un des personnages doit savoir parler le Mordve). Il doit repartir dans deux jours vers les territoires coumanes avec une nouvelle cargaison. A cette occasion, il passera, à deux jours de marche de Supren, le village près duquel il a rencontré Helmu.

L'idée du marchand est d'embaucher les personnages pour qu'ils investiguent de manière à obtenir trois informations : de quel animal provient cette fourrure ? Où et comment est-il chassé ? Où est-il possible d'acheter de telles fourrures ? Informations grâce auxquelles il compte mettre la main sur ce commerce. Il repassera les prendre au point où ils seront déposés deux semaines plus tard.

Le sujet ne sera pas abordé spontanément par le marchand, mais les personnages peuvent le faire : le paiement. Le marchand, roublard, laissera toute latitude aux personnages pour négocier. Zoulov s'est quand même fixé des limites : il espère payer au maximum 5 grivnas par personne en argent ou en biens. Si les personnages y pensent, ils peuvent aussi négocier le prix des peaux qu'ils acquerront ; le prix ne dépassera pas 1 grivna les dix, ce qui est le double du prix de la zibeline à la coudée.

A la fin de la conversation, Zoulov confie la

fourrure aux personnages et leur donne rendez-vous dans deux jours devant chez lui avant le lever du soleil.

Les personnages ont maintenant deux jours devant eux pendant lesquels ils peuvent à loisir : s'équiper (conseillé pour les joueurs débutants afin de les mettre dans l'ambiance), se renseigner sur la peau (mais ils n'auront pas d'informations supplémentaires), se renseigner sur les mordves et le village de Supren (voir la partie 5), renégocier avec Zoulov qui les recevra toujours de bon cœur en pleine journée, même s'il est très occupé à préparer sa caravane.

Scène 3.

Un départ matinal

u jour dit du rendez-vous, avant le point du jour, les personnages découvriront leurs compagnons de route. Zoulov drapé dans une chaude cape de feutre noir, le torse ceint d'une broigne de cuir clouté, le nez toujours aussi rouge, sera **A** moins affable que ces derniers jours, tout occupé qu'il est aux derniers préparatifs. Habillé dans sa tenue d'aventurier, l'épée au côté, il prend une dimension autre que le sympathique négociant rencontré précédemment.

- Six hommes, aux côtes de mailles graissées et passées à la suie, qui sont aussi discrètes que la tunique d'un voleur, s'affaierent à la caravane en ce matin sans soleil.

Leurs vêtements de laine aux couleurs brunes sont taillés pour la route leurs pieds chaussés de lourdes bottes et leurs dos protégés par d'amples capes noires maintenues en place par de discrètes fibules de bronze. L'édenté et le borgne sont équipés de longues lances et portent à la ceinture des épées droites. Deux autres d'arcs courts, de haches à simple tranchant et d'une targe de bois. Le cinquième a un arc long et un large poignard passé à la ceinture. Le dernier, qui semble être le chef, possède un lourd écu et une épée franque. Les six guerriers chargent trois chariots de bois attelé à des équipages de robustes boeufs.

Si les personnages proposent d'aider au chargement, ils verront que les marchandises sont des

poteries d'origine byzantine, des ballots de cuir tanné, des sacs de sel, des coffres et de larges pièces de draps teints. Un quatrième chariot est dévolu au transport du matériel, des éléments de campement et des voyageurs. L'opération prend une bonne heure et au moment où le soleil se lève, Zoulov réunit une dernière fois les personnages pour leur rappeler les termes de leur contrat. Puis le marchand ira embrasser sa très sainte épouse et ses cinq mouflets, qui le béniront pour le voyage. Le départ est immédiat. En route pour les terres mordves....

Scène 4.

Un long voyage tranquille

Le voyage se passe bien. Plus le convoi s'éloignera de Murom, plus Zoulov se détendra, redevenant l'affable marchand rubicond que les personnages ont rencontré antérieurement. Il présentera son escorte. Il s'agit d'une confrérie de guerriers

L varègues. Le marchand travaille régulièrement avec eux depuis ces trois dernières années. Les mercenaires parlent essentiellement scandinave, mais possèdent quelques rudiments de Rus.

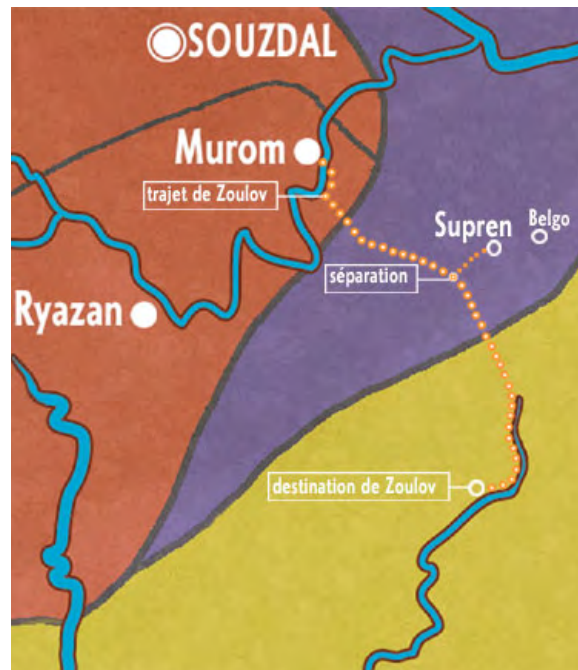
Si les personnages tentent une action stupide qui pourrait entraîner le courroux de ces hommes, leur réaction sera immédiate, brutale et probablement fatale.

Après deux semaines d'un voyage pluvieux et sans encombre, presque heure pour heure, les personnages sont déposés au carrefour de deux sentiers à l'orée d'une forêt de bouleaux. Zoulov leur indique de la main la direction de Supren.

- - Voilà mes braves, nous y sommes. Ce sentier mène au village de Supren, à deux jours d'ici. Prenez garde, vous serez en hostile territoire Mordve. Ici les étrangers font de bons esclaves, et méfiez-vous aussi de la piste, il se peut que les pluies aient détrempté le terrain jusqu'à le rendre impraticable.

Que dieu tout puissant vous ait en sa miséricorde et vous protège.

Sur cette longue route, ils croiseront deux cavaliers mordves armés qui passeront au triple galop et quelques paysans rentrant de leur jour-




née aux champs. Ceux-ci leur indiqueront volontiers la direction de Supren, même s'il reste à bonne distance des personnages, mais rien de plus. Ils croiseront aussi un vieux chasseur dénommé Bolan, chevauchant son poney vers la frontière rus pour y vendre un beau lot de cinq fourrures d'ours. Une discussion poussée avec l'homme pourrait les aider à adopter la bonne attitude envers les autochtones et à en savoir plus sur le village de Supren (voir scène 5). En revanche, il ne sait rien des questions qui préoccupent les personnages et ignore totalement la provenance de la fourrure qu'ils possèdent.

Scène 5.

L'arrivée à Supren

Après deux jours de marche le long de la piste détremptée, les personnages arrivent en vue de Supren.

- Juché au sommet d'un large monticule presque entièrement dénué d'arbres, un village de maisons de bois à demi enterrées et aux toits couverts de tuiles de bois brutes, lance vers l'azur de longs filets de fumées blanches. Sur les flancs est et ouest de l'oppidum, une trentaine de tentes de toutes formes, couleurs et tailles s'agglutinent, laissant augurer une population totale de trois cent âmes. Le sommet de la tour protégeant l'accès au village, plus haut point du lieu, se



dresse fièrement vers le ciel. À son côté, une forteresse de terre et de bois protège la petite communauté. Déjà à cette distance, on entend le concert des aboiements de chiens, comme si le bourg entier en était peuplé. Au milieu de ce tumulte, la grande trompe de cuivre annonce, tonitruante, le milieu de la journée.

Il s'agit là d'un grand village. Toutefois, les résidents mordves, du clan des têtes de bronze, ne composent que la moitié des habitants. Le reste sont des commerçants et des nobles : Rus, Coumanes, Bulgares et Finns d'autres clans. Avec tant de gens de passage, l'accès au village est aisé et les sentinelles, perchées dans la tour de la forteresse n'adressent même pas la parole aux personnages, se contentant de les toiser un instant. En revanche, si les personnages s'adressent avec arrogance ou mépris aux gardes, il est fort possible qu'ils passent un mauvais quart d'heure dans un coin reculé du village.

Toutefois, ils seront à terme relâchés et libres de leurs mouvements.

Nos valeureux voyageurs pourront facilement trouver la maison commune, attenante à la maison du chef de clan et prête à les accueillir contre quelques biens offerts à sa famille. Le chef du village, un homme dans la force de l'âge, dénommé Yaak, s'est entouré d'une solide bande de guerriers dont l'apparence traduit l'apparente férocité. Toutefois, les personnages peuvent, s'ils le préfèrent, monter un camp sur un des flancs du coteau de la ville, comme le montrent les dizaines de tentes érigées tout autour, là rien ne leur sera demandé.

Pourquoi tant de monde en ce lieu ?

Supren est réputé pour ses dresseurs de chiens de chasse, de combat et de guerre. Cette activité génère une fructueuse économie locale fondée sur l'élevage. Les animaux sont vendus à des seigneurs désireux d'en posséder. Quelques nobles, veneurs, soldats ou autres marchands viennent parfois de très loin pour se fournir. Puis, il y a les combats organisés entre les différents éleveurs qui donnent lieu à des paris atteignant parfois des sommes rondelettes.

Si les personnages ne se sont pas au fait de ces activités avant leur arrivée, ils en prendront

connaissance rapidement car ils débarquent au début de la saison des combats.

À côté des denrées alimentaires vendues par les paysans locaux, l'immense majorité de la vaste place du village est dévolue au marché à chiens. De chiots marchant à peine, aux molosses écumants et caparaçonnés, ce sont des dizaines et des dizaines de bêtes qui sont présentés par plus d'une trentaine d'éleveurs de la région. Entre les aboiements, la bave, la poussière soulevée par les combats entre chiens, impromptus pour certains, les discussions à bâton rompu entre clients et vendeurs, l'atmosphère est oppressante, pesante. L'odeur des chiens prend littéralement à la gorge et c'est sans compter la morsure accidentelle.

Scène 6.

Identifier la fourrure...

Aux premiers contacts avec la population, chasseurs, paysans ou marchands, les personnages n'apprendront rien sur cette fourrure. De plus, les gens ne se montreront que peu intéressés et essaieront en priorité de vendre leur production aux personnages.

Il faudra alors se tourner vers les éleveurs de chiens pour obtenir quelque chose. Ce sont des personnages rudes, prompts au coup de poing et peu accueillants. Ils sont parfaitement conscients du fait qu'ils exploitent une vraie richesse avec leurs chiens, et laissent volontiers les clients les aborder sans trop se forcer pour les attirer. Ils agiront de la même manière avec les aventuriers et couperont court à la discussion s'ils comprennent que les personnages ne sont pas là pour acheter. Ce sera au terme de ces très courts instants accordés par les éleveurs, que les personnages doivent comprendre que c'est à l'occasion des combats de chiens qu'ils pourront continuer leurs investigations. En revanche, si les personnages se montrent agressifs ou violents et s'aventurent à semer le trouble, les guerriers du chef Yaak se chargeront d'eux et il y a fort à parier qu'ils rejoindront le cheptel d'un marchand d'esclaves bulgare en route pour Bagdad, mais c'est une autre histoire.

Les combats ont lieu la nuit à l'extérieur de Supren dans une clairière dévolue à cet usage. Il leur faudra s'y rendre pour obtenir des informa-

ROSSIYA



SUPREN

- ① Citadelle
- ② Quartier des éleveurs
- ③ Quartier des chasseurs
- ④ Maison du chef
- ⑤ Marché aux chiens
- ⑥ Camp bulgare
- ⑦ Camp rus
- ⑧ Camp coumane
- ⑨ Maison commune



tions tangibles, les éleveurs ne sont pas sur le marché pour discuter mais pour gagner de l'argent.

Si les personnages réussissent à trouver la clairière et arrivent pendant la soirée, ils seront accueillis dans la plus pure indifférence et pourront parler avec les participants sans trop de problèmes. Bien entendu, la condition pré-requise est de parier sur les combats et les locaux ne passeront pas par quatre chemins pour leur faire comprendre cette subtilité.

- L'ambiance pendant les combats est brutale et sanglante. Les chiens énervés par l'odeur du sang sont déchaînés. Visiblement, les hommes aussi. Aux coins des différentes arènes, les éleveurs dont les bêtes participent aux combats sont réunis et hurlent pour les encourager. Ailleurs, des paysans locaux, des parieurs et des voyageurs se délectent d'assister à cette débauche de violence animale.

Après des éleveurs, les personnages pourront, en montrant la fourrure, apprendre qu'elle leur rappelle vaguement ces affreuses bêtes que possédait Rom. Les chiens de Rom étaient des animaux de guerre quasiment imbattables. Il resta pendant plusieurs mois le champion incontesté des joutes. Le lendemain des combats, ses chiens se vendaient vite et très chers. Pourtant depuis maintenant presque trois mois, personne ne l'a vu, ni au marché, ni aux arènes. En fait, personne ne s'en est inquiété. Bon débarras.

Un autre éleveur pourra leur apprendre que le chenil de Rom était très excentré de Supren, à peu près à une demi-journée de marche au nord, et personne ne s'y est rendu depuis très longtemps. Les éleveurs ne sauront répondre à aucune des questions concernant Helmu.

Scène 7.

A la recherche du chasseur Helmu

Si les personnages recherchent Helmu (cf. Annexe 1). Ils doivent s'adresser aux paysans qui exploitent les champs aux alentours de Supren, ils le connaissent soit de

visu, soit de réputation. Il est forcément passé dans l'un de leurs champs alors qu'il traquait un lapin, un renard ou un loup. Les personnages seront orientés vers le village de Belgo, lieu de résidence du chasseur. Ce village est à deux jours de marche vers l'est.

A Belgo, les habitants parleront avec chaleur d'Helmu. Les personnages apprendront qu'il vient de partir pour la chasse. Il a trois heures d'avance sur eux. Ils auront alors tout loisir de comprendre la difficulté de suivre un chasseur expérimenté dans la forêt.

[DD 25 pour pistage, réussir 3 tentatives (une par heure), 6 tentatives maximum].

S'ils retrouvent le chasseur mordve, Helmu sera méfiant et craintif. Il essaiera tout d'abord de faire croire aux personnages qu'il ne comprend de quoi ils parlent et qu'il n'est impliqué en rien. Si les personnages marchandent avec lui son information, principalement par le troc, il leur expliquera d'où provient la peau. Si les personnages utilisent la violence, Helmu finira par parler, mais il se débrouillera pour rentrer avant eux à Belgo et les dénoncer. Les personnages seront très mal reçus. Les paysans et quelques guerriers menés par le chef de village les menaceront de voies de fait s'ils ne s'acquittent pas d'un dédommagement de cinq grivnas pour l'offense. Si les personnages ont la mauvaise idée de ramener de force Helmu à Belgo en le malmenant, les villageois les attaqueront immédiatement. Si certains n'ont que des fourches, d'autres sortiront des gourdins et des haches (adaptez les attaquants par rapport au nombre de PJ). Dans ce dernier cas, les personnages feraient mieux d'éviter la région.

Si les personnages ont réussi à faire parler Helmu, quelle que soit la manière, il leur dira que la fourrure a été trouvée sur une charogne à peine identifiable. De loin, il lui semblait qu'il s'agissait d'un ours, mais de plus près d'un énorme loup ou peut-être un chien monstrueux. L'animal mort a été découvert assez loin au nord de Supren. Il a voulu s'aventurer plus en avant, mais des hurlements lointains l'en ont dissuadé.

Annexe I

Arkadi Zoulov

Zoulov est figure importante parmi les marchands du Sud-Est des Terres Rus. Il voyage régulièrement vers les terres coumanes et en ramène tout type de denrées, bijoux, armes et vêtements. Une trentaine d'années bien sonnées, le teint rougeaud, le ventre rebondi, des cheveux blonds hirsutes, de grands yeux noirs toujours en éveil, Zoulov ne paie pas de mine. Mais l'œil averti d'un aventurier reconnaîtra à sa démarche, à ses vêtements et à sa manière de manier la langue et le sabre qu'il est un homme intelligent, robuste et dur au mal.

Il est fort possible qu'un des personnages ait travaillé pour Zoulov comme garde lors d'une expédition ou qu'il ait troqué des marchandises avec lui. Paternaliste et bienveillant, Zoulov laisse habituellement un bon souvenir à ses interlocuteurs. Si les personnages mènent à bien leur mission, il y a fort à parier que Zoulov repensera à eux dans l'avenir. En revanche, s'ils essaient de le tromper ou de le mener en bateau, il usera de tous ses contacts pour leur rendre la vie impossible.

• Homme d'arme 1 – Marchand 3

Rus, chrétien

Réputation 11

For 14, Dex 12, Con 14, Int 11, Sag 12, Cha 16

langues parlées : Slavik - Turk

PV : 38

Init : +1 ; CA:17 (+1 dex, +4 cotte de maille, +1 targe, +1 Garde)

dépl: 9m

Att : mêlée - (cimenterre* +7/+7, 1d8+4) - (poignard +6, 1d6+2)

JS : Ref:+6, Vig:+2, Vol:+2

Compétences : Bluff +9, Connaissance de l'étiquette +7, connaissance des villes +6,

Equitation +7, Estimation +6, Intimidation +10, Natation +4, Perception auditive +3, Psychologie +11, Négociation +5

Dons : Maniement des sabres et poignards, Spécialisation au cimenterre, Garde, Rapidité de coup, Port d'armure moyenne, Voie de la corruption, Contact x2, Persuasion

Possessions : voir texte

Les six gardes Varègues

Zoulov s'entoure toujours de gardes autant à la ville qu'en déplacement. Si en territoire urbain, sa suite se composera de deux ou trois hommes d'armes, en voyages il peut embaucher jusqu'à une dizaine de membres. Très bien payés, équipés et armurés, ces hommes sont habituellement peu corruptibles et fidèles à Zoulov. Les gardes sont essentiellement issus du peuple varègue.

Dans le cas de ce scénario, les hommes l'accompagnant, sont issues d'une confrérie de mercenaires. Peu habiles au négoce et à la diplomatie, ils sont d'excellent guerriers dévoués et intelligents.

• Homme d'arme 3

Varègue, païens

Réputation 4

For 15, Dex 12, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 11

langues parlées : Scandinave - Slavik (mal)

PV : 12

Init : +1; CA:15 (+1 dex,+4 cotte de maille)

dépl: 9m

Att : mêlée +4 / distance +3. (les Varègues manient les armes décrites par le texte)

JS : Ref:+2, Vig:+2, Vol:0.

Compétences : Détection +4, Equitation +5, Natation

Dons : Maniement d'armes, Attaque en puissance, Attaque réflexe, Enchaînement

Possessions : 5 à 15 besants d'argent

Helmu

Helmu est-il chasseur par obligation ou par vocation ?

Difficile à dire, sa discrétion et sa méfiance vis-à-vis de l'autre l'auraient de toute manière

poussé vers une vie solitaire en marge de la société des hommes. Malgré son air de simplet et sa tête de dindon déplumé, il n'en reste pas moins un très bon chasseur. Discret comme une ombre, rapide comme le serpent, il est parfaitement à l'aise dans la forêt dont il a fait son domaine.

On ne lui connaît pas d'ami, ni de famille, mais la population de Belgo le respecte et tient à lui car il partage le produit de ses chasses et a déjà ramené des enfants égarés.

Les personnages auront beaucoup de mal à aborder ce grand jeune homme mince de plus d'1m80, dont l'œil inquiet semble toujours chercher une échappatoire.

• Chasseur 2

Finn / Mordve, animiste

Réputation 6 - dans le Jumala 2

For 11, Dex 16, Con 12, Int 7, Sag 15, Cha 10

langues parlées : Mordve

PV : 22

Init : +3 ; CA:14 (+3 dex,+1 cotte de cuir)

dépl: 9m

Att : mêlée (poignard +2, 1d6). distance (arc de chasse +5, 1d6+3)

JS : Ref:+6, Vig:+3, Vol:+2

Compétences : Déplacement silencieux +10, Discrétion +10, Perception auditive +5, Survie +6, Langage de chasse +6.

Dons : Maniement des poignards, Maniement des arcs, Port des armures légères, Endurance, Sensible au monde des esprits, Discret, Piège, Traque (loup), Camouflage, Pistage

Possessions: arc, poignard, cotte de cuir, 3 besants d'argent et du gibier

Acte 2

Scène 1.

Le chenil de Rom

Pour arriver au chenil de l'éleveur Rom, Les personnages devront marcher près d'une demi-journée plein nord à partir de Supren.

Lors de leur marche, des nuages s'accumulent dans le ciel, laissant place à une pluie battante qui devrait les tremper jusqu'aux os. Après six ou sept heures de marche pénible sous cette pluie torrentielle, les personnages arrivent devant le chenil.

- Situé dans une clairière, au détour d'un sentier forestier maintenant inondé, apparaît la demeure de Rom. Une petite maison basse faite de rondin de bois. Elle est entourée de quatre enclos flanqués de deux huttes juchées sur pilotis. La porte de la cabane est défoncée et les enclos éventrés. Partout ce n'est que paysage de désolation qui s'offre aux yeux. L'intérieur de la cabane est dans un état similaire, les meubles brisés jonchent le sol. Les murs portent les marques de lourds coups de griffes, et des traces de sang séché ornent le tout. Une hache au manche brisé est plantée dans une poutre.

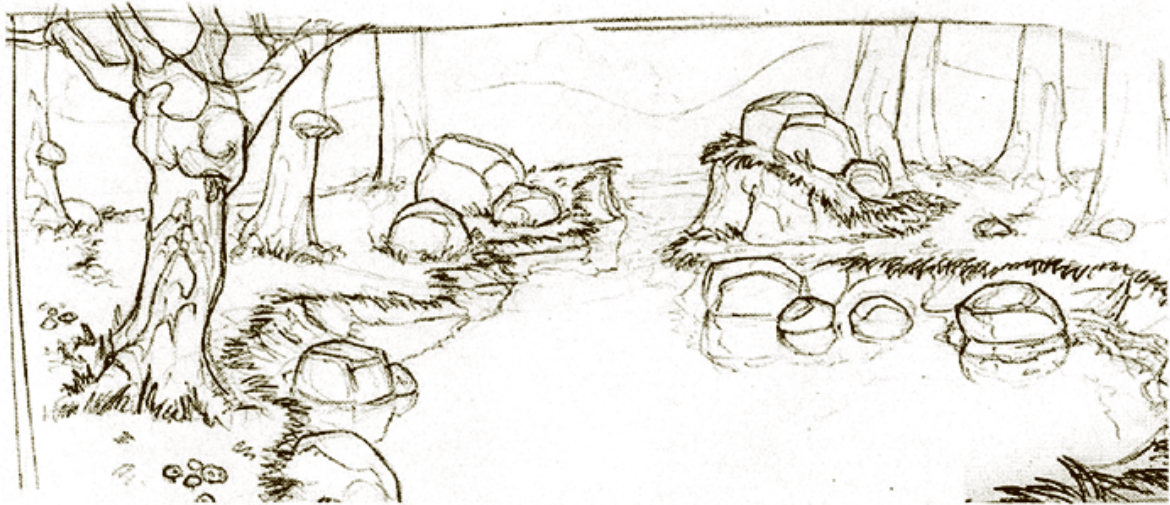
Les personnages peuvent tenter des jets de [Fouille] pour comprendre ce qui s'est passé (un jet possible par heure de recherche, maximum 3):

Réussite DD15 : les cages ont été défoncées de l'intérieur.

Réussite DD15 : des traces d'animaux, des chiens, s'éloignent du camp vers le nord-est.

Réussite DD15 : les chiens étaient étonnement lourds, laissant des traces profondes qui n'ont pas été effacées par les pluies de printemps.

Réussite DD20 : il y avait une douzaine de ces chiens.



Réussite DD20 : des traces de pas d'homme semblent de temps à autre apparaître au milieu de celle de chiens indiquant une lutte intense.

Réussite DD25 : d'autres traces indiquent qu'un corps a été traîné vers le nord-est.

Scène 2.

Sur les traces de l'éleveur

Si les personnages suivent les traces à la sortie du chenil et s'enfoncent dans la forêt, ils vont s'approcher de l'endroit où est emprisonné l'éleveur de chien. Rapidement, les personnages vont faire leur première rencontre désagréable avec un Wound (Bestiaire).

- Dans la lueur diffuse d'après pluie, l'orée du marécage prend des airs sinistres. L'eau fétide et noire empuantit l'atmosphère. Aucun bruit ne vient troubler la désolation des troncs tordus et morts d'où pendent des lianes grasses qui viennent mourir dans les flaques luisantes. Sur le gros rocher de granit deux charbons ardents luisent au milieu d'une forme noire tapie au sommet. Un grognement sourd retenti, l'énorme chien recouvert d'une fourrure couleur de nuit s'élançe, gueule ouverte, crocs en avant, prêt au carnage.

Un Wound (ou plus au choix du Meneur de jeu)

attaque le groupe de personnages. Il combattra à mort et ne reculera en aucun cas. Si les personnages fuient, il les poursuivra impitoyablement jusqu'à les avoir tous tués.

Une fois la bête abattue les personnages pourront se rendre compte que la fourrure donnée par Zoulov et celle de l'animal sont identiques. Par ailleurs, un personnage possédant le [don Sensible aux esprits] sentira la présence d'un esprit très puissant.

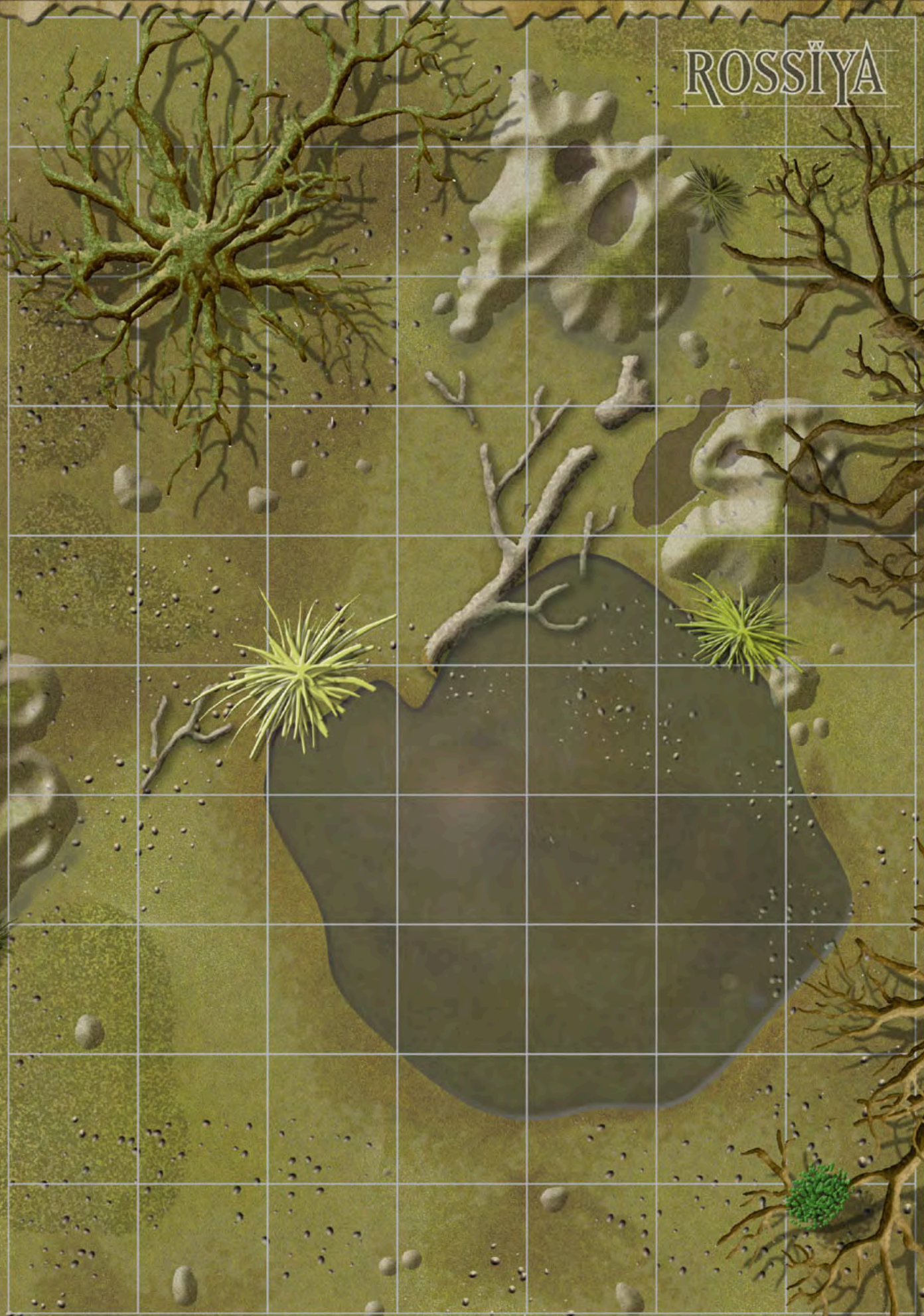
En continuant plus avant dans le marécage, ils découvriront au milieu de la végétation pourrissante une sorte d'immense terrier. À l'entrée, sont entassées des carcasses rongées de biches, de renards et de loups. Rom est à quelques dizaines de mètres de l'entrée à l'intérieur de la grotte. Celui-ci est affaibli, sale et apeuré mais reste conscient et lucide. Si les personnages réussissent à le mettre en confiance. Rom leur raconte son triste destin.

Scène 3.

Il faut sauver l'éleveur Rom

Il était éleveur de chiens de combat. Pour obtenir les chiens les plus puissants et les plus agressifs, il passa un pacte avec un esprit du Jumala grâce à un shaman errant de la tribu des Chuvs, du nom de Orwo. Le chaman contacta l'esprit et obtint ce que l'éleveur recherchait. En échange de ce don, Rom devait sacrifier tous les jours un lièvre et être prosélyte

ROSSIYA



pour cet esprit, et bien qu'il eut respecté sa parole les premiers mois, la paresse finit par lui faire oublier son pacte.

Les chiens sont alors devenus plus gros, plus puissants et plus dangereux. A tel point qu'il en prit peur. Finalement un matin, les chiens se révoltèrent poussés par l'esprit et détruisirent leurs cages avant de s'attaquer à Rom dans sa maison. Au bord de l'inconscience et malgré avoir blessé une des bêtes à mort, il fut épargné et traîné dans cet antre, où prisonnier, il survit depuis plusieurs semaines. Les chiens rôdent en permanence aux alentours et l'empêchent de s'enfuir.

Rom offre aux personnages une forte somme d'argent (entre 20 et 30 Grivnas) s'ils l'aident à se libérer. Cet argent est enterré sous la cabane, un fait qu'il ne révèle pas aux personnages.

Deux solutions s'offrent aux personnages :

1- Ils essaient de sortir en force de l'enclave formée par les Wounds accompagnés de Rom... Les dix wounds survivants les poursuivront et les rabattront vers une porte ouverte sur le Royaume de Jumala qui les amènera en présence de l'esprit en colère. Cette porte est un peu plus au nord dans la forêt et se présente sous la forme d'une ouverture dans l'écorce déchirée d'un arbre millénaire.

2- Ils essaient de retrouver le shaman Orwo. Celui-ci les fera entrer en transe pour se rendre auprès de l'esprit en colère. Ils pourront tenter de négocier avec lui.

Scène 4.

La rencontre avec l'homme-magie

Si les personnages cherchent à retrouver Orwo, Rom leur explique qu'il l'a rencontré à plus de deux jours de marche vers le nord dans les territoires Mordves. En fait, Orwo et ses hommes sont bien plus proches. Prévenus de la pénitence infligée à Rom par l'esprit, ils se sont déplacés vers le sud pour assister à la scène.

Orwo sera informé par ses hommes que les aventuriers se dirigent vers eux et ne fera rien pour se cacher. Il se mettra au centre d'une clairière à une heure au nord du terrier, allumera un feu et jouera des percussions sur d'improbables tambours d'écorces de bois.

Les personnages devraient rapidement le retrouver et la discussion pourra s'articuler autour de fragments de Rus, de Chuv et de langage gestuel. Attention, les guerriers tribaux ne sont pas présents. Ils sont en fait cachés tout autour de la clairière un [jet de détection DD25] permettra de se rendre compte de leur présence. Au moindre geste agressif, ils attaqueront. Orwo ne les arrêtera qu'après les premières blessures.

Orwo confirmera les dires de Rom en ajoutant que l'esprit Anshaka, le grand-père glouton, a été mis très en colère par l'attitude de Rom. Orwo aimerait bien que cette colère s'apaise car elle agite le monde des esprits alentours. Il propose donc aux personnages de les envoyer dans le royaume du Jumala. La cérémonie se fera à force de drogue, chants et danses. Il les conduira alors à l'arbre et les poussera dans l'ouverture. Les personnages vont vraiment se sentir mal avant de se réveiller dans un monde étranger.

Scène 5.

Dans le monde des esprits

Anshaka le Grand-Père Glouton (cf. annexe 2) attend les personnages car Orwo l'a prévenu de leur arrivée. Il a donc aménagé les alentours à son image. Tout y gros, massif, griffu. Les personnages se réveillent sur un chemin herbeux bordé de deux bosquets touffus, formés par des arbres deux fois plus gros que la moyenne. Ils aperçoivent des lapins de la taille d'un chien dotés de crocs, des renards gros comme des loups qui parlent une langue étrange, des moineaux de la taille d'une buse...

Le chemin à prendre semble clairement indiqué, à une centaine de mètres une lumière orangée les invite à venir. Les animaux monstrueux ne laisseront pas les personnages entrer dans la forêt.

Arrivé au seuil de la source lumineuse, le paysage changera du tout au tout. De la forêt, ils se retrouvent au milieu de la toundra. Grand-père Glouton (cf. annexe 2) les y attend. Mesurant presque quatre mètres de long, il est lové sur une minuscule île flottant au milieu d'une mare bordée de joncs. Impressionnant par sa taille et ne cachant pas sa nature joueuse et perverse, il écoutera l'histoire des personnages ne cessant de les relancer, de les contre-dire ou de se

moquer d'eux. Il faudra faire preuve d'une mine de diplomatie pour commencer à négocier avec lui. Quant à l'attaquer, ce serait mettre fin au scénario au terme d'un combat ridiculement déséquilibré.

A terme, Grand-Père Glouton proposera la libération de Rom contre une chasse sur son territoire. Une fille biche (cf. annexe 2), un esprit frivole et simplet, y a élu domicile. Rapide et discrète, elle échappe systématiquement aux lourds serviteurs de Grand-père Glouton. Les personnages vont devoir la capturer. Quand les personnages demanderont où elle se trouve, Grand-père montrera d'un grand signe de bras toute la tundra autour lui. Il donne aux personnages tout de même un indice, c'est le seul animal de taille normale dans ce coin. Le plus simple sera pour les personnages de la rabattre pour l'attirer vers un piège. Entre-temps, pour distraire vos personnages, ou satisfaire vos instincts pervers, faites-les se faire attaquer par une horde de lapins tueurs (cf. annexe 2).

Si les personnages réussissent, Grand-père Glouton rira bien et libérera la biche en leur annonçant que leur souhait est accepté. Enfin il les renvoie vers la Terre au fond du terrier.

Libéré de l'emprise de Grand-Père Glouton, les wounds stoppent leur garde et commencent à vagabonder sur les terres de la région, complètement fous et sans but. Les personnages et Rom peuvent enfin sortir du terrier.

Récompenses

Rom, une fois libéré, accompagne les personnages jusqu'à son ancien chenil. Il déterre un coffret d'argent caché sous sa cabane contenant un peu plus que la somme négociée. Les personnages peuvent se remettre en route pour rejoindre Zoulov. Lui et ses hommes les attendront 2 jours s'ils sont en retard. Ils pourront alors négocier leurs informations :

- l'existence des Wounds
- la zone où ils ont été vus pour la dernière fois par les personnages
- l'implication de Grand-Père Glouton et d'Orwo dans cette histoire
- la localisation du chenil de Rom pour le

contacter.

- Points d'expérience :
de 1000 à 2500 XP à chaque personnage selon la réussite du scénario.
- Points de Réputation :
Sur Terre accordez 2 points.
Dans le Royaume de Jumala accordez 1 point.

Epilogue

Zolouv et les personnages rentrent à Murom. Le marchand prépare une expédition pour aller chasser le Wound. Les personnages pourraient y être impliqués.

Rom commencera à rebâtir son chenil mais quelques nuits plus tard, deux Wounds repasseront par là et feront un bon repas.

Helmu se fera également attaquer par un Wound mais réussira à lui échapper. Il fera connaître l'existence des Wounds au chef de Belgo et de Supren. Il est possible qu'il parte à la recherche des personnages pour comprendre par quoi il a été attaqué.

Les wounds sèment la dévastation en s'attaquant à tout ce qui passe à leur portée, même les ours ne sont pas épargnés, les villages de Belgo et de Supren organisent des battues de chasseurs et de guerriers pour se débarrasser des créatures.

Annexe 2

Rom

Rom était une force de la nature que les femmes regardaient avec admiration et les hommes avec jalousie. Approchant les deux mètres et les cent-vingt kilos, il fut garde du corps un temps avant de se rendre compte que son physique avantageux lui permettait de rendre les affaires

de trocs et de négoce parfois plus simples. Il embrassa donc cette carrière puis se spécialisa dans la vente des chiens de guerre... Et puis arriva ce qui est décrit dans ce scénario...

Lorsque les personnages le trouveront, ils auront devant eux un homme affaibli. Le teint blême, les yeux sans vie, il a perdu un tiers de son poids (points de vie entre parenthèse) en se nourrissant des quelques rares vermines passant dans son trou, et des carcasses que lui déposaient les wounds. Il fera tout pour s'attirer la sympathie et l'aide des aventuriers.

• Chasseur 3 – Marchand 1

Réputation 6

For 16, Dex 13, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 11.
langue parlée : Mordve.

PV : 34 (18)

Init : +2 (dex +2); CA:12 (dex +2); dépl: 9m.

Att : +7 mêlée (hache +7, 1d6+3)

JS : Ref:+5, Vig:+5, Vol:0.

Compétences : Artisanat(cuir) +1, Connaissance des chiens +10, Connaissance des esprits +1, Détection +4, Dressage +10, Langage de chasse +4, Négociation +6, Survie +4.

Dons : Endurance, Piège, Maniement de la hache, Spécialisation à la hache.

Possessions: aucune à l'exception des grivnas enterrés sous sa cabane.

Orwo, Chaman Finn

Grand, élancé, fin et musculeux, Orwo donne cette désagréable impression d'être toujours plus fort que son interlocuteur. Il est le jeune chaman du clan de la lune bleue, une tribu nomade Chuv. Du fait de sa jeunesse, il n'hésite jamais à partir quelques temps avec les guerriers vers les terres de chasse pour y découvrir de nouveaux esprits, les comprendre. Contrairement à ceux de sa tribu, Orwo ne craint pas l'étranger et est même curieux de le découvrir. C'est d'ailleurs comme cela qu'il a rencontré Rom. Depuis le pacte passé, il craint que les choses ne tournent mal avec l'esprit versatile. Il le surveille donc depuis de nombreux jours.

• Chaman 3

Finn / Chuv, animiste lié au Royaume du Jumala
Réputation 4, dans le Jumala 4

For 10, Dex 10, Con 13, Int 11, Sag 17, Cha 12
langues parlées : Chuv

PV : 20

Init : 0 ; CA:10

dépl: 9m.

Att : mêlée - (poignard +1, 1d6) - (lance +2, 1d6)

JS : Ref:+2, Vig:+1, Vol:+6

Compétences : Bluff +9, Connaissance de l'étiquette +7, connaissance des villes +6, Equitation +7, Estimation +6, Intimidation +10, Natation +4, Perception auditive +3, Psychologie +11, Négociation +5

Dons : Maniement des poignards et des lances, Spécialisation à la lance, Endurance, Sensible au monde des esprits, Utilisation de fétiches, Ami des esprit (forêt), Féticheurs, Choisit des ancêtres

Autres : Lance de fer, Bouclier de fer, Esprit totem (ami forêt - ennemi air)

Nombre de sorts : Niv.0 x 2 - Niv.1 x 1

Sorts : Sentir les esprits Niv.0

Guerriers tribaux chuv

Quatre hommes de sa tribu accompagnent Orwo, quatre guerriers tribaux. Eux ne connaissent rien à l'étranger et ne souhaitent pas en savoir plus. Si les personnages se retrouvaient seuls avec eux sans Orwo, il y a fort à parier que le premier geste mal interprété finirait dans un bain de sang.

Physiquement, ils sont terrifiants. Scarifiés sur tout le corps, leurs bras et leurs cuisses sont de véritables troncs d'arbres. Pourtant ils sont dotés d'une dextérité toute féline.

• Guerrier tribal 2

Finn / Chuv, animiste

Réputation 3

For 14, Dex 15, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10.
langues parlées : Chuv

PV : 22

Init : +2 ; CA:14 (+2 dex, +1 cotte de cuir, +1 targe)

dépl: 9m

Att : mêlée - (poignard +5, 1d6+2) - distance (javelot +4, 1d6+2)

JS : Ref:+6, Vig:+2, Vol:+2

Compétences : Déplacement silencieux +12,

Discrétion +11, Escalade +2, Perception auditive +8, Survie +9, Lagage de chasse +9

Dons : Maniement des poignards, des javelots et des boucliers, Spécialisation au poignard, Endurance, Sensible au monde des esprits, Endurci, Esquive, Discret

Trois esprits du Jumala

Anshaka, le grand-père Glouton

Grand-père Glouton est un esprit mineur du Jumala. Il représente à la fois l'agressivité et la faim. Il n'a pas de réels objectifs dans son existence, si ce n'est de se nourrir copieusement et de ne faire que ce qui lui plaît. Versatile et violent, il faut être diplomate avec cet esprit qui n'est pas pour autant totalement hostile et peut se montrer reconnaissant à sa manière. Bref, dans ses bons jours, il est plaisantin, dans ses mauvais jours, il devient carrément pervers.

Physiquement, grand-père Glouton ressemble plus à un immense ours qui aurait revêtu la robe d'un glouton. Sa stature haute, ses larges membres, ses immenses griffes bleues sombres et son regard d'un noir profond lui donnent un aspect beaucoup plus noble que ce qu'il n'est vraiment.

Grand-père Glouton n'est pas réellement fâché contre Rom, il le fait juste croire. Cela l'amuse de persécuter ce ridicule petit humain. La distraction amenée par les aventuriers sera pour lui une nouvelle activité ludique.

Si Anshaka doit combattre, il sera brutal car sa rage n'a pas de limite. Il rendra coup pour coup cherchant à faire le plus de dommages possible, attaquant les plus forts tout de suite et laissant les autres pour la fine bouche. Une fois au combat grand père glouton n'accorde aucune pitié à ses adversaires.

• Type : esprit de la forêt, Royaume du Jumala, hostile

Forme : un grand ours paré de la robe d'un glouton

Caractère : plaisantin ou pervers • puissance 4
Traits : 1) griffes du glouton (trait mineur de combat) : l'utilisateur bénéficie de +3 au

dommages qu'il causerait avec un poignard durant un combat. 2) Appétit insatiable : permet à l'utilisateur d'absorber dix fois plus de nourriture qu'à l'accoutumée sans en ressentir de gêne.

Pelage d'or, fille biche

La fille Biche est un animal serviteur de grand-père Glouton. Elle est à son image, versatile, insouciant et libre. Anshaka est agacé qu'elle outre passe son autorité. Il la poursuit régulièrement avec l'intention de la dévorer, mais finalement change d'avis et s'amuse de cette créature frivole en la laissant courir sur son territoire. La fille biche ressemble trait pour trait à une biche normale, toutefois elle dégage une incroyable aura.

• Type : esprit de la forêt, Royaume du Jumala, neutre

Forme : une biche d'une rare beauté, dotée d'un pelage presque doré

Caractère : frivole • puissance 2

Traits : 1) yeux de biche, permet à une utilisatrice d'augmenter son Charisme d'un point pendant une heure.

Fiizzzz, shlac, lapins tueurs

Les lapins tueurs, une espèce carnivore, sont des serviteurs de grand père glouton. Ils se regroupent en meutes de cinq à quinze individus pour chasser. Aussi agressifs et sanguinaire qu'un banc de piranhas affamé, les personnages leur apparaîtront toujours comme un délicieux casse-croûte.

• Type : esprit de la forêt, Royaume du Jumala, neutre

Forme : un lapin blanc doté de grandes canines très effilées.

Caractère : agressifs • puissance 1

Traits : 1) dent rasoir, permet à son utilisateur de gagner un bonus d'un point aux dommages pendant la durée d'un combat.

• PV : 3

Init : 0 ; CA : 16

dépl: 12 m.

Att : mêlée - (dents rasoir, 1d6)

JS : Ref:+6, Vig:0, Vol:+2

Anshaka, grand père glouton

Grand • esprit de la forêt du Royaume de Jumala

ROSSIYA

Fiche de créature

FORCE	DEXTERITÉ	CONSTITUTION	Jets de sauvegardes			Occupation front : 3 m coté : 3 m allonge : 1,5 m	Déplacement marche : 10 m course : 36 m nage : 9 m	C.A. Dex : +2 Nat : +4	Initiative Dex : +1	Dés de vie 4d10 + 20 Points de vie 52
26	14	20	Vig.	Refl.	Vol.					
INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME	+10	+6	+4			16	1	

Compétences

Détection : +10
Intimidation : +6
Natation : +20
Perception auditive : +15

Dons

Attaque en puissance
Attaque réflexe
Dur à cuire
Vigilance

Particularités

Alignement chaotique neutre.
Facteur de puissance est de 10
Langues parlées : Finn
Trésor : aucun
Créature unique

Combat

• Griffes (x2) : +12
dégâts : 1d8 + 8
• Gueule : +8
dégâts : 1d10 + 8

Pelage d'or, fille biche

Moyen • esprit de la forêt du Royaume de Jumala

ROSSIYA

Fiche de créature

FORCE	DEXTERITÉ	CONSTITUTION	Jets de sauvegardes			Occupation front : 3 m coté : 3 m allonge : 1,5 m	Déplacement marche : 10 m course : 36 m nage : 9 m	C.A. Dex : +3 Nat : +1 Esqu. : +1	Initiative Dex : +3	Dés de vie 3d6 + 3 Points de vie 15
10	16	11	Vig.	Refl.	Vol.					
INTELLIGENCE	SAGESSE	CHARISME	+10	+6	+4			15	7	

Compétences

Détection : +10
Perception auditive : +15
Saut : +15

Dons

Course
Esquive
Vigilance
Science de l'initiative
Souplesse du serpent

Particularités

Alignement chaotique bon.
Facteur de puissance est de 1
Langues parlées : aucune
Trésor : aucun
Créature unique

Combat

La troupe avait établi son campement pour quelques semaines à la limite de la steppe, à l'orée des territoires Mordves. Solal, de la tribu coumane des Qangi, venait juste de réveiller son fils pour qu'il aille réunir les chiens tandis que lui préparait les chevaux et vérifiait une dernière fois ses carquois de flèches.

Trapu, la peau mate malgré ses cheveux couleur d'or, une paire d'yeux d'un noir intense enchassés dans son crâne massif, Solal était un des principaux défenseurs de la tribu. Il occupait le rôle de veneur. Autant pour chasser les bêtes que les ennemis lorsque le besoin s'en faisait ressentir. Et précisément, le besoin s'en faisait ressentir.

La nuit précédente, au conseil, le khan Boniak avait écouté la parole d'un groupe de chasseurs qui avait vu à quelques kilomètres au nord les traces d'un énorme carnassier dont personne n'avait pas réussi à identifier l'origine. Chargés de proies, ils n'avaient pas tenté de suivre la piste. Boniak avait décidé que la présence d'un prédateur dans les parages pourrait nuire aux chevaux et au cheptel et qu'il valait mieux s'en débarrasser. Solal devait donc traquer l'animal.

- Tu verras nous trouverons vite cette bête et comme ça tu apprendras à diriger les chiens! dit Solal à son jeune fils alors que celui-ci essayait maladroitement de faire obéir le chef de la meute du veneur.

Solal, voyant l'enfant d'à peine douze ans commencer à se décourager, émit un long et doux sifflement entre ses dents serrées. Le chien baissa les oreilles et la queue, puis rejoignit les pieds de l'homme suivi des sept autres chiens de la meute.

Une fois en selle, ils partirent plein nord, afin de croiser les traces décrites par les chasseurs. Ils les trouvèrent très rapidement.

- Mon fils, descends et montre aux chiens ce que tu veux d'eux. Maintenant, je te laisse faire comme tu dois. Prouve-moi que tu as retenu mes leçons.

L'enfant descendit, attrapa sans ménagement le chef de meute par l'encolure et l'amena sur les traces. Il murmura à l'oreille du chien des ordres pour l'exciter et le mettre en chasse. Au bout de quelques minutes, l'animal commença à montrer des signes d'impatiences. Lorsque le jeune garçon le relâcha, le chien bondit comme une flèche pour suivre la piste, suivi instantanément de toute la troupe. Les deux cavaliers repartirent au galop à une cinquantaine de mètres derrière.

La meute courut très longtemps, ne s'arrêtant qu'à quelques reprises pour flairer l'air et la terre. Au bout de quelques heures, les chiens stoppèrent net, ne faisant plus un bruit. Au fracas des aboiements succédait un grand silence parfois rompu par le vent qui battait les hautes herbes. Les chiens semblaient fixer un bosquet à une quarantaine de mètres devant.

- Que fais-tu maintenant mon enfant ?

- Je vais me placer de ce côté du bosquet et envoyer les chiens de l'autre. L'animal devrait alors sortir par ici, il sera à portée de ma flèche ", dit l'enfant en désignant un monticule à une dizaine de mètres à gauche du bosquet.

Le père lui sourit en signe d'acquiescement. L'enfant se plaça, encocha une flèche dans son arc et siffla. Les chiens

écumants s'engouffrèrent dans le bosquet. L'enfant banda son arc et pourtant rien ne vint. Des hurlements, des aboiements et des grognements déchiraient l'intérieur du bosquet. Les chasseurs entendaient les claquements de mâchoires se refermer dans le vide, des craquements et quelques vilains couinements. Au bout d'une ou deux minutes, le fracas laissa place au silence.

Face à l'enfant, sortit alors du bosquet une énorme créature sombre, semblable à un monstrueux chien dégénéré. Sa tête arrivait à hauteur du garrot des chevaux et il était plus large qu'un lion. Son corps était lacéré de toute part et les poils sombres de sa fourrure était détrempés de sang. Il tenait dans sa gueule le corps sans vie et démembré du chef de meute. Lorsqu'il aperçut l'enfant, il lâcha sa victime pour foncer sur le cheval du jeune garçon. Ce dernier décocha sa flèche qui se figea dans l'épaule du monstre. Cela ne sembla en rien le ralentir. Son père tira à son tour une flèche, puis deux qui se plantèrent au travers de la gorge. Rien ne semblait

pouvoir arrêter la course de l'animal qui sauta à la gorge de la monture. Celle-ci s'écroula en hennissant, le cou rompu.

L'enfant, qui avait roulé plus loin, se releva alors que le chien tournait sur lui-même, se préparant à une nouvelle attaque dont il serait la cible. La troisième flèche du père vint traverser le ventre de l'animal. Il s'affaissa à peine une seconde et se retourna pour charger l'adulte. Une quatrième flèche siffla dans l'air pour se planter dans l'œil de la bête qui accéléra encore sa course. Le père tira un dernier trait dans le torse juste avant

que le chien monstrueux ne saute et le percute de plein fouet. L'homme atterrit avec force sur les épaules puis les fesses; l'animal secoué de soubresauts, expira plus loin.

Voyant son père hors de danger, l'enfant s'engouffra dans la végétation pour retrouver les chiens.

Toutes les bêtes étaient mortes atrocement mutilés.

Les chiens

Animaux - (petit ou moyen)

Description physique

Usuellement, il existe deux types de chiens : domestiques et sauvages.

Une troisième race hante les terres de Rossiya : les Wounds.

Les chiens domestiques sont toujours choisis dans un but précis : garde, défense, chasse, recherche, combat, guerre. Au fil des croisements, les propriétaires leur confèrent des caractéristiques très précises liés à leur utilité. Ainsi un chien de chasse sera svelte, plutôt petit et rapide, alors qu'un chien de garde sera très haut sur patte, massif et puissant.

Il existe peu de chien de compagnie, petits et maigrichons, mais certaines dames byzantines de palais ou filles de princes rus en possèdent. Les chiens domestiques sont le plus souvent seuls, sauf dans le cas de meute de chasse ou de combat. Ces chiens dépendent uniquement de leur maître pour leur survie et sont perdus s'il vient à disparaître. Ces chiens n'attaquent pas sauf sur ordre de leur maître ou si ce dernier est en danger. Les chiens de garde, de guerre ou de combat ne sont quasiment jamais effrayés tant

que leur maître est présent.

Les chiens sauvages forment des meutes. Ils conservent tous des caractéristiques assez communes. Ils sont plus petits qu'un chien de garde, mais plus rapides. Ils sont moins dextres qu'un chien de chasse, mais plus puissants... Craintifs seuls, ils deviennent de redoutables prédateurs en groupe. Organisés, protégeant leurs blessés et leurs jeunes, les chiens attaquent pour manger et pour défendre leur territoire. En revanche, ils fuient devant un ennemi plus puissant ou supérieur en nombre.

Les wounds

Les Wounds sont de monstrueux chiens de la taille d'un bon poney. Ils sont puissants, endurants et agressifs, à tel point qu'ils sont incapables de vivre en groupe, sauf aux périodes de reproduction. Plusieurs légendes courent sur la provenance de l'animal. La plupart parlent de magie, d'autres d'engeances de démons, ailleurs, certains évoquent des croisements contre nature. Ces chiens étaient à la base de féroces chiens de combats, aux lignes fines et puissantes, à la mâchoire longue et dotés de crocs acérés. Ils étaient par ailleurs d'un calme dans le combat qui effrayait chiens et hommes.

Ils se sont mystérieusement métamorphosés en quelques mois, devenant de terribles bêtes musculeuses et massives. L'air lourd et débile, ces chiens sont de pures machines de guerre dont la mâchoire est un étau et les pâtes des gourdins. L'aventurier qui réchappe d'une confrontation avec un Wound est généralement heureux que ces bêtes ne vivent pas en meute.



Habitat et Us:

Les chiens domestiques vivent partout où vit l'homme.

Les chiens sauvages peuvent être trouvés dans toutes les terres sauvages. Les meutes sont sédentaires sur un territoire vaste et farouchement défendu (1 à 2 hectares par animal).

Les Wounds n'ont été aperçus pour l'instant que sur les terres mordves, mais n'ayant aucune notion territoriale, ils se répandent lentement. Ils n'hésitent pas à rentrer sur le territoire d'autres animaux ou dans des villages. Aucune incursion de Wound cas n'a été signalée dans une ville, mais avec ces animaux, rien n'est impossible. Du fait de leurs nombreuses tares, ils ont une durée de vie très courte (5 ans maximum) et ont une reproduction limitée (1 chiot par femelle et par an avec 50% de taux de mortalité).

Psychologie :

Les chiens domestiques sont l'archétype de la loyauté. Ils sont en effet soumis et prêts à tout pour leur maître. Les chiens sauvages se comportent comme les loups. Craignant les hommes et les villes, ils fuient au maximum devant eux. Les Wounds sont tout simplement

monstrueux. Ils ne vivent que de chair fraîche. Ils ne s'occupent que très peu de leurs petits qui sont autonomes deux semaines après la naissance. Ils sont totalement inapprivoisables.

Pouvoirs et faiblesses

• Amour du maître : (chiens domestiques)

les chiens domestiques reçoivent un bonus à leur jet de sauvegarde de Volonté en présence de leur maître de +4.

• Résistance d'Anshaka : (wounds)

les wounds ont reçu la résistance de leur créateur. Ainsi, ils ainsi immunisés à la peur, à la douleur et aux poisons.

• Esprit Sauvage : (wounds)

les wounds ont également reçu la sauvagerie d'Anshaka. Ainsi ils ne peuvent être dressés, ni par compétence, ni par magie.

Comment se battent-ils ?

Les meutes de chiens dressés chercheront à encercler leur(s) adversaire(s) et à le(s) déconcerter pour ouvrir des brèches à l'un d'entre eux pour mordre. Ils font également en sorte qu'aucun d'entre eux ne reste exposés. Ce petit jeu peut durer plusieurs dizaines de minu-

Wounds

Grande • créature magique du Royaume de Baba-Yaga

ROSSIYA

Fiche de créature

FORCE	DEXTERITÉ	CONSTITUTION	Jets de sauvegardes			Occupation	Déplacement	C.A.	Initiative	Dés de vie 6d6 + 20
20	17	19	Vig.	Refl.	Vol.	front : 1,5 m coté : 3 m allonge : 1,5 m	marche : 12 m course : 36 m nage : 6 m	Dex : +3 Nat : +4	Dex : +3	Points de vie
4	10	2	+9	+6	+5			17	3	45

Compétences

Détection : +8
Natation : +8
Perception auditive : +5
Saut : +9
Survie : +5

Dons

Attaque en puissance
Pistage
Science du renversement
Vigueur surhumaine

Particularités

Alignement neutre,
Facteur de puissance est de 5

- Immunisé au poison
- Immunisé aux dons de voix
- Immunisé au dressage
- Vision nocturne

Langues parlées : aucune
Trésor : aucun
Créature solitaire

Combat

- Gueules : +8 / 3 dégats : 2d6 + 5
- Coup de tête : +15 / 10 dégats : 1d4 + 5

tes, et aux premier signe de faiblesse réelle de la proie, tous l'attaquent simultanément et déchiquètent.

Les meutes sauvages vont chercher à tendre des pièges pour acculer leur(s) adversaire(s), si possible un à un. A la manière des chiens dressés, aucun ne s'expose longtemps. Mais lorsque qu'une attaque touche, le chien ne lâche plus sa proie. Dès que l'action est réussie par l'un d'entre eux, les autres se jettent et visent en priorité la gorge.

Les Wounds n'ont pas de tactique, ils sont le plus souvent seuls, ils attaquent de face et bruyamment. Ils n'ont pas peur d'affronter plusieurs adversaires. Pendant une mêlée, ils s'acharneront sur une seule cible avant de passer à la suivante. Ils font seulement preuve de tactique quand l'un de leur adversaire semble plus fort que les autres. Auquel cas, ils l'attaquent en premier.

Mini idée de rencontre :

1 - Spécial groupe de personnages majoritairement finns : une tribu finn occupant une citadelle Mordve voit ses troupeaux décimés et mutilés par un Wound qui a élu domicile sur son territoire. Le chaman de la tribu profite cette occasion pour tenter de se débarrasser de certains membres de la tribu. Il décrète que cet animal est une créature au service de l'esprit totem de la tribu et prône le sacrifice humain en gage de soumission. Le chef de la tribu fait appel aux personnages pour prouver que le chaman a menti.

2 - Un puissant sorcier a mis en cage des wounds pour essayer de tirer de ces bêtes une essence de sauvagerie. Afin de garder secrètes ses recherches, il s'est établi au fin fond d'un labyrinthe de grotte sous une colline. Sa plus grande réussite a été de réussir à faire se reproduire les wounds. Il fait un jour appel aux personnages pour aller capturer un nouvel individu afin de renouveler le sang. Une fois que les personnages ont accompli leur tâche, ils doivent ramener l'animal jusqu'au laboratoire situé aux

tréfonds du labyrinthe. Cet épisode coïncide avec le moment où Anshaka, le Grand-père Glouton, se rend compte que ses bêtes ont été emprisonnées. Avec l'aide de l'esprit de la colline il fait s'effondrer plusieurs de galeries pour bloquer les principales issues et libère les six wounds emprisonnés. La chasse à l'homme peut débuter dans ce labyrinthe.

Quelques types de chiens

- le chien domestique de chasse

FP : 1, animal de Petite taille,
DV 1d8+2, PV : 6 , Init (+3), CA : 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle), Déplacement : 12m, enfouissement : 3m - Attaque (morsure, +2 / 1d4+1) - JS Réf+5, Vig+4 , Vol+1
Compétences: Détection +8, Perception auditive +8, Saut+5, Survie +1
Dons : Vigilance, Pistage

- le chien domestique de guerre

FP : 3, animal de Taille moyenne
DV 1d10+3, PV : 8 , Init (+5), CA : 16 (+4 Dex, +1 naturelle, +1 esquive) - Déplacement : 12m - Attaque (morsure, +8 / 1d6+3) - JS Réf+5, Vig+6 , Vol+3
Compétences: Détection +5, Perception auditive +5, Saut+8, Survie +1
Dons : Vigilance, Attaque en puissance, Attaque réflexe, Esquive

- le chien sauvage

FP : 2, animal de Petite taille
DV 1d12+3, PV : 8 , Init (+3), CA : 16 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle + 1 Esquive) - Déplacement : 12m, enfouissement : 3m - Attaque (morsure, +4 / 1d4+1) - JS Réf+6, Vig+6 , Vol+1
Compétences: Détection +5, Perception auditive +7, Saut+7, Survie +7
Dons : Vigilance, Pistage, Esquive

LEGAL INFORMATION

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document ("SRD") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

All of the rest of the SRD is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

More information on the Open Game License can be found at www.wizards.com/d20.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rossiya, les Royaumes d'Airain. Copyright 2004, Les Ateliers d'Ailleurs S.A.R.L.

Le Compagnon de Rossiya, les Royaumes d'Airain. Copyright 2004, Les Ateliers d'Ailleurs S.A.R.L.

END OF LICENSE