

La Meute de Vukosveta

Auteur : Boz

Ce synopsis est prévu pour des personnages de niveau Héros (300 points d'expérience). À la fin se trouve un tableau, pour adapter la résistance de Vukosveta et sa Meute au niveau de vos personnages. Néanmoins, gardez en tête que Vukosveta doit apparaître comme une Créature particulièrement puissante.

L'histoire

L'équipage ambrien de l'Héliacanthé, un bateau fluvial faisant commerce entre les principaux ports d'Ambria et les villages odavs et baïagas des rives du Volgoma, passe sa dernière nuit dans le village temporaire baïaga de **Vukareka**, situé où la Rivière-aux-Loups se jette dans les eaux du grand lac.

Tandis qu'une partie de l'équipage s'amuse dans une yourte avec trois jeunes Barbares du village, **Ragon** le Quartier-Maître surgit ivre dans la yourte et cherche à s'inviter dans la partie. Cette force de la nature aux traits disgracieux et au tempérament misogyne ne comprend pas que la jeune femme déjà affairée avec un marin refuse ses avances et ses mains sur ses hanches. Dans un mouvement de colère, Ragon envoie voler la jeune femme, dont la tête heurte un marteau, la tuant sur le coup.

Les deux autres jeunes Barbares sont paniqués et Ragon les fait taire en les agrippant et leur cognant leur tête l'une contre l'autre. Sa *vigueur* a raison des deux Barbares, qui s'effondrent leur crâne brisé.

Les marins se replient sur l'Héliacanthé et le **Capitaine Marzalo** couvre le triple meurtre en ordonnant à l'équipage de lever l'ancre et de mettre cap au sud, vers l'Ambria, espérant laisser cette histoire malheureuse loin derrière lui.

Le lendemain, toute la tribu baïaga est folle de rage et tous ses membres appellent à la vengeance. Tous les membres se réunissent le soir même autour de leur Sorcière **Zyanika** et ensemble ils pratiquent une Cérémonie mystique visant à invoquer l'Esprit du Loup de Vengeance, **Vukosveta**.

Dans les légendes de cette tribu, Vukosveta est le Père d'**Arex** le Loup Sanglant. La Cérémonie permet de le convoquer, lui et sa meute de loups corrompus, afin qu'ils s'élancent à la recherche de l'équipage coupable et vengent par leur mort les jeunes victimes du triple meurtre.

Début de l'Aventure

C'est à Kurun, que la Meute retrouve la trace de deux membres de l'équipage originaires de cette ville et qui ont décidé de quitter l'équipage à leur retour. **Ranzo** et **Tyrbo** sont confortablement assis à la table d'une des tavernes du port, dilapidant leur solde en boissons et en femmes, lorsque la Meute fait irruption dans la Taverne. En cette nuit chaude d'été, les fenêtres de l'établissement sont ouvertes et en surgit une dizaine de loups, qui font un véritable carnage, dont nul n'en réchappe. L'attaque fait plusieurs dizaines de morts.

Quelques jours plus tard, la Meute infatigable a rejoint les alentours du port d'Agrella, où l'Héliacanthé mouille. L'ensemble de son équipage est à bord, mis à part **Rélio**, qui a profité de l'escale pour visiter quelques connaissances et descendre quelques bières dans l'une des tavernes du port. De nouveau, c'est un massacre dont nul ne réchappe. Les hurlements de la Meute ont paralysé la ville et l'équipage de l'Héliacanthé, terrifié, largue les amarres et reprend sa route vers Yndaros.

Il leur reste à livrer une cargaison à Karnak, situé en Kasandrien, en face de la confluence entre la Doudram et la Veloma. C'est à ce moment-là, que la rumeur des deux massacres commence à s'étendre à tout le Royaume, refaisant surgir dans la population de vieilles craintes enfouies.

Le Royaume en émoi !

La nouvelle des massacres se propage rapidement parmi les principales factions du Royaume : Armée & Patrouilleurs de la Reine, Eglise de Prios, Ordo Magica. Les PJ ayant des *Contacts* parmi ces Factions peuvent rapidement être mis au courant.

Sinon, les rumeurs les plus folles courent sur les responsables de ces massacres : meutes de l'enfer, loups garous, elfes démoniaques, Sorcières Barbares de la voie de l'Oiseau Sanglant... et nul doute qu'elles finiront par arriver aux oreilles des PJ, si ceux-ci font halte dans des tavernes, des ports, cheminent sur les chemins ou sont eux-même à bord d'une embarcation sur les rivières d'Ambria, à moins que vous ne décidiez qu'ils soient directement témoins (à bonne distance) d'un des deux massacres à Kurun ou à Agrella.

Dénouement

La Meute ne retournera dans les profondeurs de Davokar, qu'après avoir tué l'ensemble de l'équipage, qui compte 6 à 10 membres, dont le Capitaine Marzalo. Pour la Meute, tout l'équipage est coupable.

La première fois où les PJ seront en présence de Vukosveta, ce dernier peut communiquer télépathiquement avec eux, sous forme d'image et est capable de leur faire comprendre, qu'il n'en a qu'après l'équipage, les autres victimes étant des *dommages collatéraux*.

Une possibilité pour les PJ, pour limiter ces massacres, est donc de livrer l'équipage à l'appétit vengeur de la Meute. Sinon, ils devront l'affronter. Si Vukosveta meurt, les autres Loups fuiront le combat et s'en retourneront en Davokar, sans plus faire parler d'eux en Ambria... sauf si vous en décidez autrement, alors la Meute se retrouvera dans le rôle de la proie, traquée par les PJ.

Résistance de la Meute en fonction du Niveau des Personnages

Niveau des PJ	Résistance des Loups	Traits & Talents	Résistance de Vukosveta	Traits & Talents
Débutant	Faible	<i>Poigne de fer N, Sang acide I</i>	Epreuve	<i>Apparition corporelle II, Energique I, Robuste I, Forme éthérée II, Dégâts alternatifs I, Terrifiant I, Domination N, Meneur Né N, Guerrier né N, Persuasion exceptionnelle N, Volonté exceptionnelle N</i>
Expérimenté	Ordinaire	<i>Poigne de fer N, Sang acide I, Armes naturelles I, Armure naturelle I, Garde du corps N</i>		
Vétéran	Éprouvante	<i>Poigne de fer A, Sang acide I, Armes naturelles II, Armure naturelle II, Garde du corps A, Berserker N, Guerrier né N</i>	Forte	<i>Apparition corporelle II, Energique II, Robuste I, Forme éthérée II, Dégâts alternatifs II, Terrifiant I, Domination A, Meneur Né A, Guerrier né A, Persuasion exceptionnelle A, Volonté exceptionnelle A</i>
Héros	Forte	<i>Poigne de fer M, Sang acide II, Armes naturelles II, Armure naturelle III, Garde du corps A, Berserker A, Guerrier né A, Attaque Corruptrice I, Epreuve de force A</i>	Colossale	<i>Apparition corporelle III, Energique III, Robuste II, Forme éthérée III, Dégâts alternatifs III, Terrifiant II, Domination M, Meneur Né M, Guerrier né M, Persuasion exceptionnelle M, Volonté exceptionnelle M</i>

Horde des Loups corrompus

Race Abomination

Résistance Forte

Traits Armes Naturelles (III), Armure Naturelle (III), Attaque Corruptrice (I), Sang Acide (II)

Agilité 11 **Astuce** 9 **Discrétion** 13
Force 15 **Persuasion** 7 **Précision** 5
Vigilance 10 **Volonté** 7

Talents Berserker (A), Garde du Corps (A), Guerrier Né (A) ; Poing de fer (M) ; Epreuve de force (A)

Armes Griffes 13/11 (+2 Meneur né, 2 Attaque/tour) (+1D4 CT)

Armure Peau épaisse 6

Défense +5

Endurance 20 **Résis. Douleur** 8

Équipement Aucun

Ombre Crin d'un noir profond (Profondément corrompue)

Tactiques

Vukosveta

Race Abomination

Résistance Colossale

Traits Apparition Corporelle (III), Dégâts Alternatifs (III), Énergique (III), Forme éthérée (III), Robuste (II), Terrifiant (II)

Agilité 11 **Astuce** 10 **Discrétion** 9
Force 10 **Persuasion** 18 **Précision** 5
Vigilance 7 **Volonté** 16

Talents Domination M; Meneur Né M; PER ex M; Guerrier Né M; VOL ex. M

Armes Griffes mystiques (Volonté) 12/12 (+2 Meneur né, 2 Attaque/tour)

Armure 3, subit que la 1/2 dégâts provenant Pouvoirs myst. ou d'armes magiques

Défense +2

Endurance 30 **Résis. Douleur** 5

Équipement Aucun

Ombre Noire striée de lignes de sang noir (Profondément corrompue).

Tactiques Vukosveta pousse des hurlements pour paralyser l'assistance, puis indique leurs proies à sa Meute, qui foncent sur elles en massacrant tous ceux sur leur chemin.