

Rencontre dans les collines

Pour rejoindre Chernozavtra au départ de Kislev, la route la plus sûre, mais aussi la plus longue, consisterait à rejoindre les collines, à les remonter vers le nord et la passe de Belyevorota, puis de redescendre plein sud en longeant la Terre des Marais jusqu'au Zapadryeka, le fleuve qui mouille Chernozavtra. C'est un voyage de près d'une semaine quand les conditions sont bonnes. Mais on peut rejoindre le fleuve Zapadryeka en trois jours en longeant la rivière de l'Ours Noir vers l'est au départ de Kislev et en traversant une région dangereuse des collines, investies par des Ogres et des Hommes-Bêtes du Chaos.

C'est là que s'est formée une bande de brigands peu ordinaire. Lors d'une tentative d'invasion de Kislev par les forces du Chaos, un détachement dirigé par Volgsund, un guerrier du chaos peu lucide, s'est retrouvé séparé du gros des forces du nord et a assisté impuissant à la victoire des chevaliers du Tsar. Considéré par les siens comme lâche, Volgsund fut massacré par ses Hommes-Bêtes en représailles, mais les bestiaux du Chaos n'ont pas l'âme de chefs et ils se sont alors tournés vers un Ogre, Ripaille, lui aussi coincé dans les collines. Le groupe a investi une vieille ruine en bordure d'un chemin de traverse, cachée du sentier par une butte boisée. Ripaille est un chef avisé, malgré son intelligence limitée. Il sait que pour contenter ses troupes, il doit leur fournir du sang et des trippes. Voir un petit butin de temps à autre. Le sentier est fréquenté principalement par des marchands courageux ou par des trappeurs, des chasseurs et des voyageurs connaissant bien la région, mais toute l'astuce du plan consiste à ne laisser aucune trace de sa présence : ni cadavre, ni sang, ni fumée. La ruine est bien aménagée : une grotte permet de cuisiner sans laisser échapper trop de fumée, qui serait sinon visible depuis le sentier.

Organisation



Ripaille a choisi deux lieutenants. Un Homme-Bête du nom de Bratok et un goblin du nom d'Iziklug. La bande compte un Ogre (Ripaille), six Hommes-Bêtes (dont Bratok) et quatre gobelins (dont Iziklug). Ripaille donne les ordres à sa façon et les deux lieutenants les expliquent à la leur à leurs congénères. Si Ripaille vient à périr (il attaque toujours avec les Hommes-Bêtes), les lieutenants tenteront de s'emparer de la bande, sachant que Bratok a clairement plus de chances qu'Iziklug d'y parvenir. Mais aucun des deux subalternes ne tentera quoi que ce soit pour en arriver là : ils craignent et

respectent Ripaille. Si l'un des lieutenants est tué, par contre, ses congénères doivent réussir un test de Calme pour ne pas s'éclipser en douce, surtout si le combat tourne en leur désavantage. Les congénères accepteront toutefois de mourir pour protéger leur lieutenant, mais ils ne se placeront jamais entre Ripaille et un adversaire, car il le leur a formellement interdit.

L'embuscade typique

A l'approche du secteur des ruines, en suivant le sentier, les personnages disposant de la compétence Sixième Sens sentiront une présence malveillante, mais indistincte. Cette présence n'est pas liée à un lieu ou un endroit précis, mais semble émaner de partout à la fois. Cela est dû au fait que Volgsund, le guerrier du Chaos, est enterré près des ruines et que ses artefacts chaotiques émettent des ondes négatives. Les personnages seront donc sans doute sur leurs gardes, mais sans savoir d'où viendra le danger. S'ils disposent d'une capacité de vol ou s'ils expliquent clairement qu'ils quittent le sentier pour explorer les environs, il y a une chance pour qu'ils découvrent les ruines, mais elles semblent inoccupées, comme à chaque fois que la bande de Ripaille attend le

passant. Seuls les quatre archers gobelins d'Iziklug sont de sortie et sont perchés dans les arbres bordant le sentier, quasiment invisibles.

Sur le sentier même, un chariot est renversé. Pas de monture en vue, mais des fontes et une selle semblent avoir été jetées de côté, comme si un cheval avait été volé ou s'était échappé. A courte distance, les PJs entendront des halètements et de petits cris. Un homme, captif de la bande, est attaché par une chaîne à l'intérieur du chariot retourné. On lui a coupé la langue (et Ripaille l'a mangée devant lui) pour éviter qu'il ne donne l'alerte. Cet homme, Rudolf Kasyev, était un honnête bûcheron avant d'être capturé par la bande. Il sert depuis d'appât et est nourri pour rester en vie. Il a perdu tout espoir d'évasion et joue donc le jeu qu'on lui demande de jouer en attirant les passants dans le piège. Lorsque les personnages le découvriront, seuls ceux qui disposent d'une Acuité visuelle pourront tester leur Intelligence (à -10% tout de même) : ils verront alors que l'homme est attaché au chariot par une lourde chaîne. Mais il sera sans doute trop tard et déjà, les flèches pleuvront sur eux tandis que des sifflets stridents donneront le signal de l'assaut aux Hommes-Bêtes et à l'Ogre, cachés dans les ruines. Les Gobelins auront trois rounds pour tirer sur les passants avant que le groupe d'assaut apparaisse au sommet de la butte, et encore deux tours le temps qu'il fonde sur le sentier. Comme les gobelins sont cachés et que les flèches pleuvent, il est difficile de les localiser. Un test en Intelligence (+10% en cas d'Acuité visuelle) sera nécessaire à chaque round pour localiser un nouveau tireur. Une fois un tireur localisé, le personnage en question ne le perd plus de vue. Il peut alors diriger ses compagnons si nécessaire. Même libéré, Rudolf ne prendra pas part au combat : il aurait trop peur de représailles.

Profils

Ripaille (Ogre)													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	53	37	5	5	20	30	2	18	28	24	28	29	15

Coups puissants, Coups assommants, parle le Commun et le Nordique. Cause la Peur.

Ripaille se bat avec une énorme massue cloutée et ne porte pour vêtements que des peaux d'ours. Il ne s'encombre pas, lors des assauts, de quelque trésor que ce soit.

Bratok (Homme-Bête à tête de vautour et à la couronne de plumes noires)													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	25	3	4	11	40	2	30	29	24	29	24	10

Esquive, Coups précis, parle le Commun et le chaotique.

Bratok frappe avec une épée +10 qui, en cas de frappe en-dessous de 10%, inflige 1D6 de dégâts supplémentaires. L'arme est marquée par une rune du Chaos. Il utilise un bouclier normal (1 partout) et porte une chemise de mailles (1 au torse et aux bras).

Iziklug (Gobelin archer)													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	35	3	3	7	25	1	18	23	23	18	18	18

Esquive, Coups précis, parle le Commun et divers dialectes locaux.

Iziklug ne descendra pas de son arbre, sauf s'il en est chassé. Il se bat avec son arc et ses flèches (il dispose d'un carquois de 20 flèches). Il porte un anneau qu'il pense magique parce qu'il est parcouru de symboles étranges, mais qui en réalité ne l'est pas. L'anneau vaut cependant son pesant d'or car il est... en or (6 Co). Scène comique : s'il est pris, il tentera d'invoquer la puissance de son anneau magique en le brandissant sous le nez de ses agresseurs et en baragouinant quelques mots incompréhensibles. Rien ne se passera, mais les personnages auront peut-être l'impression qu'il vient de leur lancer une malédiction...

Hommes-Bêtes (5)													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Les hommes-bêtes se battent avec des armes simples (épées ou haches). Ils ne portent pas d'armures.

Gobelins (3)													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Les gobelins tirent à l'arc et disposent d'une réserve de douze flèches chacun (Izikulug en a 20). Ils possèdent des couteaux (I+10, D-2, P-20). Ils ne portent pas d'armures.

Fuir le combat

Si les personnages voient leur chance tourner, ils peuvent décider de prendre la fuite. Dans ce cas, soit ils repartent par le sentier d'où ils viennent, soit ils foncent droit devant eux (sur le sentier). Prendre la tangente par les côtés les expose aux tirs et aux frappes de leurs ennemis. Les Gobelins continueront à tirer tant que leurs cibles sont en vue et à portée de flèche et les Hommes-Bêtes les poursuivront aussi loin qu'ils le peuvent. Ripaille attendra un peu avant de s'élancer à leur poursuite si nécessaire. Dans tous les cas, les personnages auront fort à faire pour fuir ce combat dans une région qu'ils ne connaissent pas, au contraire de leurs ennemis.

Les ruines

Le camp des brigands sera vidé de ses troupes si les personnages ont tué tout le monde. Il n'y a aucun piège. Dans le bâtiment à proprement parler, rien de spécial si ce n'est des débris de bois, des tonneaux vides, des ossements de gibier et des excréments. Dans le fond, à flanc de butte, un gouffre rocheux s'enfonce sous la terre. Des glyphes pseudo-magiques ont été inscrits là par les Gobelins d'Izikulug, mais n'ont aucun pouvoir magique. Ils peuvent toutefois effrayer les intrus. Le tunnel mène à une vaste grotte hérissée de stalactites et de stalagmites et très odorante : des peaux moisies et de la vieille paille servent de couchettes aux brigands. Des tonneaux vides ou entamés contiennent de l'eau de pluie ou de l'alcool infect. Des déchets organiques jonchent le sol. Un grand feu a récemment brûlé au centre de la pièce. On peut y trouver des ossements d'animaux mais aussi humains. Deux grands coffres contiennent le butin des brigands : 163 Co, des tissus de qualité, des sachets d'épices rares et quelques herbes séchées. Un gros anneau indique l'endroit où Rudolf est attaché lorsqu'il ne sert pas d'appât.

Rudolf

S'il est libéré par les personnages, Rudolf sera complètement perdu. Il est originaire d'un village situé dans les terres fertiles de l'est et a été attaqué alors qu'il accompagnait son beau-frère Vladimir vers Kislev pour y vendre du bois. Vladimir a été tué et dévoré par Ripaille. Rudolf n'est plus très sain d'esprit depuis lors. Il a perdu sa langue, mangée devant lui, et n'a que de vagues souvenirs de sa vie d'avant (cela fait presque quatre mois qu'il est là). Avec de la patience et des soins, il sera possible de lui faire recouvrer la raison, mais il risque fort d'être un boulet pour les personnages d'ici-là. Criant à tue-tête lorsqu'ils devront être discrets, refusant de dormir ou de se réveiller, etc. Mais tout disciple de Shallya se devra de lui prodiguer son aide...

Expérience

Faire échouer l'embuscade : 30

Se sortir vivant de l'embuscade : 20

Tuer Ripaille : 20

Trouver et fouiller les ruines : 10

Aider Rudolf : 10