

ENCORE UNE VICTOIRE DE CANARDS

Par Denis

Epoque : zénith

Grandes lignes

Les PJ vont se retrouver mêler à un des sempiternels conflits opposant les canards de Vaucanson et les chiens de Clérembar.

Inutile de dire qu'il va y avoir de l'action. A ce sujet le MJ est libre d'atténuer la difficulté (surtout de la bataille finale), selon les niveaux des PJ.

Toutefois les PJ ne devront pas que se battre.

Certaines réflexions de leur part les aideront énormément surtout qu'il est aussi question de trahison.

En ce qui concerne les touches d'humour. Elles sont là pour conserver l'esprit Donjon. Libre au MJ de les prendre en compte.

L'intro

L'histoire commence au donjon.

Herbert viendra voir les personnages joueurs le sourire aux lèvres.

Il tentera une approche faussement sympathique style : « Salut comment ça va. Elles sont classes tes nouvelles écailles. Ah bon tu les as depuis ta naissance ? Elles sont bien quand même... »

Ensuite il leur expliquera toute l'histoire. En allant boire une bière il a croisé deux compatriotes, qui lui ont appris que Vaucanson était en ce moment assiégé par l'armée de Clérembar. D'ailleurs ils doivent ramener de la nourriture.

Visiblement les forces des canards s'amenuisent.

Herbert est parvenu à obtenir du gardien, qu'il prête à la ville une machine étrange, qu'Alcibiade est entrain de tester.

Elle provoquerait paraît-il d'étrange effet sur les gens de race canine.

Que viennent faire les PJ là-dedans ?

C'est simple. Herbert ne peut pas porter la machine lui-même à Vaucanson, puisqu'il en a été banni.

Les PJ vont donc en compagnie des deux citoyens de Vaucanson livrer l'engin.

Ils ne seront payés 30 PO chacun au retour que s'ils ramènent la machine intacte.

Le mensonge de Herbert

En réalité Herbert a menti. Devant le refus du gardien il a volé la machine et inventé cette histoire.

Donc les PJ n'ont pas de récompense qui les attendent à la fin de l'aventure, mais plutôt des problèmes.

Si les PJ se rendent compte de l'arnaque dès le début l'aventure est foutue.

Le MJ peut toujours essayer de rattraper le coup en faisant jouer Herbert sur la corde sensible ou en leur promettant une récompense de la part de ses parents.

Si le MJ ne veut pas prendre de risque il n'a qu'à laisser tomber l'idée du mensonge, et dire que c'est une mission réelle. Mais cela fera perdre un peu de saveur à l'aventure.

La machine mystérieuse

Elle est enfermée dans une grosse caisse.

L'engin pèse son poids. Il ne faut pas moins de trois personnes pour le déplacer.

Cette machine est une espèce de grosse tuyauterie.

Quant à son fonctionnement Herbert prétendra que même Alcibiade l'ignore, car il n'a pas eu le temps de la tester.

En fait il suffit de souffler dedans et elle émet des ultrasons, qui vrilleront les tympans des chiens de Clérembar.

Walter-Claude

Il s'agit un des deux canards que Herbert a croisé à l'auberge.

C'est un bon soldat discipliné (voir un peu trop). Il est du genre à gueuler tout le temps « Oui chef, bien chef. » et à s'exprimer en termes militaires très descriptifs.

D'ailleurs il se présentera ainsi « Sergent Walter-Claude du troisième régiment d'épéiste en mission de ravitaillement. »

C'est lui le chef de l'expédition, qui expliquera tout aux PJ.

Bien qu'il soit bête et discipliné, il pourra se rendre utile, car il est bon à la bagarre. Mais il ne fera pas long feu dans le scénario.

Harpic

Suborné de Walter-Claude il est un simple soldat attaché au transport.

En clair c'est lui qui conduit leur attelage de deux chevaux.

Ce canard ne supporte pas les hurlements de son collègue, et passe son temps à faire la gueule.

Harpic coupera souvent son supérieur pour abrégé ses descriptions.

Harpic déteste son travail, l'armée, et sa vie en général.

C'est pourquoi il a trahit, et est devenu une taupe au service de Clérembar.

Cet ennemi une fois démasquer ne sera plus dangereux car il n'est pas très courageux, ni très bon à la bagarre.

A ce propos quand il sera confondu, il fera un petit discours colérique expliquant les raisons de sa trahison c'est-à-dire sa vie à l'armée dont voici un échantillon :

« Va ramener la clé du champ de tir à la catapulte Harpic. Repasses mieux ton uniforme Harpic. T'appelles ça des toilettes propres Harpic. »

Un autre détail important est à signaler à son sujet, sa double identité celle du chevalier gris (parce que c'est plus original que noir selon lui).

En fait il porte simplement un heaume et une armure légère de couleur grise afin de ne pas être démasqué durant certains de ses forfaits. Cela reviendra plus bas.

Le voyage

Le trajet doit être un peu plus long que prévu, puisqu'il terminera au nord de afin d'éviter le camp ennemi devant l'entrée principal de la ville au sud.

Une fois arrivée il suffira de dire le mot de passe aux canards de garde pour entrer.

Walter-Claude leur révélera qu'il s'agit de « A l'orange ».

Harpic répliquera que non, c'est « Laqué ».

Bien que dubitatif Walter-Claude le croira. Pourtant il s'agit bel et bien d'un mensonge de la part d'Harpic pour que les livreurs soient accueilli par une poignée de flèche une fois à destination.

Si le MJ trouve ce piège trop téléphoné libre à lui de le retirer du scénario.

Pour le matériel les PJ devront se contenter de leurs possessions habituelles (d'après Herbert le gardien considère que pour une simple livraison il n'y a pas de raison de s'encombrer), et voyager dans la carriole de Walter-Claude et de Harpic.

Pour la nourriture ils n'auront qu'à piocher dans les réserves de leurs complices.

L'embuscade

Les troupes de Clérembar étant toutes amassés devant Vaucanson, Harpic sous les traits du chevalier gris s'est chargé de recruter des mercenaires pour qu'ils attaquent le convoi.

Les mercenaires s'ils sont capturés ne seront donc pas capables de dénoncer Harpic. Ils pourront juste dire qu'ils ont reçu l'ordre de s'emparer du contenu du chariot et d'en faire ce que bon leur semble.

Leur employeur a aussi insisté sur le fait, qu'ils ne devaient pas tuer ceux qui se rendrait. Car c'est ce qu'Harpic a prévu de faire.

L'attaque aura lieu en fin de soirée dans les bois lorsque l'équipage sera arrêté.

Les assaillants sont divisés en deux groupes dissimulés dans les bois.

L'un avec le leader Morvinet un saurien qui est déjà apparu dans donjon parade 1 « un donjon de trop », et dans donjon monster 6 « Du ramdam chez les brasseurs ».

Il est assisté de ces deux acolytes un espèce de panda tout blanc, et un monstre violet avec quatre yeux. Attention cette bande est bien armée et disposent de monture.

L'autre groupe est composé de cinq brous recrutés juste pour l'occasion comme renfort. Le MJ est libre d'en augmenter ou diminuer le nombre.

Le plan initial de Morvinet est de pratiquer une attaque simultanée des deux points. Hélas cela va foirer à cause de sa manie de parler en code.

Cela va vite dégénérer avec ces deux complices :

« Manœuvre alpha 7. »

« Je croyais qu'on faisait une attaque surprise. »

« Mais c'est une attaque surprise voyons. »

« C'est pas les manœuvres beta qui sont des attaques surprises. »

« Non les manœuvres beta se sont les techniques défensives. »

Et ainsi de suite.

Un test d'acuité faisable des PJ leur permettront d'entendre la conversation.

Avec des tests opposant acrobatie à acuité ils parviendront même à surprendre Morvinet et ses hommes.

Toutefois Walter-Claude et Harpic ne les suivront pas dans cet assaut ils préféreront rester près du chariot. Des PJ peuvent faire également de même.

Lorsque cet affrontement commencera les brous en profiteront pour attaquer Walter-Claude et Harpic. Ce dernier bien évidemment se rendra tout de suite.

Les bruits du combat alerteront les PJ, bien qu'ils soient déjà occupés.

Si les PJ ne parviennent pas à détecter la présence de Morvinet ils subiront le double assaut prévu. De plus l'espèce de panda tout blanc et le monstre violet exécuteront respectivement un lancé de hache et de gourdin avant de passer au corps à corps.

Les conséquences de l'embuscade

Même si les PJ sont victorieux et que l'aventure peut continuer, certains dommages seront à prendre en compte.

Tout d'abord la mort de Walter-Claude.

Harpic prétendra qu'il s'est fait décapité par un brou. En réalité Harpic a profité du chaos du combat pour administrer un coup d'épée à son supérieur, qu'il supportait de moins en moins.

D'ailleurs si l'un des PJ y regarde de plus près et réussit un test d'acuité faisable il verra que la coupe est trop nette pour avoir été faite par des dents de brou.

Un second problème apparaîtra au moment du départ. L'une des roues du chariot est endommagée sûrement à cause du combat.

Evidemment c'est encore un coup de Harpic qui a saboté discrètement la roue bien avant le départ. Encore une fois un PJ décéléra la supercherie avec un test d'ingénierie faisable.

Quoiqu'il en soit le chariot n'est plus en état de supporter le trajet prévu.

Deux solutions s'offrent aux personnages joueurs :

- Raccourcir le trajet en coupant par le camp des armées chiennes.
- Tenter de réparer le chariot.

Sur ce dernier point Harpic prétendra n'avoir ni les compétences, ni le matériel nécessaire, ce qui est vrai.

Par contre il connaît un maréchal-ferrant dans le coin appelé Marcel.

Si les PJ dispose des compétences (le talent ingénierie ou bricolage) et le matériel nécessaire (des outils), ils n'ont qu'à réparer eux-mêmes.

La difficulté sera faisable.

Aux PJ de choisir parmi ses solutions. Harpic leur cédera bien, qu'il est partant pour le maréchal-ferrant.

Chez Marcel

Selon les dires de Harpic, Marcel appartient à une espèce à part provenant paraît-il d'un autre monde.

Les membres de cette espèce se nomment les Raoul.

Il est vrai que Marcel a une apparence étrange, il n'a ni écaille, ni plume, simplement des poils sur le crâne et sous les bras.

Il porte une espèce de tunique étrange, qu'il appelle une salopette.

Marcel vit dans une espèce de mesure crade comprenant son atelier de réparation.

Ce raoul comme tout les gens de son espèce s'exprime de façon directe (voir agressive) et vulgaire.

Par exemple au lieu de dire bonjour quand les PJ frapperont à sa porte, il dira :
« Ouais qu'est-ce qu'il y a encore. »

Contrairement à ce que prétend Harpic, Marcel est loin d'être fiable. C'est d'ailleurs dans le but d'induire les personnages joueurs en erreur, qu'il les a amenés là.

Marcel va regarder le char et d'abord dire qu'il en a pour 30 PO et demander aux PJ s'ils ont la somme. S'ils répondent (sinon il les mettra dehors), Marcel commencera les réparations puis les relancera au bout d'un moment pour qu'ils crachent 30 PO supplémentaires et ainsi de suite.

Les PJ peuvent arrêter cette escroquerie si parmi eux se trouve un détenteur du talent ingénierie ou bricolage. Il n'aura qu'à démontrer au cours d'un test de talent l'arnaque.

Sinon il y a la force. Marcel sait se défendre mais étant tout seul, il cherchera une échappatoire par le biais d'un jeu de carte de son monde la belote.

S'il gagne les PJ devront payer sans discuter la somme convenu, et dans le cas contraire Marcel fera les réparations gratos.

Attention ce jeu étant inconnu sur Terra Amata le PJ affrontant Marcel verra son talent jouer aux cartes diminué d'un rang. Ne pas oublier la possibilité de tricher.

En cas de combat Marcel s'il en a le temps (c'est-à-dire après le 1^{er} tour) boira une potion magique de son monde le ricard, qui augmentera sa bagarre de un ou deux rang selon la difficulté voulu.

Toutefois un personnage joueur peut l'empêcher d'ingurgiter sa potion surtout s'il a le pouvoir réflexe fulgurant. Dans ce cas là ça se jouera entre l'acrobatie et la bagarre.

Qu'est-ce que va faire Harpic pendant ce temps là. Il va sûrement tenter de fuir discrètement avec la machine (sauf le MJ veut conserver ce personnage pour plus tard).

Un test d'acuité faisable permettra de s'en rendre compte à moins que les PJ pensent par eux-mêmes à surveiller Harpic.

L'intervention de Horous chez Marcel

Cet événement est facultatif.

Il viendra comme une punition si les PJ traînent un peu trop ou empêchera Harpic de s'enfuir s'il est parvenu à tromper la vigilance des PJ. Le MJ peut aussi l'inclure pour corser le scénario.

Le gardien s'est rendu compte de la disparition de la machine et grâce à l'œil d'Alcibiade a remonté la piste des PJ.

Il a donc décidé de châtier ces traîtres en leur envoyant Horous aux trousse.

Tout cela commencera par un brouillard en provenance du sud (c'est là où se trouve Horous), qui après avoir enveloppé la maison pénétrera à l'intérieur.

Mais il n'y a pas que le brouillard à prendre en compte. Horous enverra aussi des zombies. Au début ils ne seront entre huit et dix puis progressivement leur nombre augmentera (entre trois et quatre par tours).

Les zombies se la joueront nuit des morts-vivants en essayant de pénétrer dans la maison par les diverses ouvertures (la porte, les fenêtres de devant et de derrière, et la cheminée).

A noter que le brouillard avantagera les zombies, puisqu'ils peuvent voir au travers. Les PJ eux devront faire des tests d'acuité fastoche (puis faisable quand le brouillard sera plus épais), pour s'orienter et auront un rang de moins en bagarre.

Cette bataille peut conclure de quatre manières :

- Les PJ se font tuer.
- Les PJ résistent environ cinq tours, et Horous fera alors ses apparitions en lançant des boules de feu.
- Les PJ tentent une sortie soit vers la source du brouillard et devront faire face à Horous et ses boules de feu.
- Les PJ tentent de fuir (à condition que le chariot soit réparé), et seront poursuivis par Horous chevauchant un vanderbeck et leur balançant des boules de feu. Le mieux pour le semer sera de couper par la forêt.

Pour ce qui est des boules de feu considérez les comme des projectiles faisant 3 dés de dégâts.

Horous est habile pour les lancers de boules de feu.

Il est possible que les PJ reconnaissent Horous, et parviennent à démontrer qu'ils ne sont pas des traîtres mais juste des pigeons.

Dans ce cas là les PJ devront choisir selon leurs consciences entre ramener la machine ou continuer le chemin.

Horous lui sera partisan de la première option, mais il est possible de le convaincre notamment en jouant sur sa curiosité scientifique.

Dans ce cas il leur laissera un petit délai, et fera mariner le gardien.

Et au milieu de tout ça que vont faire Marcel et Harpic.

Marcel défendra courageusement sa maison, mais refusera de sortir.

Harpic lui demeurera pétrifié et ne sera pas bon à grand chose, sauf si les PJ tentent une sortie.

Dans ce cas il assassinera Marcel (dans le dos), et bloquera toutes les issues empêchant ainsi le retour des PJ.

Il est aussi possible qu'il s'enfuit tout simplement afin de le faire revenir plus tard.

Le campement de l'armée de Clérembar

Le campement est posté au sud de la ville. Il y a beaucoup trop d'hommes pour le traverser par la force.

Contrairement à ce que l'on pourrait s'attendre le camp n'est pas très surveillé.

En fait toute l'attention est portée du côté de Vaucanson.

Le campement est juste entouré d'une petite palissade qui est fastoche à escalader avec l'acrobatie.

Deux gardes surveillent l'entrée. Libre aux PJ de les tromper ou de les tuer. Dans ce dernier cas leurs morts finiront par se faire repérer sauf si les cadavres sont cachés.

A noter que si l'un des PJ revêt le déguisement du chevalier gris ont lui ouvrira les portes sans difficulté. Il faudra tout de même qu'il trouve en prétexte pour la présence des autres PJ et de la machine, et le fait de s'approcher de Vaucanson.

A l'intérieur du camp des soldats patrouillent régulièrement par groupe de deux. Les PJ croiseront au moins une patrouille.

Au sud du camp se trouvent les tentes pour les soldats. Certains dorment, d'autres veillent autour du feu.

A l'est sont stockés la nourriture, les armes, et les montures (des chevaux, et des moissonneuses).

Chacun de ses réserves est surveillées par trois gardes. Ouvrir l'enclos des montures provoquerait une belle pagaille.

Les hauts dignitaires résident à l'ouest. Cela se devine facilement grâce à la qualité et la taille des tentes. Cet endroit est sévèrement gardé par de nombre gardes voir des chevaliers. Inutile de dire que c'est endroit à éviter.

Au centre du campement sont installés les engins de siège (tours mobiles, catapultes, béliers...).

Quelques techniciens les bichonnent, mais à par eux il n'y a pas de véritable surveillance.

Si les PJ ont les talents nécessaires ils peuvent les saboter (ingénierie, engin de guerre, voir explosif...), ou se servir d'une catapulte (engin de guerre) pour atterrir à l'intérieur de la ville.

Cette dernière manœuvre est particulièrement délicate. Tout d'abord elle exige un jet en engin de guerre coton, puis un autre en acrobatie faisable.

En cas d'échec du jet d'acrobatie, le PJ perdra 2 dés points de vie. Pour l'échec en engin de guerre le PJ s'écrasera comme une merde sur la muraille et tout s'arrêtera là pour lui.

Je signale qu'un jet de catapulte suffira à projeter tout le monde (la machine comprise) histoire de simplifier.

Au nord une tranchée a été aménagé dans laquelle des archers se relayent pour surveiller les remparts ennemis.

Eux seront très difficiles à tromper. Il faudra sûrement éviter plusieurs de leurs flèches avant d'atteindre les portes de Vaucanson.

Si Harpic est encore aux côtés des PJ il les balancera une fois à l'intérieur du camp.

Dans ce cas les chances de survie des PJ deviendront quasi-nulle. Leur seul espoir sera une percée jusqu'aux catapultes.

Je précise qu'en cas de prise d'otage Harpic ne vaut rien aux yeux des chiens bien qu'ils savent qu'il travaille pour eux.

Hé oui Harpic leur a révélé qu'il était le chevalier gris

L'arrivée à Vaucanson

Harpic s'il n'a pas été démasqué, préférera s'enfuir plutôt que de pénétrer dans la cité.

En cas d'erreur de mots de passe quelques tirs de flèche sont à craindre.

Sinon après une courte explication les PJ seront accueillis par les parents de Herbert en personne.

Si les PJ mentionnent que c'est Herbert qui les envoient (et ils le feront sûrement), ils auront droits à une scène de ménage entre les parents :

« Tu vois chéri que notre fils pensent à nous. »

« S'il pensait vraiment à nous, il nous aurait apporté autre chose que cet espèce bric-à-brac (en désignant la machine). »

« Quoiqu'il fasse c'est jamais assez bien pour toi. »

« Tu peux toujours dire. Tu l'as tellement gâté. »

.....

Ensuite viendra l'étude de la machine.

Si son usage est plus ou moins compris il sera utilisé lors de la sortie prévue le lendemain.

Les PJ sont invitées à y participer, on leur offrira même 30PO chacun.

Pour l'occasion l'armée de Vaucanson prêtera (j'ai bien dit prêté) tout le matériel possible aux personnages joueurs.

Le plan est simple. Il s'agit de foncer sur la tranchée des archers tout en étant couvert par les tireurs en haut des murailles.

Ensuite il faudra combattre à trois contre un.

Quand aux montres-goussets elles profiteront de l'assaut pour détruire les machines de guerre.

Les PJ sont libres de proposer leurs propres tactiques, mais pour se faire entendre il faudra disposer du pouvoir de prestance.

Sinon le prétentieux conseiller les fera taire en disant : « encore des stratégies pour de roturier ».

Si le MJ trouve la stratégie proposée intelligente il peut faire l'impasse sur le pouvoir de prestance.

La bataille avec la machine

Les chiens seront complètement abasourdis par le son et tout juste capables de rester sur place.

Leurs archers ne seront donc pas en mesure de tirer durant la charge des canards et tous les combats de Clérembar perdront deux rangs en bagarre.

En tout logique chacun des PJ après avoir passer les archers et en tuer un au passage, devra venir à bout de trois combattants.

Mais au vu du désavantage des ennemis les PJ s'en sortiront facilement.

S'il est encore en vie Harpic participera au combat en tant que chevalier gris. N'étant pas victime des effets de la machine il attaquera un des PJ en traître (de préférence celui qui l'a démasqué). Il suffit de se reporter aux règles sur la bagarre.

Il est conseillé pendant le combat qu'un coup lui face perdre son casque. Harpic acculé fera alors son petit monologue.

La bataille sans la machine

Là ça va être dur très dur.

Tout d'abord il y a la ruée sur les archers.

Chaque PJ fera un jet d'acrobatie faisable pour évaluer leur vitesse de sa charge. Si le jet est nul trois tirs il devra essayer trois tirs, sinon seulement deux, et voir un si son jet est inférieur à 20%

Les PJ sachant tirer et qui auront choisit de rester sur les remparts pourront couvrir leurs camarades.

Avant chaque tir ils préciseront qui ils couvrent. Si le tir est réussi même si la cible n'est pas morte il faudra ôter un tir à ceux prévus pour le PJ couvert.

Chaque PJ tireur aura droit à trois tirs ou quatre s'il est au moins habile au tir.

Ensuite viendra le combattant contre trois adversaires. A cause de ce désavantage numérique chacun des PJ essuiera une attaque en traître.

Après viendra la charge des chevaliers de Clérembar menées par le chevalier gris.

Ces soldats étant peu nombreux il n'y en aura qu'un par PJ. Quand au chevalier gris après avoir encouragé les chevaliers dès que les PJ auront le dessus il tentera de s'enfuir.

La conclusion

A la fin de la bataille l'un des officiers de Vaucanson criera « Encore une victoire de... »

Et tous les autres répondront en cœur « canards. »

Assez rigoler. Les PJ en plus de la somme promise se verront attribués le titre de citoyens d'honneur de Vaucanson.

Désormais les canards seront leurs alliés indéfectibles. Par contre les chiens de Clérembar ne manqueront pas de les attaquer, dès qu'ils les croiseront.

Le retour au donjon sera plus délicat.

Le gardien les convoquera dans son bureau avec Herbert (et éventuellement Horous, s'il est apparu dans le scénario).

Le gardien tentera de deviner si les PJ avaient conscience ou pas d'agir dans son dos.

Il faudra faire avec les gaffes de Herbert et peut-être de Horous.

Mais ce ne devrait pas être très dur.

Le plus important demeure la machine. L'idéal serait que les PJ la ramène intacte et avec un rapport précis sur ses effets.

Selon ces divers éléments l'amende totale du gardien ira de 20 PO à 50 PO.

Herbert culpabilisant proposera aux PJ de leur payer à boire.

Durant leur beuverie Herbert demandera des nouvelles de ses parents.

Face à la description de leurs disputes à son sujet par les PJ, il se contentera de dire :
« Je suis pas prêt de revenir. »

Bien sûr les PJ peuvent considérer Herbert à présent comme leur ami.

Par contre si les PJ refusent l'offre de Herbert et se montrent rancuniers voir menaçant, Marvin s'interposera et deviendra leur ennemi.

Les personnages existants

Il y en a deux qui risquent de mourir durant l'aventure Horous et Morvinet.

Comment l'éviter ?

Pas la peine de se prendre la tête. Il suffit de choisir une solution simple comme la fuite ou la perte de conscience.

Walter-Claude

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : bon **Charme** : bon **Acuité** : pas très doué

Points de vie : 15

Talent : parler fort (bon)

Possessions : épée, uniforme de Vaucanson avec pièces d'armure, 30 PO

Harpic

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : pas très doué **Charme** : bon **Acuité** : pas très doué

Points de vie : 12

Talent : équitation avec conduite d'un chariot (bon), faire la gueule (habile)

Pouvoir : détalier

Possessions : épée, uniforme de Vaucanson avec pièces d'armure, casque et pièces d'armures de chevalier gris, 20 PO, chariot avec deux chevaux.

Morvinet

Acrobatie : pas très doué (nul avec l'armure) **Bagarre** : bon **Charme** : bon **Acuité** : bon

Talent : équitation (pas très doué), économie (habile)

Points de vie : 17

Possessions : monture (mouton équivaux au cheval), lance, armure légère

L'espèce de panda tout blanc

Acrobatie : pas très doué (nul avec l'armure) **Bagarre** : bon **Charme** : nul **Acuité** : pas très doué

Talent : équitation (pas très doué), tergiverser (pas très doué), tir (bon)

Points de vie : 15

Possessions : monture (sanglier équivaux au cheval sauf qu'il est bon à la bagarre), hache, poignard, armure légère

Le monstre violet

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : bon **Charme** : nul **Acuité** : pas très doué

Talent : équitation (pas très doué), tergiverser (pas très doué), tir (pas très doué)

Points de vie : 15

Possessions : monture ((sanglier équivaux au cheval sauf qu'il est bon à la bagarre), gourdin, poignard

Brou

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : pas très doué **Charme** : nul **Acuité** : bon

Talent : pistage (pas très doué)

Points de vie : 12

Dégâts sans armes : deux dés grâce à leur pouvoir

Pouvoir : griffes/crocs

Possessions : haillons

Marcel le Raoul

Acrobatie : nul **Bagarre** : pas très doué (sans le ricard) **Charme** : nul **Acuité** : bon

Talent : ingénierie (bon), jouer aux cartes (pas très doué), être grossier (bon)

Pouvoir : odeur pestilentielle

Dégâts sans armes : 1 dé

Points de vie : 15

Possessions : salopette, bouteille ricard, outils (peuvent servir d'arme), 35 PO

Horous

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : pas très doué **Charme** : pas très doué **Acuité** : habile

Talent : Lettré (habile), Sport (habile), Médecine (balaise), Equitation en vol (pas très doué)

Pouvoirs : Héros, Magie

Points de vie : 17

Possessions : vêtement, vanderbeck

Zombie d'Horous

Acrobatie : nul **Bagarre** : pas très doué **Charme** : nul **Acuité** : pas très doué

Pouvoirs : faire peur, voir dans le noir

Points de vie : 10

Possessions : haillons

Soldat de Clérembar

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : bon **Charme** : pas très doué **Acuité** : bon

Talent : pistage (bon), équitation (pas très doué)

Pouvoir : intimider

Points de vie : 15

Possessions : lance, épée courte, uniforme de Clérembar avec pièces d'armure, 5 PO

Archer de Clérembar

Acrobatie : pas très doué **Bagarre** : pas très doué **Charme** : pas très doué **Acuité** : bon

Talent : pistage (bon), équitation (pas très doué), tir (pas très doué)

Points de vie : 15

Possessions : arc, épée courte, uniforme de Clérembar avec pièces d'armure, 5 PO

Chevalier de Clérembar

Acrobatie : pas très doué (nul avec l'armure) **Bagarre** : bon **Charme** : bon **Acuité** : bon

Talent : lettré (bon), équitation (bon)

Pouvoir : intimider, noble

Points de vie : 17

Possessions : épée longue, armure moyenne, 15 PO