

« Barbak se fait la malle »

Epoque : Potron-Minet - Zénith

Employeur : - Barbak Kapak (bandit)
ou - la Police de Clérembar

Niveau : Facile

Durée : Court

Pour PJ : Bon – Neutre – Mauvais

PNJ spéciaux :

- Barbak Kapak
- Alfred Jouëne
- Capitaine Von Foxtrot

Ce scénario réjouira les amateurs de riches marchands à protéger, de bandits manipulateurs, d'embuscades bien rémunérées et de bavures chères payées, de traques et d'interrogatoires policiers, de chiens racistes, d'exécutions spectaculaires et d'évasions qui ne le sont pas moins.

Synopsis

Un groupe d'individus, se présentant comme des marchands, va engager les PJs pour que ceux-ci les protègent contre des bandits les pourchassant.

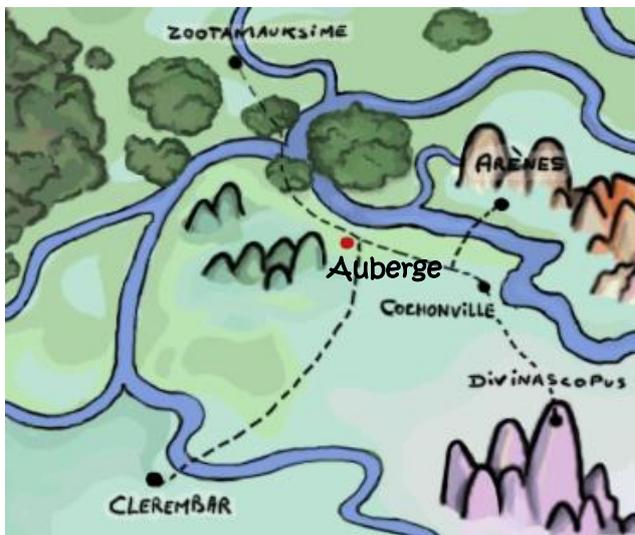
En réalité, ces marchands sont les bandits (membres du gang de Barbak Kapak, un puissant criminel récemment arrêté et qui va être exécuté), qui cherchent des nigauds pour stopper les patrouilles de Clérembar à leurs trousses, tendit qu'eux tenteront de faire évader leur chef.

Les PJs ne vont pas tarder à se fourrer dans un sacré guêpier. Ils devront, souvent contre leur volonté ou à leur insu, soit aider les faux-marchands à libérer Barbak Kapak, soit aider la police de Clérembar à les en-empêcher.

A la fin de ce scénario, ils se seront fatalement brouillés avec au moins une des deux parties.

NB : n'oubliez pas que les chiens de Clérembar vouent une haine sans limite aux oiseaux, ce qui peut entraîner un handicap très intéressant à jouer pour les PJs étant des oiseaux.

Acte I : Des marchands à la recherche d'aide



L'histoire débute dans une auberge située à mi-chemin entre Zootamauksime et Cochonville, quelques lieux après la sortie d'une forêt au nord, et proche de collines à l'ouest. La rivière coule du nord vers l'est.

C'est une auberge assez fréquentée, car elle est située sur un axe commercial important (Zootamauksime – Cochonville - Divinascopus) et au croisement de la route menant à Clérembar. De plus, elle est très proche des Arènes, ce qui amène beaucoup d'étrangers, notamment des mercenaires et aventuriers en tous genres.

C'est donc à une table de cette auberge que les PJ se trouvent (ils ont pas mal de raisons valables de traîner dans le secteur !).

Tout à coup, [4 individus](#) entrent brutalement dans l'auberge bondée. Ils sont vêtus de longs manteaux sombres et masquent leurs visages sous leurs capuches. Les clients ne leur portent pas plus d'attention que ça, car de nombreux voyageurs entrent et sortent de cette auberge, et ceux-ci n'ont pas l'air bien différents des autres. Puis, ils vont s'installer dans un coin de l'auberge en décochant des regards inquiets et soupçonneux aux clients déjà attablés. Ils ont l'air essoufflés, sur le qui-vive, et observent chaque personne passant le seuil de l'auberge.

Cette attitude peut interloquer les PJs, qui auront peut-être envie d'aller leur demander si leur tête ne leur revient pas... Sinon, ce sera l'un de ces 4 individus qui s'approchera de la table des PJs pour leur parler, découvrant en partie son visage. Il s'agit d'un chien (fox-terrier) d'âge mûr :

« - Messires, nous n'avons pu nous empêcher d'entendre votre conversation et de vous observer, et il semble que c'est le Destin qui vous a placé sur notre route ! Vous avez l'air d'aventuriers plutôt balaises. Nous sommes, mes compagnons et moi, des marchands en route pour le marché aux bestiaux de Clérembar, et nous avons été attaqués par des brigands ! Nous avons réussi à nous enfuir en leur abandonnant notre chariot de marchandises, mais ils nous traquent ! Il faut que vous nous veniez en aide ! Il faut que vous les interceptiez ! »

Le marchand propose donc un contrat aux PJs : Buter les bandits qui les ont attaqués et qui les traquent, retrouver leur chariot abandonné aux brigands, et le ramener à l'auberge.

Ils ont compté 2 bandits, montés sur des chevaux. L'attaque a eu lieu dans la forêt au nord, et ils ne vont pas tarder à retrouver leurs traces et se rendre dans l'auberge ! Les PJs doivent donc vite prendre la direction de la forêt et y stopper les 2 bandits, puis chercher le chariot des marchands, et le rapporter. En récompense, ils leur offriront une bourse de 20 pièces d'or et un bon repas.

En fait, les marchands sont en réalité 4 membres du gang de **Barbak Kapak**, le célèbre gangster qui terrorisait la région depuis quelques temps, et qui vient d'être arrêté. D'ailleurs, il y a déjà des affiches pour annoncer son exécution dans 4 jours, sur la place publique de Clérembar. Ce sera un événement festif grandiose, orchestré par un bourreau de renom : **Alfred Jouëne**. Beaucoup de monde assistera à ce grand spectacle. Le but de ces marchands est de délivrer leur chef avant son exécution. Leurs poursuivants sont en réalité des soldats de Clérembar à leur recherche. Ils envoient ainsi les PJs à leur rencontre dans l'espoir de les retarder, faire diversion, et tant mieux s'ils arrivent à les tuer.

Les PJs sont pressés par le temps (les « bandits » arrivent !), ils doivent vite prendre la décision d'aider les « marchands ». Au besoin, ceux-ci leur promettent monts et merveilles pour les motiver.

Si rien n'y fait, ou que les PJs sentent un coup fourré, remarquent des armes sous le manteau des prétendus marchands, une bagarre risque d'éclater, durant laquelle les faux marchands s'enfuiront. Quand, après leur fuite, les soldats de Clérembar arriveront à l'auberge, les PJs pourront leur venir en aide dans leur traque.

Si les PJs acceptent la mission des « marchands », ils doivent alors prendre la route vers la forêt au nord de l'auberge.

Acte II : Des bandits habillés curieusement et un chariot introuvable

De l'auberge, la route au nord mène vers Zootamauxsime, en longeant la rivière et traversant une forêt. En quelques minutes, même à pieds, les PJs se retrouvent dans la fameuse forêt.

Deux options s'offrent à eux pour mener à bien leur mission :

- Continuer tout droit, sur la route, jusqu'à tomber sur les « bandits », en exerçant au besoin leur talent de pistage.

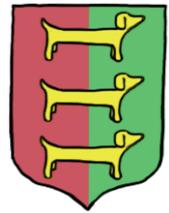
- Tendre une embuscade, car si ces « bandits » sont bien à la poursuite des 4 « marchands », ils vont fatalement emprunter cette route qui mène à l'auberge, il n'y en a pas d'autre !

Les PJs n'auront pas le temps d'échafauder une stratégie très élaborée, car tout d'un coup, arrivent au galop [2 cavaliers](#), habillés d'une cape d'un rouge sombre couverte de boue, armés d'une

masse d'arme et d'un bouclier triangulaire tout crotté. Ils n'attaqueront pas, préférant continuer dans leur élan, mais se défendront en cas d'attaque des PJs, ce qui ne devrait pas manquer.

Si les PJs trouvent qu'ils n'ont pas l'allure de bandits, ou qu'ils décident de ne pas les attaquer, Il n'y a plus qu'à espérer que leur curiosité les pousse à suivre les cavaliers à l'auberge afin de pouvoir continuer l'histoire.

S'il y a combat, et qu'ils tuent les 2 cavaliers, ils pourront s'apercevoir qu'ils portent une armure de cotte de maille sous leur manteau, et que des armoiries sont peintes sur leurs plastrons et leurs boucliers : « *Parti de pourpre et de sinople aux trois teckels arrêtés d'or* » (soit 3 chiens jaunes sur fond rouge et vert), les couleurs de Clérembar ! Le pouvoir « Noble », ou un test hypra facile de culture générale permettra aux PJs d'identifier le blason et de se rendre compte par la même occasion qu'ils viennent de buter deux soldats de l'armée de Clérembar... Ils sont donc dans la merde !



S'ils ne s'en rendent pas compte, ou qu'ils décident de poursuivre leur mission à la recherche du chariot, ils vont perdre de longues heures à errer dans la forêt, pour la simple et bonne raison qu'il n'y a jamais eu de chariot, puisque c'était un mensonge des faux marchands.

Quand ils rentreront à l'auberge, les faux-marchands auront décampés depuis longtemps.

Acte III : Aider la police... ou la fuir !

Si les PJs n'ont pas attaqués les cavaliers :

Quand ils retournent à l'auberge, les cavaliers de Clérembar sont en train de fouiller l'auberge et de questionner les clients. Ceux-ci désigneront les PJs en disant qu'ils les ont vus discuter avec les 4 pseudo-marchands. Les deux cavaliers interrogeront donc les PJs :

« - *Au nom de son altesse le Duc de Clérembar, je vous sommes de répondre à nos questions !* »

Car en réalité, ces cavaliers sont des pisteurs de la police de Clérembar. Ils sont sur la trace du gang de Barbak Kapak. Les PJs devront arriver à justifier qu'ils n'appartiennent pas au gang de Kapak, et pourquoi ils parlaient avec ces criminels.

Qu'ils arrivent à se justifier ou non, les PJs ayant vu l'un des membres du gang (Le Fox terrier), ils deviennent des informateurs intéressants, et sont donc conduits au capitaine de la police, avec plus ou moins de brutalité selon la qualité des réponses données, pour un interrogatoire plus poussé.

Si les PJs ont attaqués et tués les cavaliers, et qu'ils se rendent compte de leur méprise, ils devront essayer de cacher les corps, dissimuler leurs traces (talents « *camouflage* » ou « *pistage* ») et se faire discret, car immanquablement, la disparition de deux de ses pisteurs en mission, devrait amener l'Armée de Clérembar à enquêter.

En tentant de fuir :

- Soit les PJs tomberont sur une [patrouille de Clérembar](#), et dans ce cas, ils seront succinctement interrogés, sur les raisons de leur présence dans le secteur, et comme c'est la procédure, seront conduit au Capitaine pour un interrogatoire plus poussé.

- Ou alors, ils retomberont sur le groupe des faux-marchands : ils pourront alors, soit se venger d'eux et toucher la prime sur leurs têtes, et au passage, trouver dans les vêtements du fox-terrier un parchemin avec la mention « rendez-vous au Pieux Duc », qui pourra intéresser la police de Clérembar, soit être engagés pour les aider à libérer Barbak Kapak : direction la prison de Clérembar !

L'interrogatoire du Capitaine :

Les PJs sont donc amenés au chef d'une patrouille de Clérembar, actuellement en train de fouiller les collines situées à l'ouest de l'auberge. [Le capitaine Klaus Von Foxtrot](#) est un lévrier au regard cruel. Il traque la bande de Barbak Kapak, et est pressé. Il entre donc directement dans le vif du sujet, sans tourner autour du pot.

Selon les actions précédentes, les PJs peuvent être perçus comme des complices de Kapak, ou des informateurs volontaires. Si les PJs sont des oiseaux, tous leurs talents de discussion et de charme (baratiner, persuasion, marchandage, charme, etc.) sont handicapés d'un malus de 2 rangs.

L'interrogatoire porte sur les raisons de leur présence dans la région, leurs liens avec le gang, leur discussion à l'auberge, les raisons de leur aide envers les bandits, qui a tué les deux pisteurs, et si ce n'est pas eux, pourquoi les traces de pas mènent directement à eux !?

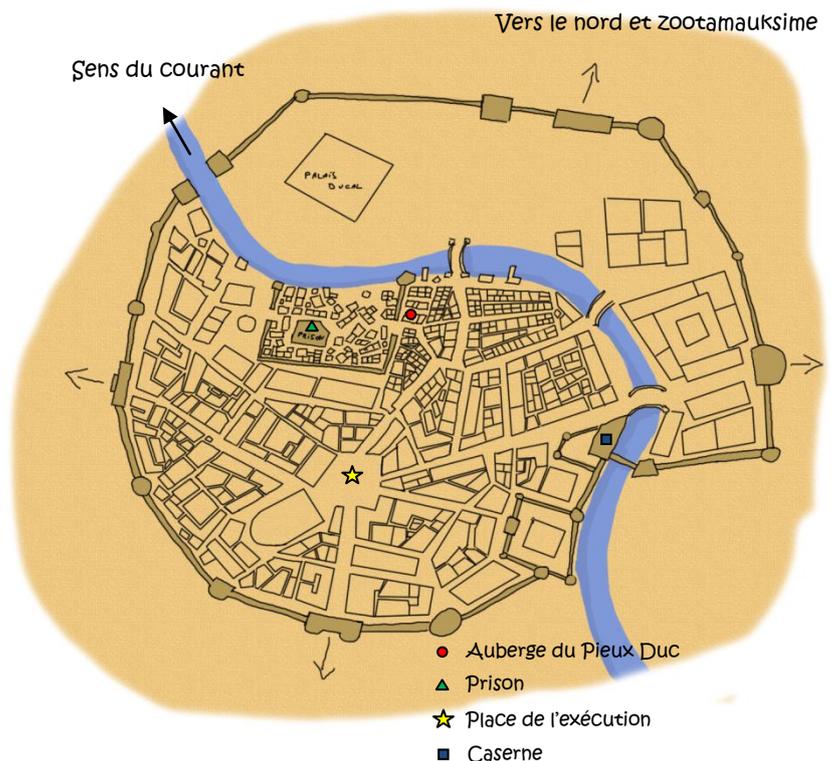
Les PJs répondent chacun leur tour aux questions du capitaine. Chaque réponse donne lieu à un test de « baratin/raconter des histoires », opposé à l'Acuité de Von Foxtrot. Si le test foire, ils se prennent une beigne en pleine poire (1d10). Si un PJ est trop long à trouver une excuse, il se prend également une beigne. Après quelques tours, les Points de Vie auront bien diminués et les PJs seront bien stressés par cet interrogatoire musclé!

A la fin de l'interrogatoire, SOIT les PJs sont considérés comme des complices de Barbak Kapak, et sont donc arrêtés, enchaînés, et emprisonnés avec lui, pour être exécutés en « première partie » du spectacle, SOIT ils ont réussi à se disculper, et vont même servir la police à retrouver les faux-marchands.

Acte IV : Prison-Break

Clérembar est la ville des chiens. La cité est traversée par une rivière, et dominée par le palais du Duc, au sommet d'une colline. Le ghetto des Ostruchiens se trouve aux pieds de cette colline, entre la rivière et la manufacture de textile. La prison, quant à elle, est un donjon massif édifié dans le ghetto accolée à une caserne. C'est dans une de ces cellules que Barbak Kapak est retenu prisonnier.

Le Duché de Clérembar est en pleine effervescence, car la promesse du spectacle de l'exécution attire nombre de touristes et son cortège de marchands en tous genres. Mais la police, très tendue, craint également qu'une évasion ne soit tentée. Il y a donc beaucoup de monde, et beaucoup de policiers et de soldats stressés, qui fouillent partout et surveillent tout.



Si les PJs sont fait prisonniers et condamnés à mort :

Etant reconnus comme complices de Barbak Kapak, ils sont emprisonnés, et seront exécutés dans 4 jours, en guise de 1^{ère} partie pour chauffer le public. Leur cellule est une petite pièce, au 4^{ème} étage de la prison, percée d'une petite meurtrière aux barreaux solides, donnant vue sur le ghetto, et au delà, la rivière.

Dans la cellule jouxtant la leur, se trouve [Barbak Kapak](#), un imposant bull-dogue défiguré par une impressionnante balafre. Il est possible de discuter avec lui, car un caniveau traverse toutes les geôles pour évacuer les besoins naturels des pensionnaires de la prison, laissant à ras-du-sol, une ouverture suffisante pour se voir et parler. Ils pourront tenter d'en savoir plus sur ses plans d'évasion, ou sympathiser avec lui, mais cela ne sera pas facile, parce que c'est quand-même un loubard doublé d'un sale type.

Des gardiens passent de temps à autre, vérifier que rien ne se manigance, et en profitent pour narguer les prisonniers, les informer que la bande de Kapak a été trouvée et exterminée, etc.

Le célèbre bourreau [Alfred Jouënne](#), viendra leur rendre visite pour leur expliquer d'un ton enjoué, comment va se dérouler l'exécution : « Une simple pendaison pour vous, c'est classique et ça plait à tout le monde, mais par pitié, ne vous ridiculiser pas en vous pissant dessus et en implorant mon pardon, y'a des gens qui vont vous regarder voyons ! Ce sera votre minute de gloire, alors tachez d'en profiter et d'être à la hauteur ! »

Une nuit, un étrange sifflement, suivi d'une effroyable explosion se fait entendre : les complices de Barbak Kapak n'ont pas tous été tués, et ont réussi à arracher le mur de sa cellule avec une charge de dynamite, emportant également une partie du mur de la cellule des PJs. Kapak est en train de descendre en rappel à l'aide d'une corde, quand retentit partout alentour les aboiements et les cris d'alarme des soldats de la garnison. Il faut que les PJs tentent leur chance : le mur est éventré, et la corde accessible et disponible !

Dans leur fuite à travers le ghetto, traqués par les soldats, ils suivent Barbak Kapak, quand soudain, croyant avoir semé leurs poursuivants, ils se retrouvent nez-à-nez avec [une escouade de 5 soldats](#). S'en suit un affrontement où les PJs pourront sauver la vie in-extremis de Barbak Kapak. Durant ce combat, les PJs à mains nues, devront improviser des armes, il est important de bien décrire les lieux ! (des vieilles bouteilles et des tessons de verres laissés par des clochards, un manche à balai dépassant d'une poubelle, un Ostruchien qui passait par là, etc.)

Ayant réussi à s'enfuir en passant par les égouts qui débouchent dans la rivière, puis en se laissant porter par le courant (qui coule du sud vers le nord) pour quitter la ville, Barbak Kapak, reconnaissant, les mènera à sa planque, et leur assurera son aide en retour. Les PJs ont gagné un puissant allié dans le milieu du crime organisé.

Si l'évasion est un échec, les PJs et Barbak Kapak sont de-nouveau emprisonnés. Une autre occasion se présentera pour s'enfuir : sur la potence le jour de l'exécution, sous la cagoule du bourreau se cache en réalité un des membres de la bande à Kapak. Une explosion dans la foule permettra de faire diversion pendant que les PJs et Kapak s'enfuiront, mais les mains entravées.

Si les PJs aident la Police :

En traînant dans les bouges de la ville, ils pourront glaner des informations : des types louches (un vieux fox-terrier accompagné de trois encapuchonnés pas bavards), ont pris une chambre dans une auberge de passe à la sortie du ghetto, nommée « Le Pieux Duc ». L'emplacement est stratégique, car sur la route menant de la prison à la Grande Place Ducale où doit se passer l'exécution. De plus, de leur chambre sous les combles, une fenêtre de toit donne un excellent point de vue sur la prison et la cellule de Kapak. Les bandits se rendent également sur le marché noir, et achètent de la dynamite. Ils sont rejoints par d'autres encapuchonnés : [le gang](#) se rassemble, ils sont plus de trente.

S'ils les espionnent plus longtemps, ils apprendront que trois plans d'évasion sont envisagés : ouvrir le mur de sa cellule avec de la dynamite et lui envoyer une corde de rappel à l'aide d'une flèche, ou tendre une embuscade au convoi menant le condamné à la place d'exécution, ou prendre la place du bourreau et libérer Barbak Kapak au dernier moment sur l'échafaud.

Les PJs peuvent donc en informer le capitaine Von Foxtrot, et participer à l'arrestation de la bande s'ils le souhaitent (un gros combat dans l'auberge du Pieux Duc). En échange, Foxtrot les laisse partir, avec une rémunération de 10 à 60 pièces d'or (en fonction de l'aide apportée), car grâce à eux, il a été promu à un poste plus important au sein de la police, et gardera toute son estime pour une future rencontre.

Si les PJs aident la Bande de Barbak Kapak :

La bande prend ses quartiers dans « l'Auberge du Pieux Duc », qui porte très mal son nom, puisqu'il s'agit d'un établissement mal famé à la sortie du ghetto, repère de putains et piliers de comptoir. L'emplacement est stratégique, car sur la route menant de la prison à la place Ducale où doit se passer l'exécution. De plus, de leur chambre sous les combles, une fenêtre de toit donne un excellent point de vue sur la prison et la cellule de Kapak.

Les autres membres de la bande les rejoignent petit à petit, et finissent par se trouver être une trentaine.

Lors d'une réunion pour décider de la meilleure stratégie à adopter, les PJs pourront s'exprimer et proposer leurs idées. Sinon, les différentes options avancées par le capo de Barbak (le fox-terrier âgé) sont les suivantes :

- Option spectaculaire :

Pose d'une charge de dynamite, fixée sur une flèche, et tiré par un archer habile, dans le mur externe de la cellule. Une fois le mur explosé et éventré, une deuxième flèche accrochée à une corde est tirée, afin de permettre à Barbak Kapak de descendre en rappel. Il faut donc trouver de la dynamite (marché noir, communauté des Dynamiteurs, fabrication maison, etc.), embaucher un archer au moins Habile dans le talent « tir », et exécuter le plan en pleine nuit.

- Option brutale :

Embuscade du convoi menant de la prison à la grande place où doit avoir lieu l'exécution. Aucun raffinement, il faut tuer tous les gardes puis s'enfuir avec le chef.

- Option de la dernière chance :

Prendre la place du bourreau, et dissimulé sous sa cagoule d'Exécuteur des Hautes-Œuvres, profiter d'une diversion créée dans la foule pour abattre les gardiens et prendre la fuite dans la pagaille.

Il faut donc trouver où loge Alfred Jouëne (un bordel fastueux dans le quartier chic de Clérembar), puis le kidnapper ou le tuer. Pour l'approcher, il est possible de se faire passer pour une prostituée de luxe, ou un fan de son travail. Puis enfiler son costume (surtout sa cagoule de bourreau), et attendre le bon moment pour libérer Barbak Kapak. Pour créer la diversion dans la foule, n'importe quoi fera l'affaire (lâcher des animaux dangereux ou des rats, provoquer une bagarre, déclencher une explosion, etc.). Puis s'enfuir.

Pour quitter la ville, le mieux est d'aller dans les égouts, qui débouchent dans la rivière, se jeter dans celle-ci, et se laisser dériver suffisamment loin pour sortir en toute sécurité (elle coule du sud vers le nord).

Ayant réussi à s'enfuir, Barbak Kapak, reconnaissant, mènera les PJs jusqu'à sa planque, et leur assurera son aide en retour. Les PJs ont gagné un puissant allié dans le milieu du crime organisé.

Récompense

Expérience :

De 5 à 15 points par personnage, en fonction de leur inventivité et de leur prise de risque.

Relations :

- Barbak Kapak et sa bande :

Si les PJs ont réussi à le libérer, il sera un allié dans le milieu de la pègre, pour rentrer dans une guilde de voleurs, pour obtenir des bons plans de braquages ou autres.

- Raskar Kapak, Laskar Kapak et Naskar Kapak, les trois frères de Barbak Kapak : Chacun est le chef de sa propre bande. Ils rechercheront ceux qui ont permis l'exécution de leur petit frère, et leur vengeance sera terrible !

- Le capitaine Von Foxtrot :

Si les PJ l'ont aidé, c'est un personnage reconnaissant, qui jouit d'un statut important dans la hiérarchie de la Police de Clérembar, et pourra sortir des emmerdes les PJs s'ils ont naguère des ennuis avec la justice de Clérembar.

A l'inverse, c'est également un policier tenace qui ne manquera pas de les reconnaître et de tenter de les arrêter.

- Alfred Jouëne :

Il est possible qu'il oublie le visage des PJs, après tout, ils n'étaient que du menu fretin. Sauf s'ils ont tenté de le kidnapper ou de le tuer.

Renommée :

- Avoir aidé la police sans combattre ne donne aucun point de renommée.

- Avoir aidé la police en participant à un combat donne 1 à 5 points de renommée, en fonction du spectacle et du rapport de force.

- Avoir permis l'évasion de Barbak Kapak donne 1 à 5 points de renommée, en fonction de l'option retenue :

Option spectaculaire : 5 points

Option brutale : 2 points

Option de la dernière chance : 5 points

Les personnages intervenants dans ce scénario

• Les 4 « marchands » de la bande de Barbak Kapak

Un seul des quatre s'adressera aux PJ : c'est un fox-terrier d'âge mûr, au regard pâle et froid, contrastant avec le sourire chaleureux qu'il réserve aux PJs, suffisamment bon en déguisement pour se faire passer pour un honnête marchand.



Acr : Bon **Cha** : Bon **PV** : 20
Bag : Habile **Acu** : Bon **Prot** : 0+2
 Dégâts : 1d10

Talents

- Brigandage : *Habile*
- Pistage : *Ptd*
- Equitation : *Bon*
- Déguisement : *Bon*

Pouvoirs

- aucun

Matos :

- poignards, épées courtes, dagues, etc. : 2d10
- armure de cuir bouilli : prot +2
- parchemin : « rendez-vous au du Pieux Duc »

Les trois autres sont des bandits basiques, qui persisteront à rester muets. Leurs caractéristiques sont décrites juste en dessous (« bandits de Barbak Kapak »)

Ils sont tous armés de poignards et d'épées courtes (2 dés Dégâts), et portent des armures en cuir (Prot =+2), dissimulés sous leurs manteaux.

• Bandits de Barbak Kapak

Des tueurs sans états d'âme.

L'ensemble du gang réuni, ils sont une trentaine, ramassis de chiens galeux et de bâtards. Leur loyauté va au plus offrant, mais refuser de sauver leur chef équivaut à une condamnation à mort par leurs pairs.

Acr : Bon **Cha** : Ptd **PV** : 17
Bag : Bon **Acu** : Ptd **Prot** : 0+2
 Dégâts : 1d10

Talents

- Brigandage : *Bon*
- Pistage : *Bon*
- Equitation : *Bon*

Pouvoirs

- aucun

Matos :

- poignards, épées courtes, dagues, etc. : 2d10
- armure de cuir bouilli : prot +2

• Les deux « bandits » de la police de Clérembar

Il s'agit en réalité de deux pisteurs de la police de Clérembar. Ils sont à la poursuite de quatre membres de la bande de Barbak Kapak. Ils les avaient rattrapés près de Zootamauxime, mais se sont fait semer dans la forêt. Leurs traces retrouvées les mènent à l'auberge.

Ils sont maculés de poussière et de boue, aussi ne distingue-t-on pas leurs armoiries et peuvent-ils passer pour des bandits de grand chemin.

Acr : Bon **Cha** : Ptd **PV** : 15
Bag : Bon **Acu** : Habile **Prot** : 0+2
 Dégâts : 1d10

Talents

- Pistage : *Habile*
- Equitation : *Bon*

Pouvoirs

- aucun

Matos :

- épée courte et masse d'arme : 2d10
- cotte de maille et bouclier : prot +2
- chevaux

- **Les Soldats de Clérembar**

Des bidasses basiques, brutales, et détestant les oiseaux. Ils sont souvent par patrouille de cinq.

Acr : Nul **Cha** : Ptd **PV** : 16
Bag : Bon **Acu** : Ptd **Prot** : 0+2
Dégâts : 1d10

Talents

- Pistage : *bon*
- Equitation : *Bon*

Pouvoirs

- aucun

Matos :

- épée et masse d'arme : 2d10
- cotte de maille et bouclier : prot +2
- chevaux si besoin



- **Le Capitaine Klaus Von Foxtrot de la Police de Clérembar**

Lévrier taciturne, au regard sévère. Loyal envers le Duc de Clérembar. Il est en charge de retrouver et exterminer tous les membres du gang de Barbak Kapak.

A la tête d'une section spéciale de recherche, il est sur une piste le menant dans le secteur de l'auberge.

Renommée : 9 (inconnu)

Acr : Bon **Cha** : Habile **PV** : 25
Bag : Habile **Acu** : Bon **Prot** : 0+2
Dégâts : 1d10

Talents

- Droit : *Ptd*
- Pistage : *Bon*
- Equitation : *Bon*

Pouvoirs

- Héros
- Sang froid

Matos :

- cotte de maille (prot +2),
- épée réglementaire (2d10)



- **Barbak Kapak**

Un imposant bull-dogue défiguré, recherché par la Police de Clérembar pour de nombreux crimes, dont celui d'avoir cocufié le Duc !

Il a commencé sa carrière dans les bas-fonds de Clérembar, s'est imposé face aux autres criminels de la ville par sa force et sa férocité, et est devenu le chef d'une bande de plus en plus redoutée, opérant dans toute la région de Clérembar. Sa planque demeure secrète, mais des rumeurs parlent d'une grotte dans la forêt au sud de Zootamauksime.

Renommée : 99 (Connu)

Acr : Ptd **Cha** : Ptd **PV** : 28
Bag : Habile **Acu** : Bon **Prot** : 0+2
Dégâts : 1d10+4

Talents

- Brigandage : *Habile*
- Pistage : *Bon*
- Equitation : *Bon*

Pouvoirs

- Héros
- Dur à cuire
- Costaud

Matos :

- rien, il est prisonnier



- **Alfred Jouëne**

Sanglier et célèbre bourreau, en charge de l'exécution de Barbak Kapak, il prend son travail très à cœur, et a le goût du spectacle. Chacune des exécutions où il officie est un véritable show.

Son vice le plus notoirement connu est son faible pour le luxe et la luxure, l'amenant à séjourner régulièrement dans des lupanars haut-de-gamme.

Comme de nombreuses célébrités, il adore jouer les stars et aime se la raconter devant ses fans.

Son « costume de scène » fait un peu flipper quand même : cagoule en cuir noir look sado-maso à paillettes.

Renommée : 100 (Renommé)

Acr : Ptd

Cha : Habile

PV : 17

Bag : Ptd

Acu : Bon

Prot : 0

Dégâts : 1d10

Talents

- Artiste (jouer la comédie) : *Habile*

- Torture : *Bon*

Pouvoirs

- Héros

Matos :

- Tenue de bourreau (avec cagoule),

- Hache d'exécution (2d10)

- Tenue de bourgeois

- Bourse : 15 p.o.

Bonne partie !

L'opossum

17/09/2013

Le Grimoire du Marsupial
<http://epiqueentoc.blogspot.fr/>