

A la recherche du rubis du Nâle

Cette aventure débute dans la petite ville côtière de Truanage où arrive un de nos héros à la recherche du Rubis Flamboyant qu'un certain alchimiste du nom de Pierre Lépon. Il y a quelques semaines, celui-ci aurait clamé avoir réussi à enfermer son pouvoir dans un rubis; mais depuis, il aurait mystérieusement disparu, et son rubis avec lui. Ayant eu vent de l'affaire et devinant la valeur que pourrait avoir un tel trésor, notre héros se mit donc à sa recherche et espère trouver des compagnons en route..

Malheureusement pour nos héros, ils ne sont pas les seuls sur l'affaire... La rumeur s'étant répandue jusqu'au conservatoire d'Eckmül, les sages de ce dernier ont envoyé une équipe pour récupérer cette pierre afin de pouvoir l'étudier. Cette équipe devrait arriver le lendemain de l'arrivée de notre héros à Truanage.

Nos héros pourront-ils retrouver la trace de Lépon et de son rubis? Pourront-ils devancer l'équipe du conservatoire? Arriveront-ils à revendre la pierre pour un beau tas d'or? Cela ne dépendra que d'eux...

Introduction : Rencontre à la Chope qui Tremble

Il est midi dans le village de Truanage lorsque notre premier héros arrive par bateau. Ayant mis pied-à-terre, il va se rendre à la première auberge qu'il voit pour trouver quelques compagnons pour partir à la recherche de Lépon et de son fameux rubis.

Pour démarrer cette aventure, l'ensemble des héros doit se trouver à l'auberge ou du moins à proximité de celle-ci. Dans l'auberge, en plus des héros il y a une bonne vingtaine marins et autres gros bras (p.232) quelques filles de joies ou serveuses... on ne distingue pas très bien la différence, quelques pocherons bien saouls et le barman derrière son bar. Nos héros auront tout le temps de faire connaissance ici.

Après un petit moment, trois hommes dont un blessé entrent dans l'auberge avec grand fracas criant « Lulu un blessé! ». Là une porte de l'étage s'ouvre, Lulu apparaît, fait monter le blessé et un de ses porteurs. Le second porteur va au bar. Si les héros sont près de celui-ci, ils pourront entendre :

- Coco : Comment c'est arrivé ?
- L'homme : Il s'est ouvert la jambe avec une dague.
- Coco : Qui lui à fait ça ?
- L'homme : Il se l'est fait lui même...
- Coco : Pourquoi ?
- L'homme : Euh... je sais pas vraiment en fait ! (il ment)
- Coco : Enfin... espérons qu'il y ait vite un tremblement de terre...
- L'homme : Oh y en aura un dit l'homme en riant...

Et à ces mots l'ensemble de l'auberge se met à trembler, gros coup par gros coup. Puis plus rien, tous les hommes se mettent à rire sauf Coco qui semble ne pas trop comprendre pourquoi ils rient.

- L'homme : Ah on dirait qu'aujourd'hui la grosse Lul...
- Et une grosse baffe de Coco l'envoie valser sur une table d'en face...
- Coco : Lulu n'est pas grosse ! Juste un peu enveloppée...

Mais l'homme ayant atterri sur une table occupée se fait dégager sur une autre, les occupants de celle-ci s'engueule avec ceux de la première, le ton monte les coups s'échangent, les chopes volent et une bagarre générale éclate. N'hésitez pas à faire atterrir des chopes ou des hommes sur nos héros pour qu'ils se joignent au combat. Par contre s'ils dégainent leurs armes, le barman entrera dans le combat contre eux en criant qu'il ne veut pas qu'on utilise d'arme dans son établissement.

Pour la bagarre, essayez de répartir les gros bras en groupes de 3 à 5 pour les combats.

10 à 12 tours après le début de la bagarre, une odeur nauséabonde se fait sentir et l'ensemble des gros bras fuient vers la porte. A coté de celle-ci se tiennent Juste, Chésterfil et 6 miliciens (p.232). Juste ordonne que le combat cesse et que tout le monde jette ses armes.

Juste ira engueuler Coco qui renverra la faute sur les héros que Juste accusera de troubler l'ordre publique. S'ils n'ont pas sorti leurs armes, qu'il n'y a ni mort ni blessé grave, Coco le signalera et les héros pourront essayer de négocier leur liberté. Si non, il ordonnera à Chésterfil de les mettre en prison pour la nuit et Bleutch arrivera en justifiant son retard par une douleur à la patte de sa Shrink.

Si les héros cherchent à fuir, il y a 4 fenêtres au rez-de-chaussée, 1 porte de derrière passant par la remise et un escalier extérieur auquel on accède par la porte à laquelle Lulu est apparue.

Acte I : Recherche d'informations dans le village

Tous ces événements passés, il serait temps pour nos héros de se mettre à la recherche d'informations sur Lêpon et son fameux rubis. Ils vont donc aller à la rencontre de divers habitants du village et fouiller la maison de Lêpon.

– Si les héros ne sont ni arrêtés ni en fuite,

Ils sont libres d'aller questionner divers habitants ou de visiter le village et faire les boutiques. Au détours des ruelles, ils pourront trouver une forge avec des armes de professionnels, une épicerie, une poissonnerie, une autre taverne nommée le Cageot Troll, une grande maison plutôt richement décorée et une soufflerie de verre et une prison. Tous les habitants pourront leur dire qu'ils ont bien vu le rubi et qu'il existe et, selon leurs rencontres, ils devraient pouvoir glaner plus d'informations.

– Lulu et Coco : les tenanciers de la Chope qui Tremble peuvent les orienter vers Eustein qu'ils voyaient souvent discuter ensemble. Si on leur parle du rubis, ils diront qu'ils se demandent où il a pu trouver l'argent pour acheter un rubis vu l'ardoise qu'il a chez eux !

– Juste : le bourgmestre que l'on pourra trouver en dispute avec Armand devant le Cageot Troll pourra leur indiquer où habite Lêpon. Si on lui parle d'Eckmül ou de la route du sud, il les mettra en garde : des chasseurs auraient signaler un troll dans la forêt de Nâle.

– Eustein : la sage, qu'ils trouveront au Cageot Troll, pourra les guider jusqu'à la maison de Lêpon. Si on lui parle de la forêt de Nâle, il leur signalera que son champ magique ne s'étend pas jusque là. Si on lui parle du rubis, il ne sait pas comment il a fait, mais il signale que les sages du conservatoire pourraient être fort intéressés par un tel objet.

– Tabalcain : si on lui parle de Lêpon, le forgeron signalera qu'il est probablement le dernier à l'avoir vu puisqu'il l'a aidé à sceller son cheval et qu'il a pris la route du sud. Il pourra également leur décrire comment il était habillé.

– Chésterfil et Bleutch : les soldats, qui sont à la prison ou en patrouille, n'ont aucune informations à apporter aux héros sur Lêpons et sa pierre, mais pendant la discussion un de leurs hommes viendra les prévenir qu'on a repéré un troll vers la forêt de Nâle. Ils pourront indiquer que la forêt est au sud, au bord de la route vers Eckmül.

– Chez Lêpon : la maison fort austère est plutôt bien rangée, les placards de nourriture et vêtements sont vides et quelques instruments d'alchimie bricolés reposent sur une table. En fouillant, ils peuvent trouver une lettre du conservatoire l'invitant à présenter sa découverte (fouille dd+5), un livre de comptes indiquant qu'il était presque ruiné (fouille dd+10) et un coffre en métal caché (fouille dd +20). S'ils parviennent à l'ouvrir par force (force dd+15) ou en le crochetant (escamotage dd+10) ou en faisant fondre le métal, ils découvriront les travaux de recherche de Lêpon.

– Si les héros ont été emprisonnés mais que le bourgmestre ne les a pas jugés comme criminel,

Le caporal Bleutch les libèreras vers midi le lendemain en disant que ça fera les pieds à Chésterfil et que ça lui évitera de remplir de la paperasse inutile. Par contre, s'ils vont visiter la maison de Lêpon, ils ne pourront rien y trouver et tout sera sans dessus dessous. En questionnant les villageois, ils apprendront, en plus de ce qui est dit plus haut, que le conservatoire a envoyé une équipe pour retrouver Lêpon et son rubis et que ceux-ci sont repartis en direction d'Eckmül.

– Si les héros ont été jugés comme criminels,

Ils peuvent essayer de s'échapper soit en séduisant Bleutch, soit en crochetant la serrure soit en trouvant un moyen d'attraper les clefs qui sont accrochées au mur en face de la cellule pendant que Bleutch dort. S'ils parviennent à s'échapper avant le matin, ils pourront toujours aller fouiller la maison de Lêpon et essayer de questionner les habitants mais ceux-ci ayant entendu parler de ce qui s'est passé essayeront soit de fuir, soit de donner l'alerte soit de combattre.

– Si les héros ne parviennent pas à s'échapper,

Ils resteront enfermés deux jours. Dans la soirée du deuxième jour, Tremac et Julon arrivent à la prison et leur proposent de les libérer en échange de leur aide pour aller tuer un troll. S'ils acceptent, ils seront libérés le lendemain matin et partiront avec l'équipe du conservatoire vers la forêt du Nâle. S'ils refusent, leur procès se tiendra le lendemain et ils risquent la peine de mort.

Acte II : Sur la route d'Eckmül

Maintenant qu'ils ont compris que l'alchimiste a voulu se rendre à Eckmül mais n'est jamais arrivé, nos héros vont se reposer pour la nuit et prendront la route au petit matin. La forêt de Nâle se trouve à une bonne journée de marche, mais d'ici-là, ils se feront rattraper par l'équipe du conservatoire.

L'équipe du conservatoire se compose du sage Tremac, du caporal Étament et de 4 gardes (p.231), tous montés sur de jeunes Shrinks ; celui du caporal est armuré (armure de professionnel).

- **Si les héros ne sont pas partis la veille au soir,**
Ils rencontrent forcément l'équipe du conservatoire ; ils sont rattrapés s'ils partent au matin ou se font accoster avant de partir s'ils partent plus tard. Ayant compris qu'ils ne sont pas les seuls sur l'affaire, l'équipe va les menacer de les faire enfermer s'ils poursuivent leur quête. En faisant usage de diplomatie avec le sage, ils peuvent le convaincre de les engager pour l'aider à trouver le trésor. Si les héros décident d'engager le combat alors qu'ils sont encore au village, le bourgmestre et ses hommes devraient intervenir pour faire cesser le combat.
- **Si les héros se sont joint à l'équipe du conservatoire,**
Le trajet sera dans embuche et arrivés à la forêt, Tremac demandera aux héros de partir en éclaireur. En chemin ils auront pu, s'il y a une femme dans leur groupe, remarqué que Trémac est un peu gauche avec celle-ci et bégaye un peu en lui parlant. Si une femme cherche à en savoir plus, elle devrait finir par découvrir que Tremac est encore puceau. Julon, lui, ne parle que de sa future carrière militaire et les conversations avec les soldats sont inintéressantes.
- **Si les héros arrivent après l'équipe du conservatoire,**
C'est que soit ils n'ont pas réussi à négocier avec Tremac, soit ils ont fui face au combat, ou biens qu'ils les ont tout simplement laissé passer devant eux et c'est uniquement dans ce derniers cas que négocier avec l'équipe sera encore possible. Si non, ils se feront attaquer à vue. L'équipe du conservatoire est arrêtée au bord de la forêt et cherche à prendre le moins de risque possible pour aller à la rencontre du troll. Ils vont donc soit engager les héros comme éclaireur, soit les capturer et les envoyer de force. S'ils veulent éviter l'affrontement et qu'ils aperçoivent l'autre équipe avant, les héros n'ont d'autre choix que de s'enfoncer dans la forêt. Là, ils parviendront soit à garder le nord (survie dd+10), soit ils tourneront en rond pour revenir en vue de l'ennemi (survie dd+0), soit ils seront complètement perdus (survie dd-5) et dans ce cas ils se feront capturer par un piège.
- **Si les héros arrivent avant l'équipe du conservatoire ou que cette dernière n'est plus,**
Soit ils sont partis la veille au soir et, dans ce cas, ils sont attaqués par une troupe de brigands (p.231) trois fois plus nombreuse qu'eux qui essaiera de les prendre en embuscade ; soit ils ont vaincu l'équipe du conservatoire. Mais quoi qu'il arrive, il n'y a pas de champ magique une fois arrivé à la forêt de Nâle. Là, s'ils sont observateurs, ils pourront remarquer un scelle de shrink sur le bas-côté (perception dd+10), celle-ci est tâchée de sang, et s'ils fouillent un peu plus ils trouveront des morceaux de vêtements accrochés aux branches formant une piste dans la forêt. Si les héros ne remarquent pas la trace, ils avanceront encore pendant environs 2 heures puis rencontreront des fermiers qui leur expliqueront qu'ils sont les premiers à passer dans ce sens depuis des semaines et au retour ils rencontreront l'équipe du conservatoire si elle existe toujours.

Acte III : Dîner dans la forêt du Nâle

Arrivés à la forêt de Nâle, et ayant trouvé des traces du passage de l'alchimiste, il vont les suivre dans la forêt où ils vont probablement se faire capturer par un troll...

Pendant que l'équipe du conservatoire monte un camp, les héros eux s'enfoncent dans la forêt en suivant les traces, en chemin ils ont 3 chances de tomber dans des pièges qu'ils peuvent néanmoins repérer s'ils ont de la chance (perception dd+10, dd+10 et dd+15).

- **Si les héros ne se sont pas fait prendre au piège,**
La piste les mène jusqu'à une petite clairière devant une falaise avec une grotte dont sort une fumée verdâtre. S'ils s'avancent dans la clairière, le troll les verra et attaquera le premier, par contre ils peuvent s'approcher par les côtés et s'ils réussissent à le faire discrètement, ils pourront surprendre le troll touillant dans une marmite. Celui-ci n'hésitera pas à faire usage de ses potions et de son bâton pour essayer de capturer les héros.

- **Si les héros ne se sont pas fait capturer,**
Soit ils sont tombés dans un piège et le troll viendra les assommer et ils se réveilleront en cage, soit il les a battu au combat et les aura enfermés. Une fois réveillé et enfermé, les héros verront le troll préparer une potion (ou une soupe on ne sait pas trop) en sifflant. A son coup pends dans une amulette une jolie pierre rouge. Après un moment, le sage relira sa recette et pestera en se demandant où il pourrait bien trouver un sage d'Eckmül puceau... si les héros sont malin ils pourront négocier avec le chaman pour qu'il les libère et qu'ils lui ramènent un sage puceau contre l'amulette.
- **Si les héros n'arrivent pas à négocier ou si un d'eux s'est échappé pour chercher du renfort,**
Si l'équipe du conservatoire existe toujours, ils viendront s'attaquer au troll avec très peu de discrétion mais, s'ils le battent, ils garderont pour eux le rubis et, pire, s'ils ne sont pas amis avec nos héros, ils les laisseront pourrir dans leur cage.

Acte IV : À la chasse au puceau

Nos héros doivent maintenant capturer un sage puceau et le ramener vivant au troll en échange du rubis... heureusement, ils en connaissent deux!

- **Si les héros n'ont pas encore rencontré l'équipe du conservatoire avant,**
Ils les rencontrent à la sortie du bois. Mais là, Tremac est convaincu qu'ils ont trouvé la pierre et les sommes de la lui donner. Il sera toujours possible de raisonner avec lui pour lui mentir ou trouver une solution, mais il est probable qu'il attaque s'ils n'obtempèrent pas ou n'arrivent pas à négocier.
- **Si les héros ont déjà combattu Tremac ou n'ont pas réussi à négocier avec lui,**
Il sera impossible de raisonner avec lui et il attaquera à vue. Nos héros pourront alors essayer de le capturer et de le questionner pour savoir s'il est puceau, puis de le livrer au Troll ; sauf bien sûr s'ils ont tué le troll et qu'il ne leur reste qu'à savourer leur victoire.
- **Si les héros ont été envoyés en éclaireur par Tremac ou arrivent à raisonner avec lui,**
Ils peuvent soit convaincre Tremac de venir rencontrer le troll par ruse, mais celui-ci demandera certainement au caporal de l'accompagner ; soit engager le combat maintenant et capturer le sage ; ou ils peuvent réfléchir avec lui à une autre solution comme attaquer le Troll. S'ils ont déjà la pierre, ils peuvent également lui donner ou essayer de lui mentir.
- **Si les héros ont tué Tremac ou qu'ils décident avec lui de livrer un autre sage,**
Il leur reste à capturer Eustein, le sage du village. S'ils n'y pensent pas d'eux-même, soit le troll les met sur la voie, soit c'est Tremac qui y pense. Le retour vers le village sera sans encombre. Pendant la soirée, Eustein est au Cageot Troll puis il se rend chez lui pour dormir. Si les héros ne sont pas considérés comme criminels dans le village ils devraient pouvoir approcher le sage sans problème mais si celui-ci vous a vu vous battre avec l'équipe du conservatoire, il refusera de leur parler. Si non, la nuit une seule patrouille de 3 hommes fait le tour du village et change de quart vers 2h du matin. Au matin il se rendra vers une maison à l'extérieur du village.
- **Si les héros décident de revenir attaquer le troll,**
Il sera parti pour la soirée et reviendra pendant la nuit en compagnie de son neveu Matizan, un troll commun (p.226)... Si les héros n'ont pas un sage puceau avec eux, massacrez les sans vergogne.

Épilogue : De retour à Truanage

Le rubis en poche, il ne reste plus à nos héros qu'à savourer leur victoire et à trouver un acheteur pour la pierre... le conservatoire devrait sûrement payer un bon prix !

Pour ce qui est de comment utiliser la pierre, nos héros pourront l'apprendre au près du sage Eustein s'il est toujours vivant ou dans les travaux de recherche de Lèpon s'ils les ont trouvés (ils peuvent toujours retourner visiter la maison de l'alchimiste).

Par contre s'ils l'activent, la pierre fondra car le pouvoir de Lèpon était de faire fondre le verre et que la pierre n'est en fait que du verre qui a pris la couleur rouge à cause de la magie dedans.

Nos héros auront pu apprendre le pouvoir de Lèpon s'ils se sont rendus à la soufflerie où Lèpon donnait parfois un coup de main et devrait pouvoir deviner que le rubis est faux avec certaines remarques ou avec le livre des comptes de l'alchimiste. (ou avec connaissance des bijoux dd+0).

Points d'expérience

- **Mission** : 5 à 15 points selon le degré de réussite de la mission pour tout le monde
- **Actions individuelles** : 0 à 10 points selon l'utilité du héros
- **Ennemis vaincus** :
 - **Tête à claque** : ½ point pour celui qui l'a vaincu
 - **Niveau 1** : 1 point pour celui qui lui a fait le plus mal
 - **Niveau 2** : 3 points à tous ceux qui les ont combattus
 - **Troll commun** : 10 points aux combattants
- **Options** :
 - **N'avoir combattu qu'à la taverne et sans armes** : 7 points pour tout le monde
 - **N'avoir jamais fait usage de la violence** : 10 points pour tout le monde
- **Bonus** :
 - **Avoir trouvé les travaux de recherche** : 2 points pour tout le monde
 - **Avoir le rubis intacte et savoir l'utiliser à la fin de l'aventure** : 3 points

Notes :

- Une fois arrivés à la forêt de Nâle, si les héros ont tué ou mis en déroute le sage de l'équipe du conservatoire, ils ne disposeront pas de leurs pouvoirs magiques. Par contre s'ils sont juste arrivés avant l'équipe du conservatoire, leurs pouvoirs réapparaîtront lorsqu'ils seront enfermés dans la cage.
- Pour ce qui est des écarts de temps entre les divers actes :
 - les actes 1 et 2 se déroulent le même jour, l'acte 1 étant supposé débuter vers midi
 - l'acte 3 démarre généralement le lendemain et si les héros sont à pieds, ils arriveront à la forêt en fin d'après-midi mais s'ils disposent de monture, ils y arriveront un peu avant midi
 - l'acte 4 démarre juste après l'acte 3 et devrait en tout et pour tout durer entre une et trois heures selon les chemins pris par les héros... il se termine donc en soirée
 - l'acte 5 est fort variable.
- Vous pouvez remplacer le troll commun par un troll fait maison de niveau 4 ou 5 si vous le jugez nécessaire pour massacrer les joueurs.

Remarques :

- Il s'agit d'un scénario facile destiné à des joueurs de niveau 1. Une équipe de 3 ou 4 héros est conseillée. Sa durée est estimée à un peu moins de 4 heures.
- Les difficultés des jets (dd) sont notés en bonus et malus par rapport à la moyenne du système de dés utilisé (d20 - 10, 2d10 - 11)
- Les numéros de pages près de certains adversaires est le numéro de page de leur fiche dans le livre de règles de Lanfeust – Jeu d'aventure.
- Le scénario n'étant pas propice aux Krasses de la part du MJ, il est conseillé d'en fournir au groupe une par joueur pour commencer l'aventure.
- Le scénario ne fournit aucun élément RP... donc pour le comique qui est nécessaire à toute bonne partie de Lanfeust, soyez créatif, les personnages secondaires décrit ci après ne sont pas là pour rien.
- Le scénario omet également les descriptions exactes de la plupart des lieux pour que vous puissiez y intégrer des éléments permettant aux héros d'utiliser leur pouvoirs même mineurs.
- Vous pouvez également accorder 1 ou 2 points d'expérience à ceux qui relèvent les jeux de mots... si vous n'êtes pas certains au sujet de certains jeux de mots ou allusions, ou si vous avez des remarques ou des conseils pour améliorer ce scénario, contactez moi à djerem@skynet.be
- Bon amusement!

Description et caractéristiques des personnages

Lucienne (Lulu) Brique, barmaid de la Chope qui Tremble

Cette brave femme un peu gr... bien en chaire et bonne vivante, est la femme de Corentin Brique. Appelée par tous la grosse Lulu (mais jamais devant elle), elle est très courtisée pour son pouvoir qui lui permet de soigner toutes les blessures. Malheureusement, ce pouvoir a un prix assez élevé puisqu'il ne se déclenche que quand Lulu fait l'amour.

Corentin (Coco-Cocu) Brique, barman de la Chope qui Tremble

Ce pauvre homme propriétaire d'une taverne du village et marié à Lulu est malheureusement impuissant. Mais il a trouvé en Lulu la femme idéale qui n'aime pas les parties de jambes en l'aire et qui ne le rendra jamais cocu ! De plus, elle lui a permis de faire fleurir son commerce puisque maintenant il offre un service de soins par Lulu dont le pouvoir ne se déclenche que quand il y a un tremblement de terre. (Notez que Corentin mesure deux mètres, est bien bâti et possède une énorme massue derrière le comptoir.)

Armend Alyre, propriétaire du Cageot Troll

Cet homme à l'allure élégante et au sourire charmeur est le propriétaire de la seconde taverne du village. Joyeux luron comme pas deux, il aime utiliser de son pouvoir pour donner soif aux hommes virils pour qu'ils entrent dans sa taverne. Mais tout homme entrant dans le Cageot Troll risque de vite vouloir se cacher dans un placard... heureusement Armend est patient et il attendra tout simplement qu'ils en sortent.

Juste, bourgmestre de Truanage

À Truanage, il y a Juste, le bourgmestre, et les citoyens. Il est donc incontournable et aime à le faire sentir... Noblion du village, il tâche de maintenir l'ordre publique avec sa troupe de miliciens et n'hésite pas à user de son pouvoir pour liquéfier les entrailles de ceux qui osent le troubler... pas Juste, l'ordre.

Eustain, sage du village

Trapu et grisonnant, le vieux Eustain coiffe ses cheveux en pétard et aime tirer la langue. Il connaît bien la géographie de la région et son histoire. On le trouve la plupart du temps fourré au Cageot Troll.

Tabalcain, forgeron rapide

Blond et élancé, Tabalcain est le forgeron du village, principal commerce de Truanage après le port. Il fait usage de son pouvoir pour faire fondre le métal même si cela est interdit par la guilde des forgerons. Très commerçant, il parvient toujours à vendre une petite arme à ceux qui viennent le voir.

Chésterfil, sergent ambitieux

Grand, roux et fier de porter la tunique bleue de la milice du village, le sergent Chésterfil est toujours prêt à suivre les ordres de son bourgmestre. Il a souvent des prises de bec avec son caporal mais, au fond, ils s'aiment bien ces deux-là...

Bleutch, caporal pas fou

Petit, presque chauve avec un gros nez et surtout enrôlé par erreur à cause de Chésterfil à qui il en veut à mort, le caporal Bleutch déteste risquer sa vie au combat. Et pour éviter de devoir se battre, il a appris à sa shrink grise à faire la morte.

Tremac Mültaby, sage d'Eckmül

Jeune et ambitieux, Tremac le sage nain aux cheveux noirs effectue sa première mission officielle pour le conservatoire. Mais il essaye de le dissimuler derrière une allure fière et très autoritaire. Si ses hommes savaient qu'il est toujours, ils le respecteraient probablement moins...

Julon Étament, caporal monté

Un peu trop fougueux malgré son expérience, le caporal Julon a pris l'habitude de charger ses ennemis sans se soucier de si ses hommes arrivent à le suivre. Brun moustachu, il n'est pas l'aire très intelligent.

Raudpa, troll chaman

Vieux troll roux, Raudpa vit à l'écart de son village qui se situe bien plus à l'Est. Un peu sénile sur les bords, ce chaman aime capturer ses quarts-heures avec de petits pièges faits maison et puis quand il attrape un humain, ça lui permet de faire un peu la conversation avant de dîner.

Corentin Brique, barman

Force	+5	Intelligence	+0	Attaque	+6	Niveau	1
Dextérité	+3	Charisme	+2	Défense	+6	Vie	14
Constitution	+4	Sagesse	+1	Sauvegarde	+5	Énergie	6

Atouts

Armes et armures de professionnel

Armes et armures de brutasse

Attaque dévastatrice

Pouvoir : durcir les œufs du regard

Compétences

Intimidation +8 Renseignement +4

Mét. Aubergiste+7

Perception +2

<u>Armes</u>	<u>att.</u>	<u>dég.</u>	<u>Armure & Bouclier</u>	<u>déf.</u>	<u>prot.</u>	<u>enc.</u>
Massue	+6	3d6+5	Aucun bouclier	+6		0
			Pourpoint de cuire		2	-2

Lucienne Brique, barmaid

Force	+2	Intelligence	+3	Attaque	+6	Niveau	1
Dextérité	+1	Charisme	+0	Défense	+3	Vie	14
Constitution	+4	Sagesse	+5	Sauvegarde	+10	Énergie	10

Atouts

Pouvoir : soigner les blessures

(uniquement quand on lui fait l'amour)

Pouvoir dévastateur

Gros bras à la pelle

Compétences

Bluff +4 Évasion* +4 Psychologie +9

Concentration +10 Intimidation +3

Discretion* +5 Mét. Aubergiste+5

<u>Armes</u>	<u>att.</u>	<u>dég.</u>	<u>Armure & Bouclier</u>	<u>déf.</u>	<u>prot.</u>	<u>enc.</u>
Arme improvisée	+6	1d6+2	Aucun bouclier	+3		0
			Aucune armure		0	0

Chésterfil, sergent ambitieux

Force	+4	Intelligence	+1	Attaque	+6	Niveau	1
Dextérité	+5	Charisme	+0	Défense	+6	Vie	13
Constitution	+3	Sagesse	+2	Sauvegarde	+5	Énergie	7

Atouts

Armes et armures de professionnel

Spécialisation à l'épée

Combat à deux armes

Pouvoir : Transformer les cafards en caramel

Compétences

Acrobatie* +10 Intimidation +5

Diplomatie +2 Renseignement +3

Équitation +8

<u>Armes</u>	<u>att.</u>	<u>dég.</u>	<u>Armure & Bouclier</u>	<u>déf.</u>	<u>prot.</u>	<u>enc.</u>
Épée longue	+8	2d6+6	Aucun bouclier	+6		0
Épée longue	+8	2d6+6	Cotte de maille		4	-4

Bleutch, caporal pas fou

Force	+0	Intelligence	+3	Attaque	+4	Niveau	1
Dextérité	+5	Charisme	+4	Défense	+10	Vie	12
Constitution	+2	Sagesse	+1	Sauvegarde	+3	Énergie	6

Atouts

Armes et armures de professionnel

Talentueux en dressage

Pouvoir : faire disparaître les sons

Compétences

Bluff +8 Équitation +7 Psychologie +5

Concentration +4 Évasion* +6

Dressage +10 Perception +5

<u>Armes</u>	<u>att.</u>	<u>dég.</u>	<u>Armure & Bouclier</u>	<u>déf.</u>	<u>prot.</u>	<u>enc.</u>
Épée longue	+4	2d6	Targe	+11		-1
Arbalette à répétition	+4	2d6+5	Cotte de maille		4	-4

Juste, bourgmestre de Truanage

Force	+0	Intelligence	+2	Attaque	+3	Niveau	1
Dextérité	+1	Charisme	+5	Défense	+6	Vie	13
Constitution	+3	Sagesse	+4	Sauvegarde	+8	Énergie	9

Atouts

Fortuné
Pouvoir étendu
Pouvoir : liquéfier les entrailles

Compétences

Concentration +8 Perception +7
Conn. Droit +8 Psychologie +7
Diplomatie +8 Renseignement +10

Armes

Dague

att.

+3

dég.

1d6

Armure & Bouclier

Aucun bouclier

Aucune armure

déf.

+6

prot.

0

enc.

0

Tremac Mültaby, sage d'Eckmül

Force	+0	Intelligence	+4	Attaque	+5	Niveau	2
Dextérité	+1	Charisme	+2	Défense	+7	Vie	21
Constitution	+3	Sagesse	+5	Sauvegarde	+9	Énergie	16

Atouts

Sage d'Eckmül
Attaque défensive
Nain
Âme de chef (+2 aux alliés)

Compétences

Bluff +7 Conn. Mystères +10 Intimidation +4
Concentration +9 Diplomatie +7 Psychologie +10
Conn. Histoire +10 Discrétion* +10 Renseignement +8

Armes

Gourdin

att.

+4

Arbalète de poing

+4

dég.

1d6

1d6+1

Armure & Bouclier

Aucun bouclier

Aucune armure

déf.

+7

prot.

0

enc.

0

Julon Étament, caporal monté

Force	+5	Intelligence	+1	Attaque	+7	Niveau	1
Dextérité	+3	Charisme	+2	Défense	+6	Vie	14
Constitution	+4	Sagesse	+0	Sauvegarde	+4	Énergie	5

Atouts

Armes et armures de professionnel
Combat monté
Bon sens souard
Pouvoir : faire tomber les fruits des arbres

Compétences

Discrétion* +5 Intimidation +8
Dressage +3 Perception +2
Équitation +4

Armes

Lance

att.

+7

Épée longue

+7

dég.

1d6+5

1d6+5

Armure & Bouclier

Écu en bronze

Cuirasse d'acier

déf.

+8

prot.

4

enc.

-2

-4

Raudpa, troll chaman

Force	+3	Intelligence	+2	Attaque	+5	Niveau	2
Dextérité	+4	Charisme	-1	Défense	+5	Vie	25
Constitution	+5	Sagesse	+2	Sauvegarde	+9	Énergie	10

Atouts

Troll
Chaman
Gris-gris qui marchent
Nouvelles Recettes

Compétences

Bluff +2 Perception +5
Concentration +8 Psychologie +5
Discrétion* +7 Survie +8

Armes

Bâton de chaman

att.

+5

dég.

3d6+3

Armure & Bouclier

Aucun bouclier

Cuir épais de troll

déf.

+5

prot.

4

enc.

0

Autres possessions utiles

2 Potions de faire pleuvoir des rôtis, 3 potion de liquéfier les entrailles, 1 potion de transformer les nez en trompes.