

LA MAUVAISE COMPAGNIE.

Naheulbeuk JDR, pour 3-5 aventuriers et joueurs débutants. 4-7 heures.

Home made 08/2010 par Lolof_lolof@hotmail.com

Mon option de base est de partir de la chanson du Naheulband « **La compagnie du chien rugissant** » et de m'en servir comme trame scénaristique.

L'idée étant de mettre les joueurs en porte-à-faux entre ce qu'ils savent (plus que probablement !) et ce que font leurs personnages. A la limite ce phénomène peut être amplifié en diffusant l'air de rien la chanson en question pendant la création des personnages ou comme générique de début.

De plus dans un cadre d'initiation, le lien avec des éléments connus est intéressant pour l'immersion. Et il permet de mettre en exergue les premières envies de faire ses propres choix pour écrire sa propre histoire et assumer ses décisions : ce qui forme quand même les bases de ce qui fait d'un débutant, un joueur de jeu de rôle plein et entier.

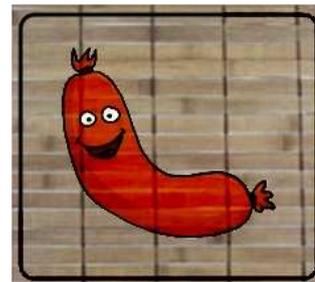
Bons jeux.

Lolof.

LE CONTEXTE

C'est l'hiver, les temps sont rudes pour les aventuriers. La neige à recouvert l'horizon et le travail est rare en cette période où les hommes sont plus poussés à emballer des objets dévils dont ils veulent se débarrasser et à concevoir des repas au rapport Gras/Sucre idéal. Le tout en attendant sagement les beaux jours et le raccourcissement des jupes...

Dans chaque petit village de la terre de Fangh il est classique de trouver une auberge : dans notre cas il s'agit de « **La saucisse riense** ». Elle peut être située à peu près n'importe où à partir du moment où il s'agit d'un village d'à peine quelques centaines d'âmes, situé dans un environnement classique (rural et forestier, hivers marqués, loin de tout centre d'intérêt trop probant, relativement en autogestion en tout cas sans présence d'un pouvoir fort et armé).



A titre de suggestion on va prendre comme référence **le village de Boladar** à la lisière Est du Bois de Glandorn¹ (Cf. Carte des montagnes du Nord).

Que dire sur ce lieu, rien... ci ce n'est que, je cite un indigène type:

- « Les Ploukoutes (habitants de Plouku) au nord sont des imbéciles finis.
- Dans le bois il y a rien à y glander si ce n'est attraper la « fièvre du bois »
- Mlinej, fou'ya c'est vachement loin. C'est une ville immense peuplée uniquement d'ivrognes. Par contre pour sur qu'ils savent brasser de la bière !
- La famille des Prés-Daubé nous a volé un âne du temps de mon grand-père et ça ils ne l'emporteront pas au paradis !
- Au Sud, la colonie de goblin des grottes d'Abok² fabrique des bottes exceptionnelles connues sous le nom de « bottes d'Akhe Martizz ». Il y aurait un magasin d'usine dans une grande villa... Mais personne n'y va car ce commerce à attirer pas mal de bandits et que du coup la

¹ http://encyclopedie.naheulbeuk.com/article.php3?id_article=40

² http://encyclopedie.naheulbeuk.com/article.php3?id_article=37

route craint pour les gens peu protégés. Et puis c'est cher comme botte. Et puis ça fait mauvais genre... »

PUB du sponsor !

Les **d'Arhe Martizz®** : fameuses bottines huit trous, souvent de couleur rouge cerise. Ce sont de confortables chaussures de marche en cuir dur remontant sur les mollets et munies d'une protection en métal qui couvre le bout du pied.

Un must have pour tout aventurier rebelle aux codes convenus.



Prix : 500 Po

PR : 1

Malus : /

Bonus : +1 COU

Rupture : 1 à 3

Je vous laisse trouver avec votre groupe la logique qui fera que vos aventuriers se trouvent dans ce village et dans cette auberge. Cela dit l'idée générale est quand même qu'ils viennent simplement de se rencontrer, de former un groupe d'aventurier et comme la rumeur dit « Tout commence dans une auberge... » du coup ils se sont retrouvés ici en train de boire leur dernières piécettes, attendant un hypothétique employeur tout en cherchant peut être désespérément un nom « Top Marketing » pour leur groupe.

Dernier point qui les reconforte dans leur choix tout en les inquiétant de part la concurrence que cela entraîne : une autre compagnie éclose aussi des godets dans l'attente d'un employeur.

Ils se nomment **la compagnie du chien rugissant**. Premiers dans la place, ils n'ont pas décrochés un mot à l'entrée des aventuriers et une certaine tension est palpable : tout le monde a bien compris que vu le tissu socio économique local la concurrence va être rude. Concrètement ils sont néophytes même si le caractère assez trempé et exotique de leurs membres peut donner une autre impression. Certains détails pourront toutefois permettre de percevoir les baltringues en puissance...



L'AMORCE

L'ouverture de la porte extérieure vient briser la monotonie de la situation, une grande silhouette encapuchonnée sort des ombres entourant la porte, ses vêtements et sa prestance font penser à un mage sûrement étranger à ce village de bouseux, peut être a-t-il un travail à proposer ?

Il rejette en arrière sa capuche découvrant un visage blafard, aux traits marqués, encadrés par des cheveux noirs de jais, il inspecte la salle de l'air méfiant de ceux qui sont avisés, puis après une visible hésitation entre les 2 groupes viens s'asseoir à la table des personnages :

« Braves amis, cherchez-vous l'escapade, j'ai besoin urgent d'un parti d'aventuriers. Je veux vous envoyez retrouver mon grimoire chez les brigands. Ca sera payer 30 pièces d'or pour le groupe entier, vous ne semblez pas d'un bon niveau... »

Le chiffre peut être augmentez de 10 ou 20 pièces selon la force relative et le nombre des personnages par rapport aux chiens rugissants mais dans tout les cas ça reste modique.

Si, contrairement à certains, on le laisse parler un peu plus longtemps, il précisera en baissant la voix : « *En dehors de mon grimoire, il doit y avoir pas mal de butin qui sera pour vous, même s'il vous faudra être discret car les anciens propriétaires doivent être principalement dans la région....* »

Les précisons qu'il pourra donner sur son grimoire : « *Il s'agit d'un volume où j'ai moi-même relié les Grimoires des ordres néfaste niveau 1 à 4 dans leur dernière édition des imprimeries Glabrygiennes. Sa couverture est en cuir vert* ». On notera qu'un commerçant avisé estimera l'objet à 80 po, prix neuf.

L'HISTOIRE

En fait le déroulement dépendra grandement des choix des joueurs avec principalement le choix initial :

Les personnages font-ils affaire avec le mystérieux commanditaire (MC)

ou

Les personnages laissent-ils le MC aller voir les Chiens rugissants.

Voici ensuite les cheminements et choix les plus probables mais il y en a bien d'autres qui pourront être interprétés et improvisés à partir des éléments donnés pour les trames « probables ».

1. Les personnages font affaire avec le MC

- Les personnages vont chez les brigands (cf. A), gagnent le combat et empochent le butin.
- Les personnages touchent leur récompense auprès du MC.
- Confrontés aux autorités (cf. B) ou aux villageois, les personnages parlent-ils du butin qu'ils ont récupéré ? Si oui, ils sont dépouillés de la plus grande part de leur trésor mais sont chaudement remerciés (cf. C).
- Les chiens rugissant (cf. D) les attaquent à la première occasion pour leur voler leurs biens et la récompense.

2. Les personnages laissent le MC aller voir les chiens rugissants

- Les chiens rugissants tuent le MC puis s'enfuient immédiatement de l'auberge.
- Les personnages pillent-ils le cadavre du MC qui git devant eux ?
 - Si Oui, ils seront vus par des témoins en train de commettre ce vol et seront poursuivis par les autorités (cf. B) pour le meurtre du MC. Ce qui ne leur laisse que le choix de fuir le village.
 - Si Non, les autorités (cf. B) embauchent les personnages pour rattraper les criminels.
- Suivi par les personnages, soit en fuite, soit embauchés par les autorités, les chiens rugissants tombent dans une embuscade des brigands juste sous les yeux des aventuriers (cf. A).
 - Soit les personnages interviennent dans le combat qui se solde par une victoire. Pendant ou après ce combat, les personnages attaquent-ils les chiens rugissants (cf. D) ou pactisent-ils avec ?
 - Soit les personnages laissent faire les brigands et ces derniers gagnent l'affrontement contre les chiens rugissants.

3. Quelques options envisageables à improviser :

- Les personnages cherchent à lier amitié voir à proposer une association avec les chiens rugissants et ce, dès leur rencontre à l'auberge.
- Les personnages préviennent le MC que s'il va voir l'autre groupe il va être tué.
- Les personnages attaquent « préventivement » les chiens rugissant pour protéger le commanditaire ou juste après leur agression sur le MC.

- Les personnages laissent MC se faire tuer puis partent à la recherche des brigands pour s'approprier le butin et le grimoire.
- ...

DÉCORS ET SITUATIONS

A. Chez les brigands

2 contextes principaux peuvent voir apparaître la troupe de brigand de Gorky le sale. Dans tout les cas on parle ici d'une zone de colline peu élevées couvertes de broussailles et de taillis le long de la route du Sud (ou du Nord selon le besoin scénaristique). Pour l'ambiance, ne pas oublier que nous sommes en hiver et que tout est recouvert d'une petite couche de neige et, bien que le froid ne soit pas polaire, il est bien présent pour des traines savates peu équipés: les rhumes des pierres guettent les imprudents !

La troupe se compose du chef Gorky le sale et d'un nombre de brigand double du nombre de personnages dont la moitié avec arc. Quelques noms si besoin : Crapougnat, Marco, Peter, Flogard, Le tordu, 2 doigts, ... Ramassis de traines misères fourbes et lâches, ils ne combattront pas au delà des premières pertes voir blessures préférant fuir en perdant l'honneur qu'ils n'ont pas que de mourir bêtement pour faire des XP aux personnages.

Le campement :

Situé dans un fond de vallée encaissé afin d'être protégé du vent et des intempéries, le campement est formé par un groupe de tentes en bâches crades et percées autour d'une roulotte rouge et verte plutôt pimpante. Même si les sangles et la sellerie nécessaire à la traction de la caravane sont présentes, il n'y a plus trace de l'animal, cheval ou bœuf, qui tirait le véhicule. Un feu brûle en permanence au centre du cercle des habitations de fortune car malgré la fumée engendrée, sa chaleur est indispensable à la survie de la troupe. La journée, 2 brigands partent régulièrement à la corvée de bois. (Pas d'armes si ce n'est des couteaux et une hache)

Un arbre en surplomb de la vallée a été aménagé avec une plateforme de branche afin de faire un poste d'observation couvrant les alentours. Un bandit archer y est nuit et jour, ce dernier étant assez facile à repérer de part la chute hivernale des feuilles. Une source non loin permet à la corvée d'eau quotidienne d'alimenter le campement (2 bandits armés de couteau).

Les tentes n'abritent que les affaires pourries, sales et puantes des brigands de base: rien de décentement récupérable sauf peut être pour des orques ou des gobelins qui aiment les odeurs typées. La roulotte, habitation du chef révèle quelques objets plus intéressants mais les coffres et les sacs vides laisseront penser que malheureusement la plupart du butin vient d'être confié pour revente à un receleur itinérant... Bref il reste quand même quelques objets d'intérêt:

- Un magnifique fauteuil décoré de sculpture de lion (quasi un trône) est placé sous un auvent le long de la roulotte. (Valeur 150 Po, poids 50 kg)
- Un coffre fermé à clef (elle est autour du cou de Gorky) contient le trésor de la bande: 100 po/personnage et surtout le grimoire du MC.
- Certaines choses n'ont pas été prises par le receleur: un lot de 5 tapis (Valeur 75 Po, poids 100 kg), une caisse de 40 terrines de porc (Valeur 16 Po, poids 12 kg, 1/2 repas chaque), une caisse de 30 shampoing de base (Valeur 6 Po, poids 5 kg), un lot de 20 d'Akh Martizz dépareillées (Valeur maxi 500 Po, poids 20 kg, il n'y en a pas 2 de mêmes tailles, même forme, même couleur, bref formant une paire portable. Si malgré tout un personnage veut se munir de ces chaussures pas

vraiment à sa taille, elles apporteront en plus des bonus normaux, un malus de -2 AD et -1 CHA)

- Une bouteille d'eau de vie de qualité (10 verres) est cachée dans un faux plancher de la roulotte
- Gorky possède dans une bourse une fiole de soin effet léger qu'il n'utilisera qu'en tout dernier recours, généralement trop tard par pingrerie.

Le site d'embuscade :

Les brigands ont l'habitude d'utiliser comme site d'embuscade une zone de la route où 2 ronciers très denses cernent les 2 cotés du chemin. Ils se repartissent, nombre de personnages moins 1, cachés dans les roches avant les ronciers (les archers) et le même nombre de l'autre côté du roncier qui font tomber avec un système de corde et de poulies un tronc sur la route afin de bloquer les déplacements des éventuels chariots. Le chef est avec ce groupe de combattant au corps à corps. 2 bandits restent donc en permanence pour assurer la sécurité du camp.

B. Chez les autorités de Boladar

Si recrutés pour poursuivre les chiens rugissants :

Le capitaine viendra les voir avec 4 gardes et d'un ton très martial:

"Salutations ! Vous avez été témoin de l'agression inacceptable perpétrée par la compagnie dites " « u chien rugissant " » qui a eu lieu sur le territoire communal en la taverne dites « la saucisse riense ». Vu que vous avez une mémorisation visuelle de l'apparence extérieur des agresseurs, vu que vous semblez décemment compétent dans le domaine de l'investigation martial, vu que votre perte n'aura pas de désagréables conséquences affectives du point de vu locale, vous êtes désignés volontaire pour mener une opération de répréhension sur les susnommés Chiens rugissants. Que justice soit rendue. Vu qu'il est nécessaire de prendre vos frais afférents à l'application de l'acte de justice identifié en nos registres comme 12/5, un pécule de 63 PO par coupable empêché de nuire par arrestation ou extinction de vie pourra vous être remis sur votre demande, après avoir apporté la preuve de l'acte et après renseignement en bonne et du forme du formulaire CP7b."

Si poursuivis par la justice locale :

Les personnages devront quitter immédiatement le village pour ne plus y apparaître avant d'avoir été oubliés. Sinon ils seront rapidement pris à parti par une patrouille de [nombre de personnages] gardes. Quelques minutes plus tard une deuxième patrouille accompagnée du capitaine arrivera sur les lieux. Bref la misère sans parler de la justice qui s'en suivra...

Si ramènent ouvertement le butin au village:

Les personnages devront tout donner car les plaintes sont nombreuses et vu que les biens ont été dispersés chez les receleurs, les plaignants veulent récupérer le maximum d'argent en compensation. En résumé les personnages devront tout lâcher: les PO du coffre, le fauteuil, les tapis, les 2 caisses, les chaussures dépareillées. Tout objet gardé par les personnages diminuera significativement les chances qu'ils soient reconnus « Héros de Boladar » à moins qu'ils soient particulièrement doués pour les mensonges et les arnaques.

C. Héros de Boladar

Si les personnages rapportent tout les fruits des rapines des brigands en un acte d'abnégation exemplaire, une fête sera organisée en leur honneur, la bière et le grailon seront à l'honneur, les filles se pâmeront d'admiration, une cérémonie émouvante verra la remise à chaque héros d'un ruban commémoratif et d'une paire de d'Akh Martizz ! Malheureusement les personnages se

rendront vite compte qu'elles ne sont pas d'une qualité à la hauteur de leur réputation (Les compter comme des bottes de cuir renforcées de base malgré une apparence comparable aux classiques d'Akh Martizz. La seule différence notable étant une inscription « Made in PRC » sur la semelle...)

D. Contre les chiens rugissant

En dehors des relations positives ou neutres, un certain nombre de contextes peuvent amener un affrontement avec les chiens rugissant :

- Une attaque initiée par les personnages dans la partie introductive
- Lorsque les personnages choisissent d'attaquer les Chiens rugissant soit pour leur intérêt propre soit après recrutement par les autorités de Boladar
- Une attaque menée par les chiens rugissants suite à la réussite de la mission par les personnages
- ...

En fonction du contexte il faudra ajuster leur Energies pour refléter leurs éventuels combats passés.

	Après la fuite et un peu de vie rude en extérieur.	Après un combat contre les brigands se soldant par une victoire difficile.
La guerrière	E.V. 25	E.V. 15
Le magicien	E.V. 15 E.A. 30	E.V. 15 E.A. 10
Le voleur	E.V. 25	E.V. 25
L'elfe noir	E.V. 20	E.V. 15

Leur tactique :

- La guerrière vient à l'avant, insulte, menace, fait les gros bras et engage les combattants adverses.
- Le voleur tente une manœuvre de contournement (fuite ?) en utilisant les couverts autour du lieu du combat.
- Le magicien incante « tourbillon de Waaza » en visant les ennemis non engagés par la guerrière. Si la mêlée est trop serrée ou le temps compté, il préférera, à raison, la « Gifle de Namzar ».
- L'elfe noir protège le magicien tout en tirant ses carreaux d'arbalète.

En cas de pacte avec les personnages :

Une association est possible même si elle ne sera que temporaire et liée au contexte : aller attaquer ensemble les brigands. La très faible récompense, les dissensions au sujet du partage des trésors pourraient rapidement amener le conflit. Par contre si les personnages entreprennent le rapprochement avec des idées honnêtes, la fusion des deux compagnies est possible d'autant plus que le magicien ne tient absolument pas à conserver sa pénible position de chef. Piste à voir selon les personnages, les pertes et les suites que vous voulez donner à cette aventure mais l'appropriation par vos aventuriers du nom « Chien rugissant » pourrait être une récompense significative pour leur égo !

QUÊTE SECONDAIRE (Loufoque et optionnelle)

Pour un peu plus d'XP et de fun, il vous est possible d'ajouter un détail au village de Boladar conduisant sur une piste secondaire :

En effet dans une arrière cour de ferme git à la limite d'un tas de fumier une statue de pierre grise très érodée, typique des œuvres de commémoration aux héros du royaume de Moriaquie³ (350 à 1000 du 2^{ème} âge). Grandeur nature, ce fier guerrier barbare se caractérise par un regard dans le vide un peu hagard et une prise en mains de sa hache qui laisse sentir l'épuisement d'un long combat voir le regret d'une erreur commise. L'ensemble de l'œuvre fait ressentir l'introspection de l'individu aux méninges triturées au delà de ses limites intellectuelles.



Totalement laissée à l'abandon par les locaux, cette statue à toutefois attiré le regard d'un érudit de l'Université Normale de Glargh qui passait par là en dépensant tranquillement les fonds publics. Il s'agit de Benoit Typhon-Pellucide qui a immédiatement vu l'intérêt de la chose : « En dehors de son intérêt intrinsèque, l'implantation de cette œuvre au delà de la frontière ouest de l'ancien royaume de Moriaquie est : Bouleversante ! Une découverte majeure ! Une révolution dans l'histoire ! Enfin la reconnaissance de mes travaux ! Un petit pas pour moi, un grand pas pour Fangh ! »

Mais la première étape passe par le dégagement de la zone et du coup il cherche quelques paires de bras : « Il faut nettoyer le sol sur 3 mètres autour et décaisser de 2 pieds pour avoir un espace bien net. Attention à tout ce que vous pourrez trouver dans le sol, on n'est pas à l'abri d'un coup de chance archéologique. Je vous laisse vous débrouiller pour trouver les outils, le fermier est d'accord pour la mise en place de mes travaux. Je vous payerai 50 Po une fois le travail terminé. »

Bref en quelques heures à brassé du fumier et de la terre gelée sous une averse de neige, les personnages auront pu faire quelques découvertes. Chaque travailleur tire 2d20 sur la table ci-dessous, les 2 derniers personnages à tester trouveront obligatoirement sur leur dernier d20, pour l'un, une sorte de casque en pierre et pour l'autre, une arme étrange, également en pierre, le tout enfouis dans les plus profondes couches fouillées. Des images pour aider à la description (mais sculptés en pierre !):

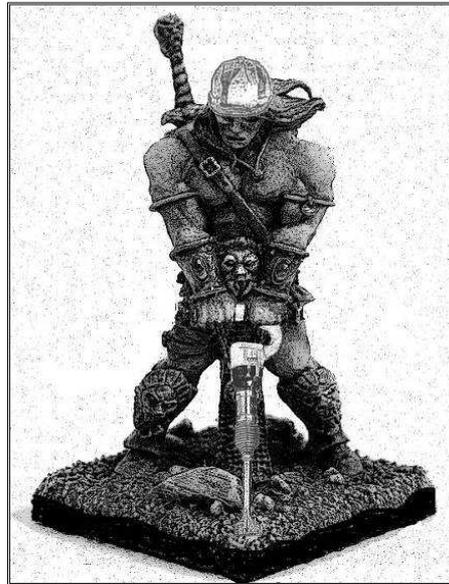


1	Branche moisie	8-9	2d6 clous rouillés	15	1 bouilloire percée
2	3d6 pièces argent anciennes	10	Boite métallique rouillée mais fonctionnelle	16	Possibilité d'attraper la Tourista du Nord
4	1 ressort de matelas rouillé	11	Conteau de poche nettoyable avec beaucoup de courage	17	Possibilité d'attraper la Gratonilette
4	Des coquilles de noix ayant résisté à la putréfaction	11	La bague de tante Crida ! (10 Po mais le fermier veut à tout prix la récupérer)	18	1 gros caillou mais avec une veine de plomb argentifère (valeur 1 Po)
5-7	1 gros caillou sale	13-14	Squelette de rat (avec 1d6 dents pour les magiciens avertis !)	19-20	Des vers de terre

³ http://encyclopedie.naheulbeuk.com/article.php3?id_article=60

En fait les 2 objets trouvés sont des accessoires utilisés sur la statue lors de certaines occasions maintenant oubliées, pour modifier son apparence. Un mécanisme simple dissimulé dans les mains du barbare permet d'ôter la hache et de la remplacer par l'arme étrange pointée vers le sol, le casque trouvant lui tout naturellement sa place, maintenus par 2 encoches discrètes. Etrange posture, étrange tenue, le tout faisant plus penser à un ouvrier qu'à un combattant... Pourquoi ? Un mystère de l'histoire que peut être Benoit Typhon-Pellucide élucidera un jour. Mais en tout cas ce sera une autre histoire...

A noter que la hache une fois retirée peut faire une arme certes spéciale et lourde mais puissante si on arrive à la soustraire à l'attention de l'érudit (Prendre les caractéristiques d'un marteau à 2 mains correct avec en plus la nécessité d'avoir au moins 14 en Force pour l'utiliser).



La Compagnie du Chien Rugissant

Texte de PenOfChaos.

Nous étions quatre, assis dans l'auberge
La bourse était vide tout comme notre sac à dos

Un magicien, une guerrière farouche
C'était notre groupe, au nom déjà éloquent

Il est sorti des ombres mouvantes
Avec l'air méfiant de ceux qui sont avisés

Braves amis, cherchez-vous l'escapade
J'ai besoin urgent d'un parti d'aventuriers

Je vous envoie retrouver mon grimoire
L'affaire est plaisante, mais y serons-nous gagnants ?

30 pièces d'or pour le groupe entier
Pour qui nous prit-il, cet espèce de sac à vin

Fils de chien, rugit la guerrière
Adieu l'étranger, rendez-vous dans l'au-delà

Nous étions 4, assis dans la neige
Notre première quête, expédiée dans le ruisseau

Buvant une chope de nos maigres deniers
La compagnie attend un boulot

Un voleur du Nord, et moi l'elfe noir
La compagnie du Chien Rugissant

Grande silhouette encapuchonnée
La compagnie salue l'étranger

Dit-il en se joignant à notre tablée
La compagnie commence à l'aimer

Chez les brigands, vous irez le chercher
La compagnie a besoin d'argent

Vous ne semblez pas d'un bon niveau
La compagnie va lui mettre un pain

Et son épée lui mit dans l'œil droit
La compagnie doit quitter l'endroit

Mais qu'ai-je donc fait, nous dit la guerrière
La compagnie attend un boulot...

LES PROTAGONISTES

Le mystérieux commanditaire

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Magicien	8	12	20	1	1D+2	10	16	EA 36 Magie PHYS 14

- **Nom** : inconnu pour maintenir le mystère
- **Métier** : Mage niveau 3 mais se la pète un peu.
- **Apparence** : Visage pâle et émacié, yeux cernés, cheveux noir de jais, on pourrait presque le prendre pour un pratiquant de cultes obscurs mais non, c'est juste les hasards de la nature.
- **Comportement** : Cherche à récupérer son livre de sort à moindre frais. Le reste de ses affaires le laisse relativement indifférent car plus jeune il a subi une aventure de même nature mais ayant récupéré ses couvertures et vêtements, il a été victime d'une infestation de puce qu'il n'est pas prêt d'oublier. Au delà de proposer la mission, il va attendre sagement à l'auberge le retour de ses « associés ».
- **Histoire** : Attaqué sur la route au Sud de Boladar, il a fuit en abandonnant la plus grande partie de ses affaires sur son âne. Et notamment, erreur inacceptable, son grimoire de sort.
- **Équipement** : Bourdon des Polarités Flakiennes, Robe de mage de qualité, Bague de Sûreté des Universitaires (3 ch), Potion de soin effet léger, bourse de 120 po.

Les chiens ragissants

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Magicien	8	10	20	2	1D+1	10	12	EA 30 Magie PHYS 12
Guerrière	6	10	35	6	1D+4	14	12	
Voleur	7	9	30	2	1D+1	8	12	Poignard dégât :1D AD 13 (-1 tir)
Elfe noir	11	8	25	3	1D+4	9	12	Arbalète dégât :1D+4 AD 13 (-2 tir)

Le magicien

- **Nom** : Azirafal le Chacal (surnommé par les autres en son absence : le bancal)
- **Métier** : Mage niveau 1
- **Apparence** : L'air éternellement soucieux, ce trentenaire est toujours appuyé sur son bâton car il pense que ça lui donne un air vénérable... Ça lui donne surtout un air penché. Quand à son air soucieux, il est surtout lié à sa peur de décider et au début de la chute accélérée des cheveux noirs qui sont sa fierté, sans parler du fait qu'il n'a jamais réussi à se faire pousser une barbe digne de ce nom...
- **Comportement** : Hésitant, sérieux, un peu timide et en retrait malgré ses responsabilités.
- **Histoire** : A peine sorti de l'école de magie, un accident magique au mauvais endroit et avec la mauvaise personne l'a poussé sur les routes... Fort de son érudition et de son âge avancé, du moins du point de vu du taux de survie de l'aventurier de base, il assume péniblement le rôle du chef de groupe. C'est un secret qu'il souhaite garder mais son âge est surtout lié au fait qu'il a redoublé toutes ses années d'étude (enfin non, il a triplé la deuxième année...)
- **Équipement** : Bâton, Robe de mage remboursée (la robe pas le mage), Ceinture chargée de fioles mais qui sont toutes remplies d'eau colorée faute de moyen, 106 po.

La guerrière

- **Nom** : Gwīnaed
- **Métier** : Guerrière niveau 1
- **Apparence** : une vingtaine d'année, armure laissant plus voir sa musculature proéminente que ses charmes plutôt discrets, abondante chevelure rousse tressés dans le plus pur style de la valkyrie. (enfin une valkyrie rousse et pas blonde, quoi)
- **Comportement** : Impulsive au delà du raisonnable, insultante, provocante.
- **Histoire** : Se faire une place dans ce métier d'homme a été une gageure. Du coup elle adapte en permanence son comportement à ce qu'elle croit être celui qu'aurait un vrai guerrier de légende. Mais au-delà de la façade de ce rôle qu'elle joue de manière caricaturale et pas forcément très crédible, elle peut présenter des moments de faiblesse et d'apitoiement mais également d'intelligence et de sensibilité.
- **Équipement** : Épée correcte, Cuir bouilli, bottes et gant de cuir, casque métallique, 106 po, un bouclier de base avec un chien rugissant peint pas ses soins... peut être qu'elle n'aurait pas dû pour le sérieux du groupe.

Le voleur

- **Nom** : Jobar le preste
- **Métier** : Voleur niveau 1
- **Apparence** : Grand échalas à peine sorti de l'adolescence. Une tignasse blonde qu'il ne faut pas regarder de trop près, l'odeur aussi pousse à ne pas venir trop près.
- **Comportement** : Profiteur, lâche, bon vivant.
- **Histoire** : issu d'un « nulle part » des contreforts des montagnes du nord de la terre de Fangh, son départ fut motivé essentiellement par la recherche de conditions de vie moins rudes. Du coup peu importe s'il ne trouve ni gloire ni richesse, l'essentiel est pour lui de rester en vie et de profiter de chaque plaisir de la vie.
- **Équipement** : Dague de qualité, 2 poignards de base, veste de toile, toque en fourrure souvenir des longs hivers, 50 po cachées (Le fourbe égoïste !).

L'elfe noir

- **Nom** : Frazz 2 lames (pour l'instant il n'en a qu'une mais un jour ça le fera !)
- **Métier** : Assassin niveau 1
- **Apparence** : Toujours emmitoufflé dans de vastes capes noires, son visage est masqué, ses mains gantées. Il est moins que probable de voir sa peau blafarde et sa courte brosse blanche. Seuls ses yeux jaunes confirment son inhumanité.
- **Comportement** : Perpétuellement aux aguets, nerveux, méfiant. Dès fois la sensation qu'il dégage est plus de la peur qu'une vigilance toute professionnelle.
- **Histoire** : par éducation il est assassin, par choix (ou obligation) il est devenu espion : tuer les gens, c'est bien mais c'est dangereux surtout quand on est soi-même moins puissant que la moyenne de sa cible. Ces états d'âme et son passé l'amènent à éviter le contact avec ses congénères et lui font avoir un comportement un peu paranoïaque : les histoires de famille sont complexes, éternelles et sanglantes avec les elfes noirs.
- **Équipement** : Sabre de bonne qualité, arbalète de mauvaise qualité, plus que 6 carreaux d'arbalète, plastron de cuir, 106 po. Lotion solaire pour quand il doit quand même prendre un bain.

Les brigands

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Brigand de base	9	9	18	2	1D+2	8	8	Epée
Brigand faisant relâche	7	6	18	1	1D+1	7	7	Poignard
Brigand Archer	8	6	18	2	1D+3	8	10	Arc bof dégât:1D+2 AD 11 Epée (cf ci-dessus)
Chef Brigand	10	13	25	3	1D+2	14	15	Armé de deux épées (2AT/assaut)

Le chef Gorky le sale, se targue d'un peu de magie, sans vrai résultat, et n'hésitera pas à tenter des incantations inefficaces, dont la lecture pénible est simulée avec un livre qui se révélera être un exemplaire d'« Alcoolisme au quotidien et hygiène de vie ».

La milice

	Att	Prd	Ev	Pr	Dégâts	Cou	Xp	Notes
Garde	7	7	18	4	1D+3	11	11	Lance de base Gambison et bouclier de base Casque de métal
Capitaine de la garde	10	5	30	6	1D+7	14	18	Hallebarde de milicien Plastron et bottes de cuir Casque Lebohaum®

Le capitaine Steven Longue-Moustache est un ancien comptable reconverti au mercenariat qui a trouvé dans ce lieu et ce poste une retraite paisible. Courageux mais pas téméraire, c'est le seul membre de la milice avec une expérience du combat.

L'EXPÉRIENCE

Le tout à titre indicatif et en complément de ce qui mérite d'être donné pour les actions en jeu et pour les combats :

Quête principale

- Mener à bien la mission du MC (récupération du grimoire) : 40 xp aux participants
- Mener à bien la mission des villageois (punir les chiens rugissants) : 30 xp aux participants
- Arriver à trouver un arrangement avec les chiens rugissants : 20 xp aux participants
- Rendre le butin aux villageois : 20 xp aux participants
- Avoir tenté une mission sans la mener à bien : 15 xp aux participants

Quête secondaire

- Dégager l'espace autour de la statue : 5 xp aux participants
- Trouver chacun des 2 objets Moriaques : 5 xp au découvreur (Et oui c'est injuste.)
- Trouver leur mise en place sur la statue : 10 xp au découvreur