

Don des Dragons

Un Nouveau Fléau

pour Prophecy

un scénario de Quentin Saint-Georges



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

«L'homme ne doit se battre ni contre ses frères, ni avec ses frères. La seule cause qui soit, c'est de se battre pour ses frères.»

- Alssinya Kerndal, Commandeur-Dragon de la XI^e Légion

L'intrigue

Près de la capitale, les personnages (un groupe constitué uniquement de protecteurs) se retrouvent dans une petite auberge située dans le village d'Orgral. Suite à une attaque menée par de mystérieux individus, ils devront mener une enquête et voyager pour trouver un remède à une maladie contractée par quelques clients de l'auberge, dont la fille du gérant. Leurs investigations les mèneront sur la piste d'une faction d'alchimistes suspecte et les personnages devront s'allier avec un dragon pour espérer sauver la vie de cette enfant.

I. L'Auberge Rouge

Ce scénario est surtout basé sur l'enquête, la recherche et un peu d'action (mais pas trop). N'hésitez pas à décrire et à mettre en place une réelle ambiance afin de rendre ce scénario le plus passionnant possible. Toutes les informations utiles aux joueurs ou au MJ sont résumées dans les Annexes pour une plus grande clarté.

Insistez sur le côté épique des 2 dernières scènes, il faut terminer ce scénario en apothéose car il n'y aura pas de suite (dommage, j'en aurai bien fait une campagne...).

Un PJ peut être contaminé par le Nouveau Fléau lors des attaques. Même si avoir un personnage malade dans ce scénario peut avoir un intérêt certain (une plus grande implication des joueurs dans leur quête...), réfléchissez bien, car un personnage contaminé ralentira forcément le groupe, et s'il décide de rester au village avec les autres malades, la partie sera peu passionnante de son côté.

Les joueurs disposeront de très peu d'indices alors n'hésitez pas à les aider s'ils rament trop, mais ne les guidez pas trop... Il faut qu'ils piétinent, qu'ils perdent leurs temps, afin de rendre le compte à rebours de la maladie bien plus effrayant.

Les trous laissés à certains moments dans le scénario sont volontaires. Les PJs ayant quand même peu d'indices, ils risquent de se disperser, mais c'est ce qu'il faut ! Faites honneur à vos capacités d'improvisation pour combler ces manques (on ne sait jamais ce que nos joueurs vont faire de toute façon...).

Les personnages sont donc tous des protecteurs, et forment un groupe nommé «Les Faydins» qui disposent d'une grande autonomie et d'une bonne discrétion. Leur grade est à part, et ils ont ainsi accès à de nombreux sites sans autorisation, ce qui les aidera dans leur quête (cf. Annexes).

Les personnages sont amenés à se rendre à Yris où aura lieu dans quelques jours une manifestation en l'honneur de Khy. À environ 10 kilomètres au nord de la capitale, les personnages sont surpris par la nuit et décident de passer la soirée dans le village d'Orgral, seul patelin où ils peuvent dormir. Orgral est un petit village plutôt propre mais pauvre en habitants et en commerces. Les personnages arrivant à la tombée de la nuit, ils ne rencontrent personne si ce n'est des voyageurs comme eux. Le seul commerce encore ouvert est bien sûr l'auberge et les joueurs ne devraient pas trop hésiter à y entrer pour la soirée... L'Auberge Rouge est évidemment rouge comme son nom l'indique et est faite entièrement de briques et le toit de tuiles, tout comme l'écurie à ses côtés. Le gérant qui le tient, ne doit donc pas manquer d'argent.

À peine entrés dans la bâtisse, les joueurs sont surpris par l'extrême chaleur qui hante les lieux. L'auberge est en fait un joyeux bordel, puant l'alcool, envahi par les filles de joie et dont les prix sont excessifs. Mais ce qui étonne encore plus les personnages c'est qu'ils sont accueillis par une petite fille qui se présente comme la fille du patron. Elle se nomme Ayna et a environ 10 ans. Son père, Arhu, est comme tous les bons patrons : derrière le bar et regarde le groupe d'un regard plutôt méfiant. Un groupe entier de protecteurs, voilà qui est peu courant. Ayna se montre très polie et bien élevée (surprenant quand on voit le milieu où elle vit), et propose une table aux personnages. Cette dernière est à l'écart de la clientèle mais c'est la dernière de libre.

À peine les personnages assis, Ayna ouvre une fenêtre située à leurs côtés, ainsi que d'autres dans l'auberge, pour donner un peu d'air frais à la salle (Pour le MJ : n'oubliez surtout pas ce détail).

II. L'attaque des cavaliers sombres

Quelques instants plus tard, lorsque Ayna apporte les consommations des joueurs, des flèches noires jaillissent de l'extérieur par les fenêtres. Les PJs vigilants pourront prévoir l'arrivée des attaquants avec un jet de perception difficulté 20 (Il y a beaucoup de bruit dans l'auberge...). Les attaquants sont des cavaliers vêtus de noir et montant d'imposants chevaux sombres. En plus d'une capuche, les assaillants portent chacun le même masque, apparemment un masque mortuaire. Les joueurs les apercevront à peine à travers les fenêtres. Un grand nombre de flèches sont tirées, et la panique envahit rapidement l'auberge, personne n'osant sortir. Se réfugier sous les tables est un bon moyen pour s'en sortir indemne.

L'attaque passée, les cavaliers partiront vers le sud et ne reviendront pas. Si les PJs décident de les suivre, ils peuvent emprunter des chevaux dans l'écurie voisine de l'auberge. Mais toute poursuite se révélera vaine, les cavaliers étant trop rapides et les traces se perdant dans les rocailles. Le bilan des victimes de l'auberge est très lourd : 3 morts et 6 blessés. Parmi ces derniers la petite Ayna, touchée à la hanche. Les clients encore valides porteront secours aux victimes et l'auberge se transforme vite en un hôpital de circonstance, faute de mieux dans le village. Toute tentative de guérison ne fait que cicatriser les plaies superficielles et les victimes souffrent très vite (en moins d'une demi-heure) d'étranges maux. Ils deviennent alors pâles puis assez verts et ont l'haleine fétide.

C'est à la vue des victimes qu'ensuite un des clients lance : «C'est une punition des dragons ! Pauvre de nous...» Les personnages n'ont pas d'autres choix pour enquêter que la ville d'Yris, seule véritable agglomération du coin. S'ils n'y pensent pas, faites venir l'idée par un PNJ. Arhu est effondré devant l'état de santé de sa fille. Il tourne vite son désarroi vers les personnages et leur demande de l'aider à sauver Ayna ainsi que par la même occasion les 5 autres. Les PJs se rendent bien compte qu'ils sont le seul espoir des ces pauvres gens. Arhu se montre très persuasif et aura vite l'accord des personnages. Une fois ceux-ci d'accord, Arhu les fera promettre de trouver coûte que coûte un remède. Il offrira alors le repas et la nuit dans l'auberge jusqu'au lendemain. Si les PJs décident de monter la garde devant l'auberge, ils n'apercevront rien de suspect.

III. Sur la piste d'un remède

À leur départ d'Orgral, les personnages voient arriver vers eux un groupe d'inquisiteurs (faction ayant pour but l'arrestation des agents de Kalimshar) accompagnés d'un dragon de Brorne. Ces derniers (au nombre de 5 dont un chef apparemment) désirent inspecter les personnages pour le bien de leur enquête. Les inquisiteurs ne livrent bien sûr aucun indice quant à leur quête et les personnages ont intérêt à se soumettre sans broncher à ce contrôle pour éviter tout ennui sérieux (accusation hative ou autre...). Puis les inquisiteurs les laissent partir avant de se diriger vers l'Auberge Rouge pour inspecter les lieux seulement, rien de plus. Le dragon – il se nomme Keyorne – parlera aux PJs pendant que les inquisiteurs examineront l'auberge. Il leur révélera qu'il est ordonné par Brorne d'aider les Faydins sans que l'Inquisition le sache. Brorne n'a que peu de confiance en cette dernière, son pouvoir dessus ayant de moins en moins d'influence. Il les guidera sur la piste du fléau et vers le refuge des alchimistes. Il n'est pas au courant de la façon dont Brorne a eu l'information, mais il semble que ce dernier surveillait de très près les agissements d'une faction d'alchimistes aux moeurs douteuses : la faction du K.

La route vers Yris est sans encombres et les joueurs peuvent commencer leurs investigations. Dans les bibliothèques, le groupe accède à des archives confidentielles contant l'histoire du fléau et ses origines (cf. Annexes). Même en cherchant ailleurs, les PJs ne trouveront rien d'autre. Le fléau ayant donc pour origine les derniers immortels (cf. Annexes), les personnages sont donc guidés vers Kali, le royaume de Kalimshar, mais tout ça reste vague. C'est alors que le groupe d'inquisiteurs et le dragon de Brorne réapparaissent. Les inquisiteurs ignorent les PJs, mais le dragon de Brorne passera à côté du groupe et lui fera un léger signe de tête et reviendra s'entretenir avec eux si les personnages lui demandent discrètement. Il ne saura rien de nouveau... Si les PJs lui demandent pourquoi il les aide, Keyorne leur répond qu'il agit pour Brorne et pour les humains. Cette maladie est une variante du fléau ne s'attaquant qu'aux humains et que Ayna n'a plus qu'un mois à vivre. Il ajoute aussi que la survie des victimes de la maladie importe peu aux inquisiteurs qui s'intéressent plus à la recherche des cavaliers sombres, et cela l'exaspère. Les joueurs paraissant sincères dans leur quête, il leur fait confiance également.

IV. Le bastion des alchimistes

Les PJs mettent environ 10 jours pour atteindre les Monts des Brumes. La route est semée d'embûches et n'hésitez pas, vous le MJ, à intégrer quelques bestioles du genre Slyarths (cf. Annexes). N'insistez tout de même pas, il s'agit de garder des survivants...

En escaladant le flanc vers le premier sommet des Monts des Brumes, les PJs arrivent à une sorte de refuge. Personne ne répondra aux PJs. Les alchimistes sont partis, il y a quelques jours apparemment. Les cendres du feu sont froides et le lieu semble avoir été quitté dans la hâte. Des instruments d'alchimie sont éparpillés voire cassés. Parmi ces derniers divers bocaux dont certains contenant des créatures draconiques plongées dans une sorte de liquide ressemblant fortement à du formol. Parmi ces créatures, les personnages pourront reconnaître un bébé dragon... À ses côtés de nombreuses fioles de sang et des notes incompréhensibles.

Rien d'autre de bien intéressant dans ces lieux...

V - Retour à Yris

À peine de retour dans la capitale plus d'une semaine après, les personnages voient voler au-dessus Keyorne, plutôt pressé. Ce dernier les aperçoit et descend leur parler. Il ne les écoute même pas et demande au groupe de le suivre au plus vite. C'est alors qu'il prend forme humaine (enfin, humaine si on peut dire... c'est un dragon de Brorne), prend une cape pour se dissimuler des passants; et mène les personnages à travers un nombre impressionnant de ruelles jusqu'à une petite maison mal entretenue. Tous arrivent alors au chevet d'un voyageur. Ce dernier est lui aussi victime du nouveau fléau par les cavaliers sombres. À ses côtés une jeune femme (dragon de Brorne, également vêtue d'une longue cape...) qui salut Keyorne. Le voyageur se nomme Kraw et est en phase terminale de la maladie. À peine Keyorne ou les PJs lui pose une question qu'il tombe dans un coma profond, ne laissant comme indice qu'un petit carnet que Keyorne confie aux personnages. Sur ce dernier tous les textes ont été barrés ou arrachés. Ne restent que ces quelques vers:

*«Le sang coule après nos guerres
Et nul ne s'en soucie,
Il coulera de nos pères
Pour nous libérer de lui.»*

*«Qu'est-ce que la mort ?
Qu'importe la vie
Au profit d'une belle fin ?*

*Que les dragons voient en ces phrases
Un remède aux maux des humains.»*

Keyorne incite les personnages à quitter au plus vite les lieux car l'inquisition ne devrait pas tarder à arriver enquêter et il faut éviter tout incident entre elle et le groupe. Il leur présente alors Reynia, qui aidera les joueurs à échapper aux inquisiteurs si besoin est. Si les PJs expliquent qu'ils ont besoin de son sang pour Ayna et les autres blessés de l'Auberge Rouge, Keyorne leur répond qu'ils auront ce qu'il faut au moment voulu et qu'il n'ont pas à s'inquiéter. Il sort alors de la maison et rejoint l'inquisition qui arrive à peine. Reynia se révèle

fort gentille et sympathique et guide avec poigne les personnages par derrière la bâtisse puis le long des ruelles jusqu'aux portes d'Yris au nord. Puis elle les accompagne jusqu'à Orgral.

VI - Un remède inefficace

De retour à Orgral, les PJs sont accueillis comme des sauveurs par le village entier. Rien n'a changé dans l'auberge si ce n'est l'état de dépravation des malades et la colère d'Arhu face au comportement hautain de l'Inquisition. Les personnages savent donc que le sang d'un dragon leur est nécessaire, mais cela ne suffira pas. Les poèmes de Kraw expliquent que le malade doit également boire le sang de son père (ou en tout cas d'un membre de la famille). Si les personnages le disent à Arhu, celui-ci donne son accord immédiatement pour faire don de son sang. En ce qui concerne le sang de dragon, Reynia s'avance en expliquant qu'elle fera don du sien. Mais chaque tentative échouera. Que ce soit le sang du père, le sang d'un dragon ou alors les deux : aucun effet. Il doit alors rester une semaine de sursis pour les victimes du nouveau fléau...

VII - La bataille finale

La nuit tombée, quelques heures se passent avant l'arrivée des cavaliers sombres. Arhu attendait cette attaque depuis plusieurs semaines déjà, et prête des chevaux à tous les PJs désirant combattre. Les cavaliers sont au nombre de 8, si ce n'est plus. Des villageois aident au combat comme ils le peuvent, Reynia participe activement au combat, même si son don de sang tout à l'heure la rend moins féroce. La lumière des torches et des feux de veillées donnent à cette bataille une atmosphère véritablement étrange. Laissez durer cette bataille un bon moment. Lorsqu'il ne reste plus que 2 ou 3 cavaliers sombres, Keyorne apparaît en volant et en poussant un cri effroyable, suivi d'un second cri venant d'un autre dragon plus imposant encore. Il s'agit de Brorne en personne. Keyorne achève les derniers assaillants, sauf un, avec un sang froid troublant. Le combat est terminé.

Keyorne interroge le cavalier survivant. Ce dernier est aux ordres de la faction du K, de plus en plus corrompue par l'ombre, et qui a créé ce nouveau fléau sur les bases du fléau connu. Ils ont pu modifier le fléau en utilisant à contresens leurs connaissances alchimiques sur la guérison. Mais la faction du K, en plus d'avoir créé cette faction de cavaliers chargés d'introduire le nouveau fléau, s'est appropriée le commandement de l'Inquisition pour veiller, après les attaques, au bon déroulement de la propagation de la maladie. Keyorne étant trop sensible au sort des humains, il n'était pas au courant. Brorne prend état de la situation avec un calme incroyable. Il prend forme «humaine» pour entrer dans l'auberge. Il prend alors en considération le malaise des victimes et des familles

et réfléchit quelques instants. C'est alors qu'intervient l'Inquisition. Elle arrive trop tard et Borne entre en furie. Les inquisiteurs comprennent vite la situation et déguerpissent. Keyorne et Reynia s'occupent alors de leur sort...

VIII - Du sacrifice à la guérison

Puis Borne s'adressera aux personnages, leur demandant s'ils ont récolté des indices, matériels ou non, susceptibles de l'aider à réparer les dégâts causés par le nouveau fléau. À la lecture des quelques vers de Kraw, tout lui paraît plus clair. En plus du sang d'un humain de même lignée, il faut le sang d'un dragon sacrifié pour la cause humaine...

Il s'entretient alors en privé avec Keyorne et Reynia. Keyorne s'approche alors d'Ayna et demande à Arhu de donner un peu de son sang. Ce dernier s'exécute. Keyorne se tourne vers les personnages et les remercie pour tout ce qu'ils ont fait, et qu'il est certain de se sacrifier pour la bonne cause. Il se plante alors une dague en plein ventre et se laisse mourir paisiblement et souriant.

Ayna et les autres victimes sont sauvées...

Annexes

Les Faydins

Ce groupe d'inquisiteurs, formé il y a peu sur l'idée de Brorne lui-même fait partie en fait, d'une plus grande organisation nommée «Keyns», et ne comprend que des protecteurs. Cette organisation – dont font partie les PJs – a un fonctionnement assez similaire à celui de l'Inquisition, si ce n'est que leurs missions sont changeantes selon les besoins de Brorne. Brorne repose en fait le problème des agents de Kalimsshar sur l'Inquisition et les missions annexes ou autres sont menées par les différentes équipes des Keyns. L'organisation étant récente, elle n'est connue de personne. Mais faire partie de cette organisation a de nombreux avantages, car les membres ont accès à de nombreux sites habituellement interdits. Ainsi, il est possible à ces protecteurs de bénéficier de l'entrée aux lieux réservés habituellement aux prodiges ou aux érudits. Si cette capacité agace certains, personne ne relève le mot, l'Inquisition n'est jamais bien loin...

L'inquisition

Issue des délires paranoïaques de Brorne et de la douleur de Mars Exutor, cette faction avait pour vocation d'être secrète. Dans les faits, l'Inquisition est connue de tous, mais elle garde de nombreux secrets et laisse surtout planer de nombreux mystères sur ses méthodes et son organisation. On la croit souvent supérieure à la faction des questeurs, car ses membres peuvent mener des enquêtes sans réellement demander d'autorisation. Si la chasse aux agents de Kalimsshar reste la quête originelle, la croisade contre les humanistes est un tout autre problème. En effet, si Brorne peut aider à dénicher les adeptes du fatalisme, il peine contre les rebelles qui cherchent à s'émanciper. C'est principalement à cause de cette difficulté – et des dérapages qui en découlent – que les inquisiteurs ne sont pas aimés. Le massacre de l'archipel de Pyr (453 AdE) est resté dans les mémoires, désignant les inquisiteurs comme de véritables bouchers. Autant on leur permet tout pour combattre l'ombre, autant ils peuvent commettre des erreurs de jugement graves quant aux humanistes.

La faction du K

Cette faction d'alchimistes est totalement inconnue de tous si ce n'est de quelques dragons qui se partagent le secret... Mais cette faction inquiète surtout Brorne qui se doute depuis quelques temps d'un acte douteux. La seule information dont dispose les dragons au courant est celle de l'emplacement où la faction du K (sur le flanc des Monts des Brumes). Brorne n'a jusqu'ici jamais agi contre la faction, attendant un incident de leur part pour agir... Aucune autre information sur la faction n'est connue à l'heure actuelle...

Le nouveau fléau

Le fléau connu est une maladie débilitante, qui affecte plus l'esprit que le corps. Certains de ses symptômes chevauchent parfois une ligne trouble entre corps et esprit.

Le nouveau fléau est très semblable au fléau déjà connu, mais il diffère car il est plus violent pour le corps de la victime contaminée, par une période d'espérance de vie d'un mois suite à une contamination et par d'autres origines. Si jamais un des joueurs est susceptible d'être touché, voici un ajout de règle :

Le jet pour éviter de contracter cette maladie dépend du lien qu'entretiennent le vecteur et sa victime. Cette maladie étant très spécifique, le jet est légèrement différent de celui pour les maladies «normales» **Physique + Résistance + Volonté - Empathie**

La virulence du fléau est de 20, modifiée comme suit : -10 si vecteur et victime ne possédaient aucun lien ou relation avant le contact, -10 si le vecteur est un objet, +5 si un lien mystique puissant existe ou se crée entre vecteur et victime (lien de sang, amitié, amour, haine...), +5 si le contact direct est prolongé (au moins une minute).

Dès que la victime est contaminée, elle perd chaque jour 1 point à sa caractéristique la plus haute. Même si les caractéristiques arrivent à 0, la victime ne meurt pas mais sombre dans un coma profond.

Personnages pre-tires

Phaeron

32 ans ; 1,95 m ; 110 kg
 Augure de naissance : l'homme
 Pays d'origine : Empire de Solyr

FOR 7, RES 6, INT 4, VOL 6, COO 5, PER 4, PRE 5, EMP 3
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 0, Dragon 2, Homme 2

Avantages : Corps aguerris ;
 Désavantages : Anomalie (cicatrices énormes)

Armure: Armure d'écailles (armure lourde)
 Initiative: 2d
 Maîtrise 4, Chance 2

Seuils de blessure:

Egratignure	000
Légère	00
Grave	00
Fatale	0
Mort	0

Compétences : Armes tranchantes 6, Armes de choc 6, Armes d'hast 5, Corps à corps 5, Connaissance des Dragons 4, Stratégie 4, Commandement 5, Armes de siège 4, Esquive 3, Intimidation 3

Équipement : Épée large, masse à pointes, lance courte, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 13 dracs de bronze

Description : Phaeron est le «bourrin» du groupe. Bourru mais néanmoins sympathique, il aime bien sûr la baston et les longues enquêtes l'ennuient...

Retef

29 ans ; 1,80 m ; 85 kg
 Augure de naissance : l'océan
 Pays d'origine : Ysmir

FOR 5, RES 7, INT 5, VOL 6, COO 3, PER 6, PRE 4, EMP 4
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 0, Dragon 3, Homme 1

Avantages : Prestance, Droiture ;
 Désavantages : Trouble mental (foi protectrice parfois débordante)

Armure : Armure d'écailles (armure lourde)
 Initiative : 2d
 Maîtrise 3, Chance 3

Seuils de blessure :

Egratignure	000
Légère	00
Grave	00
Fatale	0
Mort	0

Compétences : Armes tranchantes 6, Armes de choc 6, Armes d'hast 3, Corps à corps 3, Connaissance des Dragons 5, Stratégie 3, Equitation 5, Escalade 4, Esquive 3, Intimidation 5

Équipement : Épée vulgaire, hachette, lance, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 12 dracs de bronze

Description : Retef est d'un caractère et d'un avis plutôt neutre et réservé. Néanmoins, sa force, son courage et sa foi sont un moteur évident pour le groupe.

Loan

27 ans ; 2,10 m ; 105 kg
 Augure de naissance : le volcan
 Pays d'origine : Ysmir

FOR 6, RES 5, INT 4, VOL 5, COO 4, PER 6, PRE 7, EMP 3
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 0, Dragon 3, Homme 1

Avantages : Prestance, Droiture
 Désavantages : Appel de la bête

Armure : Armure d'écailles (armure lourde)
 Initiative : 2d
 Maîtrise 3, Chance 3

Seuils de blessure :

Egratignure	OOO
Légère	OO
Grave	OO
Fatale	O
Mort	O

Compétences : Armes articulées 6, Armes contondantes 6, Armes tranchantes 5, Esquive 5, Orientation 4, Cartographie 4, Equitation 3, Commandement 5, Pister 3

Équipement : Fléau lourd, massue ferrée, épée bâtarde, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 18 dracs de bronze

Description: Comme Retef, Loan est un protecteur engagé. Cependant, il intimide beaucoup par sa grandeur et sa voix percutante. Il est considéré comme le «leader» du groupe.

Neuk

24 ans ; 1,75 m ; 80 kg
 Augure de naissance : Le vent
 Pays d'origine : Kern

FOR 6, RES 7, INT 4, VOL 6, COO 5, PER 5, PRE 4, EMP 3
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 1, Dragon 3, Homme 0

Avantages : Corps aguerrri
 Désavantages : Faiblesse (femmes)

Armure : Armure d'écailles (armure lourde)
 Initiative : 2d
 Maîtrise 2, Chance 4

Seuils de blessure :

Egratignure	OOO
Légère	OO
Grave	OO
Fatale	O
Mort	O

Compétences : Armes tranchantes 6, Armes de chocs 6, Corps à corps 4, Esquive 4, Acrobatie 4, Athlétisme 5, Stratégie 3, Eloquence 5, Marchandage 3, Séduction 4

Équipement : Epée longue, pic de guerre, gant de métal, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 8 dracs de bronze

Description: Neuk est un homme borné. Il veut toujours avoir raison quoi qu'il fasse. C'est pourquoi il est à l'origine de nombreux conflits à l'intérieur comme à l'extérieur du groupe...

Qeris

33 ans ; 1,80 m ; 80 kg
 Augure de naissance : le métal
 Pays d'origine : Kar

FOR 4, RES 4, INT 6, VOL 7, COO 3, PER
 6, PRE 5, EMP 5
 Physique 5, Mental 3, Manuel 3, Social 1
 Fatalité 0, Dragon 3, Homme 1

Avantages : Pressentiment ;
 Désavantages : Malchance

Armure : Armure d'écailles (armure
 lourde)
 Initiative : 2d
 Maîtrise 3, Chance 3

Seuils de blessure :

Egratignure	OOO
Légère	OO
Grave	OO
Fatale	O
Mort	O

Compétences : Armes contondantes 6, Armes articulées 4, Armes de jet 4, Athlétisme 5, Esquive 4, Estimation 5, Lire et écrire 4, Survie 3, Diplomatie 5

Equipement : Massue ferrée, fléau triple, javelot, bouclier dragon, sac de campagne (briquet, corde, couchage, huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée, 2 torches), vêtements de voyage, paire de brodequins, tabard portant un blason, 17 dracs de bronze

Description : Qeris est l'homme «sage» et diplomate du groupe. Toujours à l'affût des détails les plus indiscrets, il fait toujours avancer les recherches.

Les PNJs

Arhu

FOR 6, RES 7, INT 6, VOL 4, COO 4, PER 6, PRE 4, EMP 5
Physique 5, Mental 3, Manuel 4, Social 3
Fatalité 0, Dragon 1, Homme 3

Armure : Aucune
Initiative : 3d

Seuils de blessure :

Blessé (01-40) OOO
Mort (41 et +): O

Compétences : Armes de jet 3, Artisanat (cuisine) 6, Castes 1, Connaissance des animaux 5, Conte 6, Corps à corps 3, Esquive 3, Herboristerie 2, Histoire 3, Jeu 3, Lire et écrire 4, Pister 3

Equipement : vêtements de travail ; pour le combat : louche, assiettes, choppes (pas super, je l'accorde...)

Ayna

FOR 3, RES 4, INT 4, VOL 5, COO 7, PER 7, PRE 4, EMP 6
Physique 2, Mental 4, Manuel 6, Social 4
Fatalité 0, Dragon 0, Homme 2

Armure : Aucune
Initiative : 4d

Seuils de blessure :

Blessé (01-40) OO
Mort (41 et +) O

Compétences : Baratin 5, Artisanat (cuisine) 4, Connaissance des animaux 3, Herboristerie 1, Pister 1

Equipement : Vêtements de travail

Les villageois (sans caste)

FOR 6, RES 7, INT 3, VOL 5, COO 4, PER 6, PRE 4, EMP 5
Physique 5, Mental 3, Manuel 4, Social 3
Fatalité 0, Dragon 2, Homme 1

Armure : Aucune
Initiative : 3d

Seuils de blessure :

Blessé (01-40): OOO
Mort (41 et +): O

Compétences : Armes articulées 2, Armes de jet 3, Artisanat 4, Attelages 4, Connaissance des animaux 5, Corps à corps 3, Esquive 3, Herboristerie 2, Pister 3

Equipement : Couteau, vêtements de travail ; Pour le combat : fléau paysan, serpette, cailloux

Les Ennemis

Cavaliers sombres

FOR 6, RES 7, INT 6, VOL 6, COO 5, PER 6, PRE 6, EMP 5
Physique 5, Mental 3, Manuel 4, Social 3
Fatalité 3, Dragon 0, Homme 0

Armure : Vêtements épais (Armure légère)
Initiative : 3d

Seuils de blessure:

Blessé (01-40): 000
Mort (41 et +): 0

Compétences : Armes articulées 3, Armes de jet 4, Armes à projectiles 5, Pister 2, Orientation 3, Equitation 5

Équipement : Arc composite, poignards de lancer, chaîne, vêtements sombres, torche

Slyarths

Taille : 2,50 m debout
Poids : 150 kg en moyenne
Habitat : régions montagneuses
Régime : carnivore (hé, hé, hé...)

FOR 10, RES 8, INT 6, VOL 5, COO 10, PER 12
Physique 9, Mental 4

Initiative : 4d

Armure : 12 (cuir écailleux)

Seuils de blessure :

Blessé (01-45): 0000
Mort (46 et +): 0

Compétence : Esquive 6, Griffes 8 (dommages: 16), Morsure 8 (dommages: 18), Voler 7

