

# La fortune de Ternières

Un scénario



Par Jérôme Darmont

## Introduction

Ce scénario se déroule après celui du Livre du conte (*Avant Charlemagne*, pp. 319-399) et « le Retour de l'Aigle » (*Casus Belli* n° 36, 1987, pp. 56-59). Il présuppose que les personnages ont éliminé le baron fou de Ternières, Rauching, et contribué à la prise de pouvoir de Virgile, comte légitime de Colombarius, au dépend de son cousin Arbogast. En récompense, Virgile octroie le fief de Ternières au noble ou au guerrier du groupe de personnages (ou à celui qui s'en rapproche le plus, au meilleur gestionnaire ou à celui qui a achevé Rauching, en cas de doute). C'est ici que la belle vie de baron et les ennuis commencent...

Ce scénario n'adopte pas une structure classique, avec un fil rouge que les personnages suivraient, mais est constitué d'un ensemble de situations interreliées, certaines se déroulant en séquence, d'autres en parallèle (le MJ ajustera), dans lesquelles les personnages de différentes spécialités pourront, je l'espère, briller. Bien sûr, tous les personnages peuvent participer à tout moment, ou bien courir un lièvre particulier, à leur convenance.

## Situation n° 1 : La gestion du fief

*A priori*, le nouveau baron de Ternières arrive en terrain conquis : il a débarrassé les habitants du village de son prédécesseur, il a la confiance du comte Virgile et de l'évêque Maclou, il a l'appui du curé local, le père Jacques... Toutefois, il ne faut pas s'endormir sur ces lauriers, car le soutien de la population dépend avant tout de son bien-être. Et si la population de Ternières n'est pas aussi enthousiaste en raison d'actions discutables perpétrées par les personnages dans les épisodes précédents, cela ne rendra la suite de cette partie de l'histoire que plus excitante !

Il s'agit donc ici de bien gérer le fief de Ternières. Vous trouverez ci-dessous une liste des revenus actuels du domaine et des dépenses possibles. Aux personnages de voir sur quels leviers ils jouent pour s'enrichir personnellement ou développer le village, selon. Leur marge de manœuvre est faible au début, mais qui sait, peut-être voudront-ils investir un peu de l'argent qu'ils ont amassé lors de leurs précédentes aventures ? La situation n° 2 leur offrira également plus de perspectives d'investissement, mais aussi plus de problèmes...

Les prix ci-dessous sont directement adaptés de *Pendragon* et s'entendent en dépenses annuelles. Si vos joueurs accrochent à fond à la gestion du fief et que vous disposez du supplément *Noblesse oblige*, n'hésitez pas à vous en servir, en considérant que 1 £ = 20 sous d'or (s) = 240 deniers d'argent (d). Dans le cas contraire, jouez la gestion du fief de manière très abstraite en ne retenant que les intentions des personnages (le bien commun ou leur enrichissement personnel). Enfin, ne perdez pas de vue que les sommes considérées sont quasiment intégralement en nature et non en monnaie sonnante et trébuchante.

Recettes		Dépenses	
Revenu de la réserve (terres)	60 s	Entretien d'un PJ <sup>1</sup>	40 s
Loyer de la forge	20 s	Entretien des écuries	40 s
Loyer du moulin	20 s	Solde d'un mercenaire (piéton)	4 s
Droits de péage	40 s	Solde d'un mercenaire (cavalier)	20 s
Impôt (si levé <sup>2</sup> )	20 s	Dîme	14 s

## Situation n° 2 : La ruée vers l'argent

Dès que vous sentez que vos joueurs ont fait le tour de la situation n° 1, amorcez celle-ci, qui devrait ouvrir des perspectives de jeu plus larges. Un beau jour, du minerai d'argent est découvert dans la Grotte aux fées. Dans la mesure du possible, impliquez les personnages dans cette extraordinaire trouvaille. Peut-être qu'ils exploreront d'eux-mêmes la région de fond en comble, auquel cas les situations n° 1 et 2 se mêleront de suite. Sinon, envoyez-les à la recherche d'un animal ou d'un enfant perdu, qu'ils retrouvent finalement dans la Grotte aux fées. Et là, un petit jet de Perception + Pierre et le tour est joué !

Devant une telle opportunité, la plupart des groupes de personnages tâchera de l'exploiter. D'autres pourront cependant tenter de cacher la découverte. Mettez leur des bâtons dans les roues, cher MJ, ce serait dommage de se passer de la suite ! Quelqu'un d'autre pourra faire la même découverte un peu plus tard, par exemple, quelqu'un de moins discret. À moins qu'un espion (voir Situation n° 6) n'ait assisté à toute la scène et ne répande la rumeur que les personnages exploitent en secret une mine d'argent afin de les discréditer auprès du comte Virgile.

Si les personnages se lancent sérieusement dans l'exploitation du filon, ils peuvent rapidement rendre la mine très rentable (de 200 s à 500 s de revenu par an en rythme de croisière, selon comment ils se débrouillent). Cela passe bien sûr par le recrutement de mineurs, d'un charpentier compétent (le jeune Warin pourrait faire l'affaire), l'extraction du minerai (grâce à une extension de la forge de Ternières) et le transport de l'argent à Colombarius, le tout de préférence sous bonne garde. Tiens, au fait, comment se fait-il que ce filon n'ait jamais été découvert auparavant ? Les vieilles légendes à propos de la Grotte aux fées auraient-elles effrayé les villageois jusqu'ici ? Où y a-t-il quelque chose d'autre (cf. Situation n° 4) ?

1 Niveau de vie du baron (vêtements et nourriture)

2 Ça fait de suite chuter la popularité...

Par ailleurs, quel que soit le degré de discrétion ou de contrôle de l'information exercé par les personnages, il finira tôt ou tard par y avoir des fuites, des rumeurs et au final une quantité de gens plus ou moins recommandables qui affluent à Ternières pour quémander du travail à la mine ou pour en profiter indirectement, voire avec scélératesse, provoquant inmanquablement des tensions avec les villageois et des effectifs de soldats accrus pour maintenir l'ordre.

Un de ces nouveaux-venus nécessite une attention particulière. Bertin, c'est son nom, a pour projet d'installer une auberge à Ternières et demande audience au baron dans ce but. Il semble honnête, négocie les conditions âprement mais persiste dans son projet. S'il reçoit l'appui des personnages, les affaires commencent à bien fonctionner pour lui, mais le père Jacques ne tarde pas à se plaindre de ce lieu de débauche où l'on boit, l'on joue, etc. On parle même de dames de petite vertu venues tout droit du quartier d'Anglemur à Colombarius. Bref, il faut que cela cesse et espérer que certains des personnages ne soient pas des habitués des lieux (opportunément baptisés « Auberge de la mine »). Oh, et si Bertin n'obtient pas l'appui du baron ? Une cabane dans la forêt fera l'affaire... En plus, c'est aisé à démonter et à remonter un peu plus loin quand ça sent le roussi.

Finalement, en lien direct avec la Situation n° 1, les revenus engendrés par la mine d'argent donnent plus d'options au baron de Ternières pour développer son domaine (voir le tableau ci-dessous). Ce dernier risque aussi de faire l'objet de sollicitations répétées : une levée de taille (impôt comtal) suite au versement de l'important tribut versé à l'armée franque lors du « Retour de l'Aigle » (tapez fort, dans les 100 s, négociables à 50 s), une demande de don au monastère Saint-Léon, etc.

<b>Investissements possibles</b>			
Maison de villageois	3 d	Sol carrelé	20 s
Auberge	20 s	Grand foyer et cheminée	20 s
Abri à bestiaux	2 d	Étang	10 s
Grange/étable	1 s	Barque	5 d
Petite tour de pierre	200 s	Jardin fleuri	75 d
Petite chapelle	160 s	Petit verger	20 s
Belle église	1000 s	Belles tapisseries	20 s
Pont de pierre	100 s	Mobilier (chambre/salon)	20 s
Renforcement du château	1300 s	Mobilier (chapelle)	40 s

### **Situation n° 3 : À la recherche de l'âme sœur**

Suite à la Situation n° 2, le nouveau baron de Ternières devient un parti intéressant. Qu'il envisage lui-même de se marier ou pas, il est bientôt la cible de diverses propositions. Les alliances les plus intéressantes seraient avec ses deux voisins directs. Le premier est Urbain de Malvoisin (Situation n° 7), qui contrôle les villages de Malvoisin et Samoussy, et dont la fille Héloïse n'est pas très belle, mais pleine de bon sens. Un refus peu diplomate pourrait attiser encore sa rancœur. Le second est Guthberg d'Alsparch, qui contrôle sensément les villages d'Alspach, Trésigny et Chanteraine. Ces derniers sont toutefois

relativement indépendants, Chanteraine n'étant guère plus qu'un hameau sans grand intérêt pour son seigneur et Trésigny un village plus riche de part sa proximité avec la grande route, et surtout très proche de Colombarius et de l'influence du comte Virgile. Par ailleurs, l'attention de Guthberg est principalement tournée vers ses voisins du nord, que ce soit pour la guerre ou la diplomatie. Aussi n'est-il pas nécessairement favorable au mariage de sa belle, romantique et écervelée fille Éliane à un voisin du sud.

Si le baron de Ternières s'ouvre au comte Virgile à propos d'un projet de mariage, ce dernier peut aussi lui indiquer plusieurs damoiselles de sa cour qu'il peut courtiser avec sa bénédiction. L'union serait sans doute moins prestigieuse qu'avec Héroïse de Malvoisin ou Éliane d'Alspach, mais aussi moins susceptible de causer des problèmes !

Enfin, si par hasard un des personnages en pinçait pour la belle apprentie mage Aliénor rencontrée dans l'aventure du Livre du Conte, n'hésitez pas à lui permettre de tenter sa chance.

Techniquement, si le MJ le souhaite, il peut utiliser les règles de joute verbale (*Avant Charlemagne* pp. 264-268) pour gérer les tentatives de séduire une belle ou de convaincre son père d'accorder sa main. Le tableau ci-dessous précise la tactique de « défense » et la réaction initiale de quelques protagonistes possibles.

PNJ	Tactique	Relation initiale
Urbain de Malvoisin	Séduction ♀	Amicale (en apparence !)
Héroïse de Malvoisin	Foi ○	Neutre
Guthberg d'Alspach	Logique ♂	Hostile
Éliane d'Alspach	Séduction ♀	Amicale
Pétronille (damoiselle)	Foi ○	Neutre
Aliénor	Logique ♂	Neutre (adapter selon ses relations précédentes avec le personnage)

## Situation n° 4 : L'héritier légitime

Un beau jour (lorsque cela arrange le MJ), un cavalier en armure se présente à Ternières et se rend directement au château. Aux personnes qui le lui demandent, il indique être le nouveau baron. Après une confusion compréhensible, il est probablement reçu par le personnage qui a reçu cette charge du comte Virgile. Il se présente comme Romulf, le neveu de Rauching. Ce dernier n'ayant pas eu de fils, le jeune Romulf pense légitimement être l'héritier du fief de Ternières.

À partir de là, les choses peuvent tourner de multiples façons. Si l'actuel baron est magnanime et fait une offre à Romulf, comme par exemple de devenir capitaine de la garde, l'affaire peut se tasser immédiatement. Romulf se révèle alors un homme certes ambitieux (raison de plus pour l'avoir sous la main), mais aussi droit, capable et loyal (bref, tout le contraire de son oncle).

En revanche, s'il est congédié, Romulf remue ciel et terre pour récupérer Ternières. La première étape est de demander audience au comte Virgile qui, bien qu'embarrassé, confirmera le personnage baron dans ses prérogatives. Toutefois, il en saurait gré aux personnages de le prévenir à l'avance. Mais Romulf n'en reste alors pas là et le MJ dispose de plusieurs options. Malvoisin (Situation n° 7) peut prendre contact avec lui à la cour comtale et le manipuler pour qu'il œuvre activement contre « les usurpateurs de Ternières ». Une autre option, d'ailleurs pas incompatible avec la première, est que Romulf prenne la tête d'une bagaude afin de harceler Ternières depuis la forêt. Enfin, si le neveu de Rauching est traité avec mépris ou sérieusement offensé, il provoque le baron en titre en duel à mort, un défi difficile à refuser pour celui qui a éliminé Rauching...

## **Situation n° 5 : Le retour de Bec-de-lièvre**

Cette situation implique en théorie que Chroce, acolyte du mage noir Enygyll, plus connu sous le sobriquet de Bec-de-lièvre, ait échappé aux personnages dans un épisode précédent. Si ces derniers l'avaient capturé, qu'à cela ne tienne, il se sera évadé. S'ils l'avaient éliminé, faites-leur le coup du frère jumeau, ou presque. Chramne est le portrait craché de son frère, sans le bec-de-lièvre, mais avec une solide envie de vengeance en plus.

Voyons maintenant quel rapport entretient Bec-de-lièvre avec l'apparition de minerai d'argent dans la Grotte aux fées. Après s'être fait oublier quelque temps, il a poursuivi un plan élaboré par feu son ancien maître, qui connaissait un chemin vers le Pays magique et les secrets d'un rituel permettant de lier un puissant esprit élémental de Terre. Le passage vers le Pays magique n'est accessible que les nuits de pleine lune. Il faut alors passer sous le dolmen de l'Île morte, puis cheminer jusqu'à la Grotte aux fées (gare à la traversée de la rivière !), dont l'entrée fait office de portail vers « l'autre côté ». Pour lier l'esprit élémental, Bec-de-lièvre a pratiqué un rite d'invocation pervers requérant un sacrifice humain. Afin d'en retirer la plus grande puissance possible, il a assassiné Dacco, l'ermite de Grande rivière (les saints hommes font le meilleur carburant). Sa récompense ? Vivre dans un luxe inouï, dans un palais somptueux sis dans le Pays magique. L'esprit élémental Tizphix, bien que contraint d'exécuter la lettre du contrat, a fait en sorte que les richesses créées pour Bec-de-lièvre dans le Pays magique « transpirent » dans le monde d'en bas, certain que cela attirerait inmanquablement l'attention. Et voilà un mystère résolu !

Maintenant, comment impliquer les personnages dans cette affaire ? En premier lieu, s'ils ont laissé Dacco méditer en paix sur son île sans s'en occuper plus que cela, le père Jacques leur signale sa disparition. Sinon, ce sont probablement eux qui s'en rendent compte. Si la disparition de l'ermite une nuit de pleine lune (à une vache près, à moins d'un jet d'Intelligence + Calcul), peu de temps avant la découverte du minerai d'argent dans la Grotte aux fées, ne titille pas le sixième sens des mystiques du groupe, il y a de quoi s'inquiéter. Sur l'Île morte, la hutte de Dacco est à l'abandon et des traces de sang séché peuvent être découvertes sur les montants du dolmen. Il ne reste plus qu'à se trouver là le jour J... Si nécessaire, aidez les personnages à se repérer en testant leur Intuition + Occulte.

Dernier rebondissement : en exploitant la Grotte aux fées, les mineurs soustraient des richesses du Pays magique, ce qui a pour effet d'altérer le palais idéal dans lequel vis

Bec-de-lièvre. Mécontent, ce dernier envoie alors ses soldats semer la pagaille dans le monde d'en bas dans l'idée d'effrayer les mortels qui s'affairent autour de la Grotte aux fées. Ces gobelins n'attaquent que la nuit et préfèrent s'en prendre aux biens matériels plutôt qu'aux personnes, sauf s'ils sont en supériorité numérique. Ils peuvent passer instantanément du Pays magique au monde d'en bas et vice versa quand ils se trouvent dans le voisinage de la Grotte aux fées.

## **Situation n° 6 : Le bandit au grand cœur**

Il existe, dans la région de Colombarius, un homme au grand cœur et au sens de l'honneur particulier, qui se pique de voler les riches pour donner aux pauvres. Toute ressemblance avec un personnage de fiction bien connu n'est évidemment aucunement fortuite. Cet homme, qu'on ne connaît que sous le surnom de l'Ombre, outre le fait de se compter lui-même dans la population pauvre, a vu son attention attirée par la soudaine richesse du baron de Ternières. Il a donc décidé de lui lancer un défi public (panache oblige) : lui dérober son magot à son nez et à sa barbe (au MJ de déterminer où, pendant un transport à Colombarius ou au château de Ternières).

Bon, voilà, c'est à peu près tout. L'objectif de cette situation est de conserver les personnages (voire les joueurs !) en éveil en les incitant à mettre en œuvre des mesures de sécurité. Il s'agit également de mettre en valeur un baladin ou un marchand un peu filou sur les bords (ne me dites pas qu'aucun de vos joueurs ne joue pas un personnage de ce style) face à un adversaire à sa mesure. Dernier détail : l'Ombre signe ses méfaits en laissant d'une manière ou d'une autre derrière lui un croissant de lune (gravé, imprimé sur une étoffe, etc.).

## **Situation n° 7 : Le rival jaloux**

Le baron Urbain de Malvoisin, dont le domaine est sis à l'ouest de Colombarius, avait, après la mort de Rauching, des vues sur Ternières, qui jouxte ses terres. Il avait investi beaucoup d'énergie à la cour du comte Arbogast et semblait tout proche de parvenir à ses fins quand Virgile a repris le pouvoir avec l'aide des personnages. Et comble de la frustration, l'un d'entre eux est devenu baron de Ternières ! Voilà que les personnages se sont faits un ennemi sans même le savoir...

Dans certaines limites (c'est-à-dire sans se mettre en danger lui-même, il a trop à perdre), Urbain fait donc tout pour mettre la main sur Ternières et/ou déstabiliser son maître actuel. Cela passe en premier lieu par l'envoi sur place d'un espion particulièrement efficace : une femme dénommée Irénée, qui se fait passer moyennant finances pour une parente d'une veuve de Ternières, la vieille Ascyla, qui vit seule et est bien connue pour son avarice. Elle a pour mission de rapporter tout ce qu'elle voit à Urbain lors de visites régulières à Colombarius, sous prétexte de vendre les produits du potager et du verger d'Ascyla au marché.

Sur la base de ces renseignements, Urbain moque et critique à la cour du comte le moindre faux pas des personnages. Si ces derniers s'en sortent trop bien, il n'hésite pas à mettre la main à la poche pour les « aider » à avoir des problèmes, par exemple en finançant les lieux de débauche de Bertin (Situation n° 2), en poussant Romulf à récupérer

son fief légitime (tout en espérant qu'il n'y parvienne pas, bien sûr, ce qui pourrait d'ailleurs pousser le noble Romulf à se retourner contre lui – Situation n° 3), en montant en épingle le défi de l'Ombre dans tout Colombarius (Situation n° 6), voire en rétribuant une bagaude pour brigander Ternières.

Si les personnages remontent jusqu'à lui (par exemple, en faisant parler l'un de ses agents), il se retire prudemment à Malvoisin à moins d'être en situation très favorable pour les moucher à la cour comtale. *A priori*, il faudrait vraiment que les personnages fassent de grosses bêtises pour que Virgile se déjuge en ce qui les concerne, mais vous n'êtes pas obligé de le leur dire...

## Situation n° 8 : Le concurrent acharné

Si le groupe de personnages comprend un marchand ou un artisan, il y a gros à parier qu'il ou elle voudra développer une affaire, que ce soit en liaison directe avec l'intendance du fief de Ternières ou en sus. En bon MJ, considérez que cela fait de l'ombre à un dénommé Symmaque, qui déploie dès lors toute son énergie à contrecarrer les plans de ce nouveau concurrent.

Dans un premier temps, cela peut prendre la forme d'une saine émulation. Si Symmaque a trop souvent le dessous (perd des affaires ou de la clientèle), il n'hésite pas à se plaindre auprès des rachimbourgs (notables) de Colombarius de pratiques déloyales de la part du personnage, qui devra se justifier. C'est l'occasion de mettre en pratique la compétence Lois et les règles de joute verbale. Si le personnage concurrent de Symmaque fait preuve d'une réussite exceptionnelle (fortune rapide, production de pièces d'artisanat de haute qualité, c'est-à-dire nécessitant des jets précis en terme de jeu) et l'éclipse sur la place de Colombarius, Symmaque n'hésite pas à faire appel à un individu peu recommandable, Grifon, pour s'en prendre au personnage de manière de plus en plus agressive (vandalisme dans un premier temps, puis cambriolage, incendie, tentative de racket et enfin de meurtre).

Pour introduire un peu de confusion dans l'histoire, Grifon, connaissant le défi lancé au baron de Ternières par l'Ombre (Situation n° 6), n'hésite pas à signer ses forfaits d'un croissant de lune. Voilà qui devrait permettre aux personnages de croiser de nouveau l'Ombre, mais cette fois-ci avec un objectif en commun.

Annexe technique : Si votre PJ marchand ou artisan souhaite connaître ses revenus, considérez qu'ils sont, par mois, égaux au niveau de sa compétence la plus appropriée, en sous. Si vous souhaitez faire des jets, la précision de la tentative influe sur le résultat selon le tableau ci-dessous (N est le niveau de compétence).

Précision de l'action	Réussite	Échec
Vague	N – 1 sous	N – 3 sous
Moyenne	N sous	N – 2 sous
Précise	N + 1 sous	N – 1 sous

## Épilogue

En réalité, ce scénario ouvert peut connaître autant d'épilogues différents qu'il existe d'équipes de joueurs (c'est certes un lieu commun en jeu de rôle). Si les personnages se débrouillent vraiment très mal, la pire des situations qui puisse se produire est un chaos généralisé à Ternières, qui pousse finalement Virgile à destituer le baron au profit de Romulf ou d'Urbain. Au mieux, les personnages parviennent à déjouer toutes les embûches placées sur leur chemin et consolident leur position à Ternières, y compris financièrement. Car oui, inutile de préciser que si les personnages mettent à sac le petit paradis privé de Bec-de-lièvre et libèrent Tizphix de son emprise, ils perdent le bénéfice de leur mine d'argent, à moins de contrôler l'élémental à leur tour. À vous maintenant d'imaginer toute la gamme de situations intermédiaires en fonction des actions de vos PJ...



## Annexe 1 : PNJ

### Virgile, comte de Colombarius

*Le Retour de l'Aigle*, p. 59

### Maclou, évêque de Colombarius

*Avant Charlemagne*, p. 393

### Père Jacques, curé de Ternières

*Avant Charlemagne*, p. 396

### Warin, jeune charpentier

*Avant Charlemagne*, p. 395

### Aliénor, apprentie mage

*Avant Charlemagne*, p. 392

### Bertin, aubergiste magouilleur

Peuple : Germain, Âge : 15, Formation : Marchand, Qualité : Optimisme, Défaut : Luxure

*Caractéristiques primaires* : ♣ Charme 12, ♠ Intelligence 10, ○ Volonté 9, ● Habilité 9, ▲ Force 8, ◇ Endurance 10

*Caractéristiques secondaires* : Résistance mentale 11/31, Résistance physique 9/27, Intuition 11, Réflexes 9, Adaptation 10, Perception 10, Beauté 10, Discrétion 10

*Compétences* : Calcul 3, Conte 3, Langues barbares 3, Marchandage 3, Séduction 3, Combat à mains nues 1, Musique 1, Bois 2, Vêtements 2, Acrobatie 0, Commandement 0, Manipulation 0

*Équipement particulier* : Luth

### Urbain, baron de Malvoisin

Peuple : Germain, Âge : 31, Formation : Noble, Qualité : Tempérance, Défaut : Égoïsme

*Caractéristiques primaires* : ♣ Charme 10, ♠ Intelligence 10, ○ Volonté 6, ● Habilité 10, ▲ Force 5, ◇ Endurance 7

*Caractéristiques secondaires* : Résistance mentale 9/26, Résistance physique 8/22, Intuition 9, Réflexes 7, Adaptation 9, Perception 8, Beauté 7, Discrétion 9

*Compétences* : Commandement 4, Chasse 2, Cheval 2, Combat au contact 2, Latin 1, Vêtements 2, Calcul 2, Conte 2, Lois 3

*Équipement particulier* : Épée longue ouvragée (dégâts E)

### Héloïse, fille d'Urbain de Malvoisin

Peuple : Germain, Âge : 18, Formation : Clerc, Qualité : Humilité, Défaut : Gourmandise

*Caractéristiques primaires* : ♣ Charme 4, ♠ Intelligence 5, ○ Volonté 8, ● Habilité 4, ▲ Force 2, ◇ Endurance 5

*Caractéristiques secondaires* : Résistance mentale 6/17, Intuition 5, Adaptation 6, Beauté 5, Résistance physique 4/11, Réflexes 5, Perception 4, Discrétion 6

*Compétences* : Commandement 2, Foi 3, Musique 3, Théologie 3, Calcul 1, Lois 2

### Guthberg, baron d'Alsparch

Peuple : Germain, Âge : 26, Formation : Guerrier, Qualité : Courage, Défaut : Colère

*Caractéristiques primaires* : ♣ Charme 5, ♠ Intelligence 6, ○ Volonté 10, ● Habilité 10, ♣ Force 12, ◇ Endurance 10

*Caractéristiques secondaires* : Résistance mentale 7/21, Intuition 7, Adaptation 9, Beauté 9, Résistance physique 11/32, Réflexes 11, Perception 9, Discrétion 9

*Compétences* : Acrobatie 2, Commandement 4, Chasse 3, Cheval 5, Combat à distance 3, Combat à mains nues 3, Combat au contact 6, Tactique 5, Orientation 2, Lois 1

*Équipement particulier* : Hache d'armes (dégâts E), Lance de cavalerie (dégâts D), Cotte de mailles (protection 30), Écu (protection 15), Gantelets (protection 5), Casque avec nasal (protection 10)

### **Éliane, fille de Guthberg d'Alsparch**

Peuple : Germain, Âge : 15, Formation : Guerrier, Qualité : Courage, Défaut : Envie

*Caractéristiques primaires* : ♣ Charme 12, ♠ Intelligence 3, ○ Volonté 3, ● Habilité 3, ♣ Force 3, ◇ Endurance 4

*Caractéristiques secondaires* : Résistance mentale 6/18, Intuition 7, Adaptation 3, Beauté 6, Résistance physique 4/10, Réflexes 3, Perception 7, Discrétion 4

*Compétences* : Commandement 2, Cheval 3, Chasse 3, Vêtements 2, Conte 1, Séduction 1

### **Pétronille, damoiselle à marier**

Peuple : Celte, Âge : 15, Formation : Noble, Qualité : Générosité, Défaut : Orgueil

*Caractéristiques primaires* : ♣ Charme 6, ♠ Intelligence 6, ○ Volonté 6, ● Habilité 4, ♣ Force 3, ◇ Endurance 3

*Caractéristiques secondaires* : Résistance mentale 6/18, Intuition 5, Adaptation 6, Beauté 5, Résistance physique 4/10, Réflexes 5, Perception 4, Discrétion 5

*Compétences* : Commandement 3, Cheval 2, Latin 2, Musique 2, Vêtements 1, Lois 0

### **Romulf, neveu de Rauching**

Peuple : Germain, Âge : 15, Formation : Guerrier, Qualité : Courage, Défaut : Envie

*Caractéristiques primaires* : ♣ Charme 10, ♠ Intelligence 8, ○ Volonté 8, ● Habilité 10, ♣ Force 12, ◇ Endurance 10

*Caractéristiques secondaires* : Résistance mentale 9/26, Résistance physique 11/32, Intuition 10, Réflexes 10, Adaptation 9, Perception 11, Beauté 10, Discrétion 10

*Compétences* : Chasse 3, Cheval 3, Combat au contact 3, Tactique 3, Orientation 2, Vêtements 2, Commandement 2, Calcul 1, Lois 1, Latin 1, Musique 1, Séduction 1

*Équipement particulier* : Cheval, Épée longue (dégâts E), Lance (dégâts D), Cotte de mailles (protection 30), Écu (protection 15), Gantelets (protection 5), Casque avec nasal (protection 10)

### **Brigands d'une bagaude**

Peuple : Germain, Âge : 15, Formation : Paysan, Qualité : Courage, Défaut : Paresse

*Caractéristiques primaires* : ♣ Charme 2, ♠ Intelligence 2, ○ Volonté 2, ● Habilité 7, ♣ Force 8, ◇ Endurance 7

*Caractéristiques secondaires* : Résistance mentale 2/6, Résistance physique 8/22, Intuition 4, Réflexes 6, Adaptation 4, Perception 6, Beauté 4, Discrétion 6

*Compétences* : Chasse 2, Combat à mains nues 2, Combat au contact ou Combat à distance 2, Orientation 2, Terre 2, Animaux 2

*Équipement particulier* : Gourdin (dégâts C) ou Arc court (dégâts C), Gilet de tissu matelassé (protection 11)

## **Chroce, dit Bec-de-lièvre**

*Avant Charlemagne, p. 397*

*Notes :*

- A lié l'esprit élémental de Terre Tizphix, d'une puissance de 8D
- Sait se transformer en lièvre

## **Gobelins du Pays magique**

Peuple : Gobelins, Âge : 15, Formation : Artisan, Qualité : Prudence, Défaut : Avarice

*Caractéristiques primaires :* ♣ Charme 5, ♠ Intelligence 2, ○ Volonté 2, ● Habileté 7, ▲ Force 4, ◇ Endurance 8

*Caractéristiques secondaires :* Résistance mentale 3/9, Résistance physique 7/19, Intuition 5, Réflexes 5, Adaptation 4, Perception 6, Beauté 4, Discrétion 6

*Compétences :* Fer 3, Orientation 3, Pierre 3, Marchandage 2, Combat au contact 2, Illusion 1

*Pouvoirs spéciaux :* Vision nocturne, Passage au Pays magique

*Équipement particulier :* Coutelas (dégâts D), Gilet de cuir épais (protection 10)

## **L'Ombre, honorable bandit**

Peuple : Slave, Âge : 20, Formation : Baladin, Qualité : Générosité, Défaut : Orgueil

*Caractéristiques primaires :* ♣ Charme 7, ♠ Intelligence 6, ○ Volonté 4, ● Habileté 12, ▲ Force 8, ◇ Endurance 4

*Caractéristiques secondaires :* Résistance mentale 6/17, Résistance physique 8/24, Intuition 6, Réflexes 8, Adaptation 8, Perception 7, Beauté 7, Discrétion 8

*Compétences :* Acrobaties 4, Animaux 3, Manipulation 4, Métal 4, Vêtements 1, Marchandage 0, Séduction 0, Combat à distance 3

*Équipement particulier :* Arc hun (dégâts D), Fouet (dégâts D – difficile)

*Compagnon animal :* Malink le rat, Habileté 9, Endurance 5, Force 2, Armure 3, Arme C (dents), Masse 1 ▲

## **Irénée, espionne à la solde d'Urbain**

Peuple : Celte, Âge : 21, Formation : Paysanne, Qualité : Altruisme, Défaut : Orgueil

*Caractéristiques primaires :* ♣ Charme 12, ♠ Intelligence 8, ○ Volonté 8, ● Habileté 10, ▲ Force 5, ◇ Endurance 7

*Caractéristiques secondaires :* Résistance mentale 10/28, Résistance physique 8/22, Intuition 9, Réflexes 8, Adaptation 9, Perception 8, Beauté 9, Discrétion 9

*Compétences :* Acrobatie 1, Manipulation 1, Métal 1, Simples 3, Orientation 0, Vêtements 0, Calcul 2, Conte 2, Langues barbares 2, Séduction 4

*Équipement particulier :* Décoction qui fait dormir, Décoction qui rend euphorique (et bavard)

## **Symmaque, concurrent déloyal**

Peuple : Méditerranéen, Âge : 23, Formation : Artisan, Qualité : Prudence, Défaut : Orgueil

*Caractéristiques primaires :* ♣ Charme 10, ♠ Intelligence 5, ○ Volonté 10, ● Habileté 10, ▲ Force 6, ◇ Endurance 8

*Caractéristiques secondaires :* Résistance mentale 9/25, Intuition 8, Adaptation 9, Beauté 9, Résistance physique 8/24, Réflexes 9, Perception 8, Discrétion 8

*Compétences :* Manipulation 1, Métal 3, Bois 3, Fer 3, Pierre 3, Vêtements 3, Calcul 2, Langues barbares 2, Lois 2, Marchandage 3

## **Grifon, malfrat sans scrupule**

Peuple : Celte, Âge : 15, Formation : Guerrier, Qualité : Courage, Défaut : Luxure

*Caractéristiques primaires* : ♣ Charme 8, ♠ Intelligence 7, ○ Volonté 7, ● Habilité 12, ▲ Force 10, ◇ Endurance 6

*Caractéristiques secondaires* : Résistance mentale 8/22, Intuition 7, Adaptation 9, Beauté 9, Résistance physique 10/28, Réflexes 10, Perception 8, Discrétion 7

*Compétences* : Acrobatie 2, Manipulation 2, Combat à distance 3, Combat à mains nues 3, Combat au contact 3, Tactique 3, Conte 1, Séduction 1

*Équipement particulier* : Poignard (dégâts C), Fronde (dégâts D), Pourpoint de cuir souple (protection 7)



**Annexe 3 : Carte des environs de Colombarius (Avant Charlemagne, pp. 374-375)**

