

Scénar : Hawkmoon - Convention MJC Douai.

Armel, petit village côtier de Normandie situé à trentaine de kilomètres des ruines de Vannes, va être la cible d'une série d'enlèvements. Au cours des six derniers mois de jeunes adultes (aucune distinction de sexe) disparaissent à un rythme régulier dans les villages alentours. Le chef du village d'Armel, Dubhghall Coewyr, va commencer à prendre très au sérieux ces disparitions lorsque la victime sera sa propre fille, Minia. Dubhghall va donc instaurer un enrôlement auprès des villageois pour découvrir ce qui se trame. Il confiera à son bras droit (Césaire : PJ) le soin de recruter ces hommes. Les personnages font bien sur partis des villageois.

Les Personnages Joueurs : Breval Goff, le forgeron ; Sotham Pagerm, le barde ; Tifenn Mézec, la guérisseuse ; Matilin et Venneg Kerrien, le pêcheur et le marin ; Césaire, l'ancien soldat. Leurs descriptions est caractéristiques sont situées à la fin du scénario.

Que se cache-t-il sous ces disparitions ? Depuis de nombreuses années, un maître évolutionniste, Thal Gelfand, a établi son laboratoire dans les ruines de Vannes à l'abri des regards. Son nouveau projet consiste à étudier l'évolution de la goule afin d'introduire chez ses futures créations certains de leurs gènes. Dans un premier temps, il a fait capturer plusieurs goules pour obtenir des femelles. Il en a disséqué quelques une pour approfondir son savoir, a enfermé les femelles dans une énorme cuve de verre renforcé et a récupéré les pontes. Une fois cette longue étape réalisée, il a commencé à avoir besoin de porteurs en pleine santé pour leur implanter des embryons goules. C'est pourquoi, il envoie ses sbires génétiquement modifiés chaque semaine dans les villages côtiers afin de lui ramener de jeunes cobayes.

Les Villages :

Armel : Ce village a été bâti autour d'un phare péninsulaire (voir plan page XX). Le Phare est devenu la demeure du chef du village. Ce phare aménagé est séparé du reste des habitations par les pontons où sont amarrés les bateaux de pêche. Le reste du village se compose d'une vingtaine de maisonnettes construites en rondins maçonnés de torchis avec des toits de chaume où pointe une cheminée. La forge se situe au centre du village. La taverne s'appelle la Corne du Cerf. Il s'agit du plus grand bâtiment du village. Une palissade haute de deux mètres encercle et protège les autochtones.

Les membres du village :

Dubhghall Coewyr, le chef du village ; une quinzaine de marins-pêcheurs ; un tavernier ; un boulanger ; une vingtaine de femmes ; une vingtaine d'enfants de 6 mois à 14 ans ; les PJ.

Hézo et Séné : tout comme Armel, il s'agit de villages dédiés à la pêche. Leur typologie est identique à celle d'Armel : clôture défensive et petites habitations. Les villages de Hézo et Séné sont séparés par une ancienne réserve naturelle constituée de marais et de bois denses. Il est évident que la faune et la flore de cette réserve sont devenues un terrain fertile à toutes sortes de mutations.

Mener l'enquête :

Le mode opératoire des évolutionnistes : Le maître a confié cette mission à ses quatre compagnons et à son garde du corps. Ils empruntent une chaloupe le long de l'estuaire pour rejoindre le golfe. Ensuite, ils accostent de nuit aux abords des villages et enlèvent discrètement un jeune adulte. Pour cela, ils n'hésitent pas à pénétrer dans les habitations. Les compagnons utilisent des sarbacanes pour lancer des billes de verres contenant un gaz soporifique ce qui leur permettent de venir à bout de leur cible sans combat. Ils prennent soin de récupérer les bouts de verres. Un test très difficile en perception peut permettre aux joueurs de trouver un éclat oublié pourra faire deviner que les goules ne sont pas dans le coup.

Dans le village d'Armel et dans les autres villages s'ils s'y rendent, les PJ auront très peu d'indices sur les lieux car il n'y aura pas de traces de combat à l'intérieur du logement et les autres occupants ne se rappelleront de rien. Ils pourront donc pister que quelques traces de pas, de grosses empreintes profondes pour le garde du corps portant la victime et des pas plus légers pour les compagnons. Ces traces vont bien sur vers la mer. Les joueurs seront aiguillés sur une fausse piste par les évolutionnistes. En effet, ils laisseront des écailles, une griffe ou une dent de goule des mers.

Les disparus, du plus récents au plus ancien : Minia Coewyr (fille du chef d'Armel - 17 ans), Béliard (jeune homme de Hézo - 16 ans), Galswinthe (jeune fille de Séné - 20 ans), Mélie (jeune fille de Séné - 19 ans), Gildric (jeune homme d'Armel - 15 ans), Malulf (jeune homme de Hézo - 20 ans), Waldrade (jeune homme de Séné - 16 ans), Adnette (jeune fille d'Armel - 15 ans), Clervie (jeune fille de Hézo - 16 ans).

Les fausses pistes :

Les Granbretons : Même si la Normandie a prêté allégeance à la Granbretagne suite au coup d'état de Ziminon envers son cousin Joaillet. Les caravanes commerciales et scientifiques Granbretonnes sont toujours regardées d'un sale œil. Avec la vague de disparition, il y a fort à parier que les PJ vont émettre l'hypothèse que les Granbretons sont dans le coup.

Les Goules des Mers : Parfois les apparences sont trompeuses car dans cette histoire, les goules des mers sont également victimes de disparitions dans leur rang. Ce clan de goules occupe un des nombreux îlots du Golfe du Morbihan. Un des vieux pêcheurs du village pourra aiguiller les personnages vers cette piste.

Le Pasteur de l'Eglise Rouge de la Rédemption, Silvano De Mancini : il possède une petite chapelle datant du tragique millénaire qu'il a fait restaurer. Les villageois ne le voient pas d'un bon œil car il essaye de les convertir et ça marche plutôt pas mal auprès de leurs femmes. Sa chapelle est située un peu plus loin au sud d'Armel.

Conclusion :

La découverte du laboratoire secret devrait clôturer ce scénario et mettre fin aux agissements du maître évolutionniste. Au cours de cette découverte, les PJ seront confrontés à la naissance d'une goule. Cette scène doit représenter toute l'horreur des expériences du savant-sorcier. Il ne faut donc pas lésiner sur les détails descriptifs.

Les décombres d'un ancien bâtiment des instituts de l'innovation ont servi aux évolutionnistes pour établir leur laboratoire. Situé en bordure de mer, cet ancien ensemble immobilier permettait d'étudier toutes les sciences liées au domaine aquatique (faune, flore, technologies maritimes, ...). De cet immeuble, il ne reste que les niveaux souterrains. Le rez-de-chaussée et les étages à la surface ont été soufflés, il n'en reste que des gravats recouvert d'une végétation dense. L'accès se fait par une sorte de puits qui correspond à une ancienne cage d'ascenseur donnant sur trois niveaux négatifs. Chaque niveau fait environ 400 m². Le premier est très détérioré mais peut être visité. Seul des chauves-souris et des carcasses métalliques l'occupent. Le deuxième comprend un ancien ensemble de bureau. Les évolutionnistes ont établi leurs appartements privés (chambres, cantines, bureau du maître). La porte donnant sur les appartements privés du maître est dissimulée par un faux mur. Ses appartements comportent une bibliothèque, un bureau, un lit et un escalier de service en colimaçon conduit au niveau moins trois. Si les PJ n'ont pas découvert pas par cet accès, les PNJ auront une solution de replis.

A la sortie de la cage d'ascenseur, les PJ apercevront au fond un immense bassin vitré semblant donner une vue et un accès directe à la mer. Les goules capturées y sont stockées. Un système de puisage ramène de l'eau de mer de l'embouchure du Golfe ; des tables d'analyses (4), elles comportent des notes sur les expériences en-cours, des couveuses avec des œufs de goules prêts à être implantés, ... ; des tables avec des sangles (3) deux sont vides, sur la dernière repose un corps. Il s'agit de Waldrade, villageois de Séné, le malheureux a un embryon de goule implanté et il est à terme. Il va donc éclore lors de la scène finale opposant les PJ au PNJ ; enfin deux cellules (à droite les implantés [Malulf, Gildric et Mélie] – à gauche les futurs porteurs [Minia, Béliard et Galswinthe]) ont été aménagées contre le mur pour stocker les cobayes.

En fonction de l'angle d'attaque et l'heure, les évolutionnistes ne seront pas au même endroit. De nuit, ils occupent leurs quartiers privés donc pas de surveillance auprès des cobayes. De jour, des va-et-vient incessants se font dans le laboratoire. Reste à voir comment s'y prendront vos joueurs : attaque de front, intrusion discrète et extraction des captives.

Dans tous les cas, les PJ arriveront lors de la naissance de la goule. Le pauvre cobaye est sur la table attachée par les poignées, les chevilles et la gorge. Il se tort de douleur car l'éclosion de la goule est proche. Son ventre gonflé gargouille et au bout d'un moment il sera déchiré, éventré de l'intérieur par la goule en bas âge. Le nouveau sera un hybride mi-humain mi-goule.

Cette naissance va exciter les goules captives. Elles vont mettre à mal leur aquarium et arriveront à en sortir quand vous le souhaiterez ou Thal Delfang ouvrira le sas pour les libérer. Cela vous permettra d'opposer une force complémentaire aux évolutionnistes si vos PJ s'en débarrassent rapidement de jour. Ou réveiller les évolutionnistes s'ils agissent de nuit.

Epilogue : Le retour des captives aux villages se passera sans encombre. En revanche, les trois implantés survivants ne survivront guère quelques semaines de plus. Le Chef du village organisera un banquet pour le retour de sa fille et en l'honneur des héros du village.

Petit précis pour les règles : les compétences utilisées sont celles de la version de moongose. Pour les points de vie, j'ai pris le calcul de la première édition Hawkmoon [CON + pts de TAI > 12].

Les PNJ :

Les évolutionnistes : Thal Delfang, le Maître, le garde du corps (1) ; les conseillers (2) ; l'esclave docile (1) ; les compagnons affectés à la création des mutants (4).

Thal Delfang :

Ce maître évolutionniste est grand et fin presque féminin. Il approche la cinquante et ces cheveux courts sont poivres et sels. Il se pare de vêtements produits sur des modèles récupérés dans des livres d'un autre âge (chemise à jabots et pourpoints, culottes arrivant aux genoux et des bas blancs). En revanche, les couleurs sont criardes.

FOR 13 CON 8 TAI 18 INT 17 POU 15 DEX 14 CHA 7

Armure : aucune

PV : 14

Compétences : Connaissance (Héraldique) 40 % ; Connaissance (Histoire) 40 % ; Connaissance (Monde) 50 % ; Courtoisie 40 %, Evaluer 40 % ; Influence 40 % ; Médecine 50 %.

Sortilèges : Métamorphose humain en goule des mers 42 % ; Mutation 42 %.

Armes	Attaque	Dégâts
Raprière	49 %	1D8+1D4

Règles Spéciales

Rang d'Action : 15

Modificateur de Dommages : +1D4

Points de destin : 8

Points de concentration : 15

Le Garde du Corps :

Tel un bovin, son regard paraît vide. Il est grand et large d'épaule. De près, les parties de son corps apparentes sont couvertes de cicatrices dues aux combats bien sûr mais aussi aux mutations qu'il a subies (greffes de muscles animales).

FOR 17 CON 19 TAI 16INT 12 POU 10 DEX 8 CHA 13

Armure : 1D6-1 cuir

PV : 19

Compétences : Athlétisme 41 % ; Canotage 27 % ; Conduite 30 % ; Equitation 28 % ; Perception 48 %.

Armes	Attaque	Dégâts
Marteau de G.	66 %	1D8+1+1D6
Bouclier	65 %	1D6+1D6

Règles Spéciales

Rang d'Action : 10

Modificateur de Dommages : +1D6

Les compagnons, les conseillers et les serviteurs ne prendront pas part aux éventuels combats. Ils préféreront prendre la fuite.

Le clan des goules : le Roi (1) ; les Chasseurs (10) ; le Conteur (1) ; les Dresseurs (2) ; les Compagnons (12).

FOR 17 CON 20 TAI 11 INT 11 POU 9 DEX 12

Armure : 3 points de peau caoutchouteuse

PV : 20

Compétences : Embuscade 73 % ; Nager 100 %.

Armes	Compétence	Dégâts
Morsure*	50 %	2D6+2
Lance	40 %	1D6+1+MD

Ou Rapière 40 % 1D6+1+MD

Ou Javelot 40 % 1D6+MD

Note : * un critique inflige automatiquement 2D6+2 points de dégâts les rounds suivants tant que la goule demeure vivante).

Les Granbretons : les Masques de Serpent (2) ; les Masques de Chameau (8) ; les Masques de Taureau (6).

Fantassin Granbreton type.

FOR 15 CON 15 DEX 11 TAI 12 INT 8 POU 8 CHA 7

Armure : Plaque complète 1D10+2

PV : 15

Compétences de base : Athlétisme 40%, Equitation 30%, Perception 35%, Premiers Soins 30%.

Compétences avancées : Artillerie 30 %, Connaissance (Tactiques Militaires) 30%, Survie 30%.

Compétences d'Armes :

Type	Compétence	Dégâts
Lance-Feu	60 %	2D8
Epée (1M)	70 %	1D8+1D2

Règles Spéciales

Rang d'Action : 11

Modificateur de Dommages : +1D2

Le Pasteur de l'église rouge de la Rédemption : Silvano De Mancini

Culture d'origine : Noble ; Profession : Prêtre ; Région d'origine : Roma

Description : 165 cm, 68 kg, 28 ans. Yeux de jais, cheveux noirs coupés courts. Son accent italien dénote dans cette contrée mais il ne laisse pas insensible les femmes des alentours. D'ailleurs, elles suivent régulièrement ses sermons. Il porte une soutane brune sauf les jours de cérémonie ou il arbore de superbes tenues frappées de la croix rouge sang de l'église. Il inspire une confiance naturelle.

Histoire personnelle : Fils cadet d'une noble famille Romaine, il a dû se tourner vers la religion. Il est donc devenu Pasteur de l'Eglise Rouge de la Rédemption. Une fois ça prêtrise terminée, il a pris la route afin de prêcher la bonne parole. Son chemin a croisé le village d'Armel. Il y a trouvé une ancienne chapelle catholique en ruine et a proposé aux villageois de les payer pour la remettre en état et y officier. Ça fait huit ans qu'il est installé.

Caractéristiques : FOR 10 CON 13 DEX 10 TAI 10 INT 13 POU 17 CHA 17

Compétences de base : Acrobatie 10%, Athlétisme 20%, Canotage 10%, Chant 17%, Conduite 27%, Connaissance (Animal) 13%, Connaissance (Monde) 48%, Connaissance (Plante) 13%, Discrétion 10%, Endurance 65%, Equitation 32%, Evaluer 13%, Influence 62%, Lancer 10%, Passe-Passe 10%, Perception 35%, Persévérance 94%, Premiers Soins 43%.

Compétences avancées : Connaissance (Roma) 23%, Courtoisie 37 %, Eloquence 44%, Langage (Français) 33%, Langage (Italien) 83%, Médecine 30%.

Compétences d'Armes :

Type	Compétence	Dégâts
Bagarre	10 %	1D3+MD
Bouclier	35 %	1D8+MD
Epée (1M)	35 %	1D6+MD

Points de Vie : 13 Blessure majeure : 7

Armure : Aucune

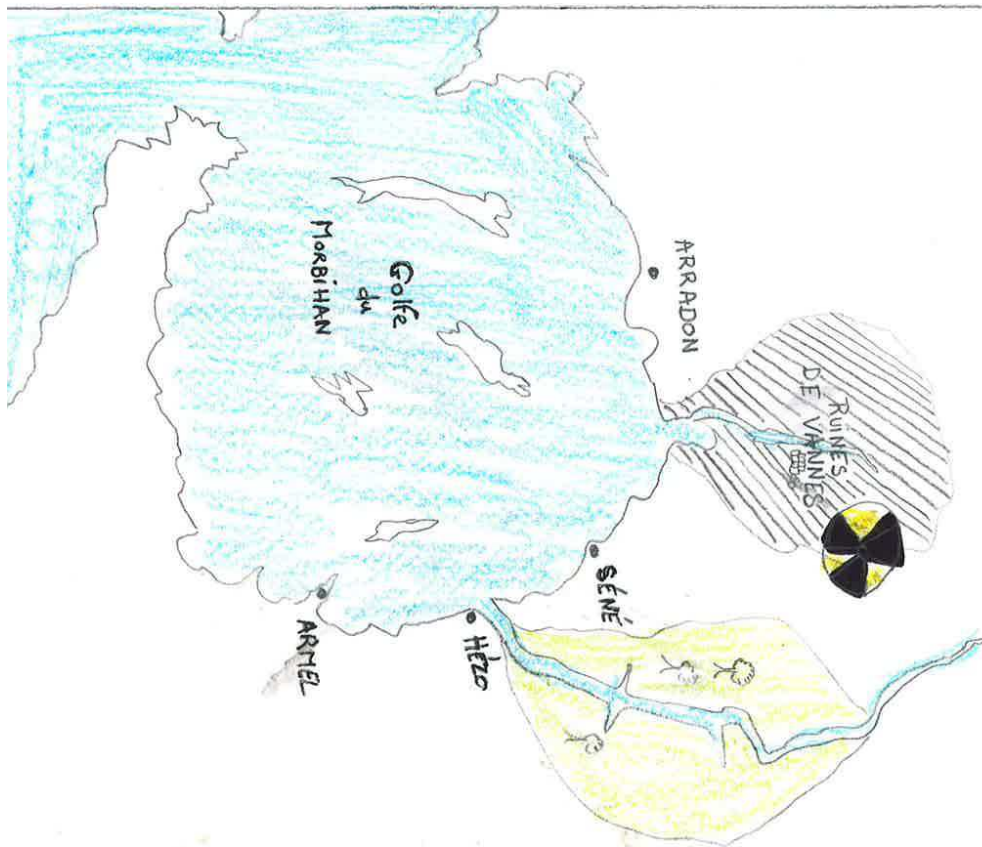
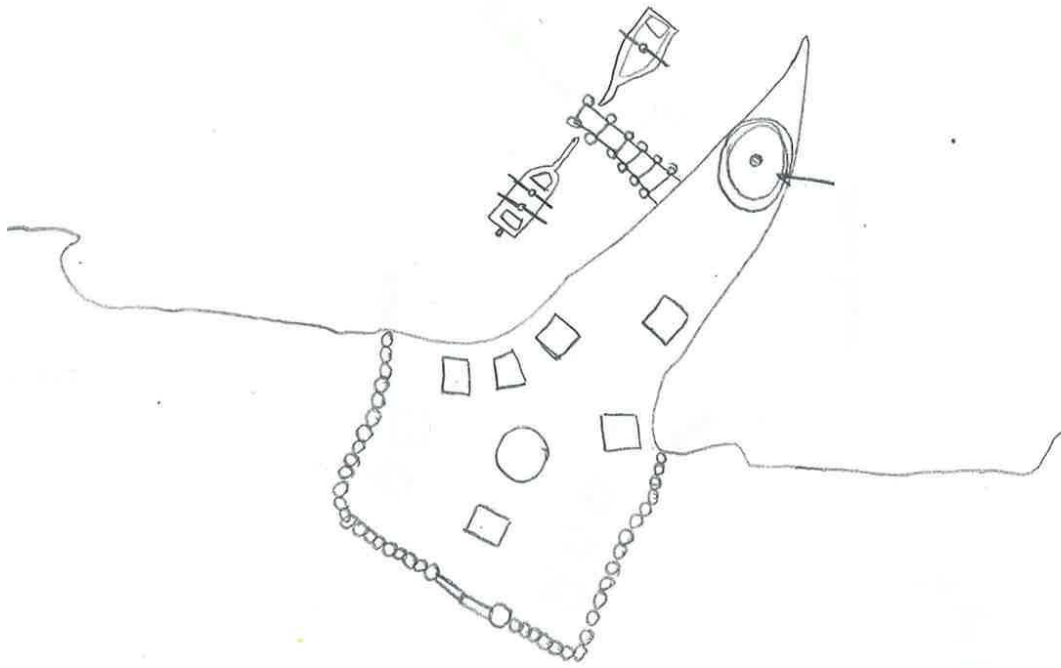
Règles Spéciales

Rang d'Action : 12

Modificateur de Dommages : -1D2

Mouvement : 4 m

Possession : une chapelle retapée avec son presbytère. Une mule. Une Epée Large. Un Bouclier aux armoiries de l'Eglise Rouge. Plusieurs tenues de cérémonie. 100 P.A..



- Village côtier
- Ruines
- Ancienne Réserve Naturelle (Maison et Forêt)

Breval Goff

Culture d'origine : Paysanne

Profession : Forgeron

Région d'origine : Normandie

Description : 193 cm, 115 kg, 33 ans. Ce grand gaillard a les muscles du haut du corps saillants à force de frapper sur son enclume. Il porte des cheveux longs bruns qu'il coiffe à l'aide d'un catogan. C'est plus pratique dans le travail. Ces yeux sont marrons foncés.

Histoire personnelle : Il est né à Armel, y a grandi et a repris la forge paternelle. Il passe son temps à travailler pour les habitants du village surtout pour le dresseur de chevaux. Il lui arrive de partir avec son chariot vers les ruines de Vannes pour récupérer des métaux.

Relations avec les autres personnages :

Césaire : je l'apprécie. C'est un gars valeureux.

Tifenn : Elle ne m'inspire pas aucune amitié mais elle m'a déjà guéri de vilaines brûlures.

Venneg et Matilin : Ils font vivre notre village... tout comme moi.

Sotham : Il anime à merveille nos fêtes. Il fait parti des nôtres.

Caractéristiques : FOR 17 CON 14 DEX 16 TAI 16 INT 11 POU 11 CHA 13

Compétences de base : Acrobatie 16%, Athlétisme 38%, Canotage 17%, Chant 13%, Conduite 31%, Connaissance (Animal) 21%, Connaissance (Monde) 11%, Connaissance (Plante) 21%, Discrétion 30%, Endurance 75%, Equitation 27%, Evaluer 36%, Influence 23%, Lancer 16%, Passe-Passe 16%, Perception 32%, Persévérance 62%, Premiers Soins 11%.

Compétences avancées : Artisanat (Armurier) 31%, Artisanat (Fabrications d'Armes) 36%, Artisanat (Forgeron) 41%, Connaissance (Minéral) 31%, Connaissance (Normandia) 11%, Langage (Français) 71%, Survie 32%.

Compétences d'Armes :

Type	Compétence	Dégâts
Bagarre	42 %	1D3+MD
Marteau (1M)	63 %	1D8+1+MD

Points de Vie : 18

Blessure majeure : 9

Armure : Haubert de Cuir Bouilli (2% de malus aux compétences)

Règles Spéciales

Rang d'Action : 14

Modificateur de Dommages : +1D4

Mouvement : 4 m

Points de Concentration : 11

Points de Destin : 6

Possessions : Un logement d'une pièce attaché à la forge familiale, la forge contient tout le matériel nécessaire pour travailler les métaux, 100 P.A. de matière première et 200 P.A. de matériel forgé. Un chariot et 2 bœufs. Un Marteau de Guerre, Un Haubert de Cuir Bouilli, 27 P.A..

Sotham Pagerm

Culture d'origine : Citadine

Profession : Barde

Région d'origine : Parye

Description : 185 cm, 66 kg, 30 ans. Grand et chétif, il semble toujours fiévreux. Cet état est du à sa mutation, il paraît toujours souffrant or il est immunisé aux poisons et aux maladies. D'ailleurs, il captive son auditoire lorsqu'il joue de la musique ou raconte des histoires car il semble comme en transe. Cheveux blonds, yeux bleus, nez fin presque aquilin.

Histoire personnelle : Il est né dans la cité de Crystal, où il a pris goût aux arts et toutes les choses liées à l'artistique. Il est parti à l'aventure avec une troupe de troubadours à l'âge de 17 ans. Il a donné des représentations avec cette troupe pendant quatre jusqu'à ce que sa caravane se fasse attaquer. Il a été laissé pour mort aux abords des ruines de Vannes. C'est Breval, le forgeron d'Armel, qui l'a retrouvé. Il a été soigné par Tifenn, la guérisseuse du village. Depuis, il a adopté le village et à chaque soirs, il met l'ambiance à la taverne de la corne au cerf.

Relations avec les autres personnages :

Breval : Si je suis vivant à ce jour, c'est bien grâce à lui.

Tifenn : Elle m'a remis sur pieds et j'en suis tombé amoureux.

Césaire : Un brave type.

Matilin et Venneg : ces deux là nourrissent le village de leur pêche et ils ne sont pas les derniers à offrir un verre.

Caractéristiques : FOR 9 CON 10 DEX 8 TAI 14 INT 15 POU 12 CHA 16

Compétences de base : Acrobatie 08%, Athlétisme 17%, Canotage 09%, Chant 46%, Conduite 22%, Connaissance (Animal) 15%, Connaissance (Monde) 35%, Connaissance (Plante) 15%, Discrétion 44%, Endurance 50%, Equitation 20%, Evaluer 40%, Influence 56%, Lancer 08%, Passe-Passe 38%, Perception 52%, Persévérance 58%, Premiers Soins 15%.

Compétences avancées : Connaissance de la Rue 28%, Connaissance (Normandia) 15%, Expression Artistique (Conter) 38%, Jouer d'un Instrument (Cithare) 56%, Langage (Français) 85%.

Compétences d'Armes :

Type	Compétence	Dégâts
Arbalète	53 %	2D6
Bagarre	19 %	1D3+MD
Epée (1M)	42 %	1D8+1+MD

Points de Vie : 12

Blessure majeure : 6

Armure : Tunique de cuir (2% de malus aux compétences)

Règles Spéciales

Rang d'Action : 11

Modificateur de Dommages : +0

Mouvement : 4 m

Points de Concentration : 14

Points de Destin : 7

Mutations : Immunisé aux poisons et maladies ; Pouvoir diminué (-2 points).

Possessions : une cithare, une épée courte, une arbalète légère, 10 carreaux, une bourse (7 Euo.), un sac à dos en cuir,

Tifenn Mézec

Culture d'origine : Paysanne

Profession : Guérisseuse

Région d'origine : Normandie

Description : 154 cm, 40kg, 35 ans. Cette petite femme à l'esprit vif a un tempérament bien trempé. Ses cheveux sont longs, bruns et bouclés. Ses yeux sont bleu-gris.

Histoire personnelle : Dans sa famille, elles sont guérisseuses de mère en fille. Elle est d'ailleurs en train de former sa fille « Danielle – 18 ans » à la pratique des soins, décoctions et autres filtres. Les villageois la traitent de sorcière et elle aime s'en amuser d'où son caractère sauvage.

Relations avec les autres personnages :

Breval, Sotham, Césaire, Matilin et Venneg : Ah les hommes tous les mêmes, ils se méfient, me traitent de sorcière dans mon dos et devant moi, ils font les beaux mais je ne suis pas dupe.

Caractéristiques : FOR 10 CON 11 DEX 13 TAI 08 INT 14 POU 12 CHA 14

Compétences de base : Acrobatie 13%, Athlétisme 31%, Canotage 10%, Chant 14%, Conduite 22%, Connaissance (Animal) 34%, Connaissance (Monde) 24%, Connaissance (Plante) 54%, Discrétion 25%, Endurance 71%, Equitation 25%, Evaluer 14%, Influence 22%, Lancer 43%, Passe-Passe 13%, Perception 26%, Persévérance 76%, Premiers Soins 54%.

Compétences avancées : Connaissance (Alchimie) 34%, Connaissance (Astronomie) 24%, Connaissance (Normandia) 34%, Langage (Français) 74%, Survie 26%.

Compétences d'Armes :

Type	Compétence	Dégâts
Bagarre	20 %	1D3+MD
Dague	43 %	1D4+1+MD
Dague (Lancer)	53%	1D6

Points de Vie : 11

Blessure majeure : 6

Armure : Aucune

Règles Spéciales

Rang d'Action : 14

Modificateur de Dommages : - 1D2

Mouvement : 4 m

Points de Concentration : 12

Points de Destin : 6

Possessions : une trousse de médecine maison (3 cataplasmes [1d6 pv/blessure contre les brûlures] ; 5 herbes médicinales [1d4 pv sur les blessures] ; atèles et bandages), une dague, une bourse (3 Euo), une besace, une robe noire.

Matilin Kerrien

Culture d'origine : Marin

Profession : Pêcheur

Région d'origine : Normandie

Description : 173 cm, 110 kg, 24 ans, ce jeune homme est d'un caractère très festif. Son physique de bon vivant ne le dément pas. Il est un peu rondouillard. Ses cheveux sont bruns et ses yeux bleus.

Histoire personnelle : Originaire du village, il ne l'a jamais quitté. Logique, toute sa famille y réside (parents, son frère, ...). Avec son frère, ils font partis des marins du village et contribuent à le nourrir. Autant dire qu'ils y sont populaires.

Relations avec les autres personnages :

Venneg Kerrien : c'est mon grand frère. Il déteste mes soirs de beuveries surtout les matins de pêches où là, j'ai le droit à une belle leçon de morale.

Breval : il a une grande gueule parfois... non souvent.

Tifenn : bah, cette sorcière me fait froid dans le dos avec toutes ces histoires que les marins font courir sur son compte.

Césaire : avec lui, le chef du village est en sûreté.

Caractéristiques : FOR 14 CON 14 DEX 11 TAI 15 INT 12 POU 14 CHA 12

Compétences de base : Acrobatie 11%, Athlétisme 40%, Canotage 54%, Chant 12%, Conduite 14%, Connaissance (Animal) 59%, Connaissance (Monde) 12%, Connaissance (Plante) 42%, Discrétion 36%, Endurance 83%, Equitation 25%, Evaluer 12%, Influence 32%, Lancer 41%, Passe-Passe 11%, Perception 56%, Persévérance 66%, Premiers Soins 12%.

Compétences avancées : Artisanat (Vannier) 12%, Connaissance (Normandia) 12%, Langage (Français) 72%, Survie 36%.

Compétences d'Armes :

Type	Compétence	Dégâts
Bagarre	25 %	1D3+MD
Hache (2M)	45 %	2D6+2+MD
Lance courte	55 %	1D8+MD
Lance courte	41 % (lancer)	1D8+MD

Points de Vie : 17

Blessure majeure : 9

Armure : Haubert de Cuir Bouilli (2% de malus aux compétences)

Règles Spéciales

Rang d'Action : 12

Modificateur de Dommages : +1D2

Mouvement : 4 m

Points de Concentration : 14

Points de Destin : 7

Possessions : Une lance courte, un filet de pêche, un petit bateau de pêche (à part égale avec son frère), un haubert de Cuir Bouilli, une bourse (1 Euo), une sacoche de ceinture (hameçons, lignes de pêche, canif).

Venneg Kerrien

Culture d'origine : Marin

Profession : Marin

Région d'origine : Normandie

Description : 175 cm, 90 kg, 28 ans, dans la fleur de l'âge, c'est un homme agile. Ses cheveux sont bruns et ses yeux verts. Il a le pied marin. Il semble parfois strict ou trop sérieux. Il a le poids de sa famille sur ses épaules.

Histoire personnelle : Originaire du village, il ne l'a jamais quitté. Logique, toute sa famille y réside (parents, son frère, ...). Avec son frère, ils font partis des marins du village et contribuent à le nourrir. Autant dire qu'ils y sont populaires.

Relations avec les autres personnages :

Breval : toujours à dire qu'il est comme nous à aider le village mais il ne nourrit pas et demande fort cher pour ses services.

Tifenn : malgré ses allures de sorcière, la tendresse qu'elle porte à sa fille Danielle montre bien qu'elle a un bon fond.

Césaire : Il est impressionnant. Très peu, ont osé le défier au cours des bagarres de l'auberge.

Matilin : C'est mon petit frère. Je dois souvent lui faire la morale les matins où nous partons à la pêche et où il n'a pas encore dessoulé.

Caractéristiques : FOR 12 CON 13 DEX 16 TAI 13 INT 11 POU 11 CHA 13

Compétences de base : Acrobatie 41%, Athlétisme 48%, Canotage 52%, Chant 15%, Conduite 21%, Connaissance (Animal) 21%, Connaissance (Monde) 31%, Connaissance (Plante) 21%, Discrétion 23%, Endurance 69%, Equitation 27%, Evaluer 11%, Influence 23%, Lancer 41%, Passe-Passe 16%, Perception 42%, Persévérance 54%, Premiers Soins 11%.

Compétences avancées : Connaissance (Normandia) 26%, Langage (Français) 71%, Navigation 41%, Survie 32%.

Compétences d'Armes :

Type	Compétence	Dégâts
Bagarre	32 %	1D3+MD
Epée (1M)	58 %	1D8+1+MD
Lance courte	38 %	1D8+MD
Lance courte	61 % (lancer)	1D8+MD

Points de Vie : 14 Blessure majeure : 7

Armure : 1D6 Haubert de Cuir Bouilli (2% de malus aux compétences)

Règles Spéciales

Rang d'Action : 14

Modificateur de Dommages : +0

Mouvement : 4 m

Points de Concentration : 11

Points de Destin : 6

Possessions : Un marteau de guerre, un petit bateau de pêche (à part égale avec son frère), un haubert de Cuir Bouilli, une bourse (1 Euo), une sacoche de ceinture (fil de pêche et 6 hameçons).

Césaire

Culture d'origine : Barbare

Profession : Ancien Soldat

Région d'origine : Burgnodie

Description : 51 ans, 183 cm, 100 kg. Son visage ne laisse transparaître aucune émotion. Une crinière de cheveux blancs encadre ce visage. Son corps est couvert de cicatrices faisant état des nombreuses batailles qu'il a mené.

Histoire personnelle : Il a été élevé dans une compagnie de mercenaire des terres de Burgnodie. Sa vie a été une succession de combats permanents. Fatigué des guerres intestines de sa patrie, il a décidé de prendre une retraite anticipée. Cela fait six ans qu'il est le bras droit de Dubhghall.

Relations avec les autres personnages :

Breval, Tifenn, Venneg, Matilin et Sotham : il me semble qu'ils ont tous une très grande estime de moi. Normal, je défends leur chef et leur village. Heureusement pour eux, ils n'ont pas eu à voir les atrocités qui m'ont amené à me réfugier chez eux.

Caractéristiques : FOR 14 CON 13 DEX 10 TAI 14 INT 15 POU 10 CHA 13

Compétences de base : Acrobatie 15%, Athlétisme 54%, Canotage 19%, Chant 13%, Conduite 20%, Connaissance (Animal) 15%, Connaissance (Monde) 30%, Connaissance (Plante) 25%, Discrétion 31%, Endurance 78%, Equitation 35%, Evaluer 15%, Influence 33%, Lancer 10%, Passe-Passe 10%, Perception 40%, Persévérance 63%, Premiers Soins 15%.

Compétences avancées : Artillerie 25%, Connaissance (Burgnodie) 15%, Connaissance (Tactiques Militaires) 25%, Langage (Français) 65%, Pister 25%, Signaux 25%, Survie 25%.

Compétences d'Armes :

Type	Compétence	Dégâts
Arbalète lourde	70 %	2D8
Bagarre	39 %	1D3+MD
Hache (2M)	84 %	2D6+2+MD

Points de Vie : 15

Blessure majeure : 8

Armure : 1D6+2 Cotte de Mailles (10% de malus aux compétences)

Règles Spéciales

Rang d'Action : 13

Modificateur de Dommages : +1D2

Mouvement : 4 m

Points de Concentration : 10

Points de Destin : 5

Possessions : Une grande hache, une arbalète lourde, un carquois de 10 carreaux, une cotte de mailles, une bourse (1 pierre précieuse et 16 Euro), un sac à dos en cuir.