

La Botte Magique d'Uther Ier

Un petit scénario pas prise de tête mais très dirigiste

Synopsis

Les joueurs sont les serviteurs de Sire Patachon, un chevalier errant célibataire et vieillissant originaire d'Aquitaine. Désormais désireux de trouver chaussure à son pied (sans mauvais jeu de mots), c'est avec panache et grande harde que le vantard chevalier s'empresse vers le village de Tawn Timble, dans le royaume de Lyonesse. En effet, dans ce petit village perdu au sud de Trantrevalles se déroule chaque été un festival champêtre. La clef de voûte de cet événement est une série de joutes sportives très idiotes, le vainqueur remportant pour l'année l'unique Botte Magique d'Uther Ier. L'année suivante, il va de soit qu'il doit remettre au concours son bien. Cette année, en plus de la gloire et de la fabuleuse botte magique, le baron Yvelain de Tawn Timble a rajouté en prime la main de sa fille Yngold, un laideron boursoufflé aux formes appréciées à l'époque (« o tempora, o mores »).

Ce n'est pas la seule innovation de cette année puisque Aznarel, un lutin particulièrement malicieux, a décidé de se mêler de la fête. Il va voler la botte et faire porter le chapeau aux joueurs (encore une fois sans jeu de mots idiot). Les joueurs devront le trouver, passer des épreuves et récupéreront une botte qu'ils croiront être la bonne, mais elle se transformera spectaculairement en bouse de vache (ou autre, au choix).

Notons qu'avant d'arriver au festival, nos héros auront déjà eu fort à faire avec la disparition de la lance de Sire Patachon dans des circonstances fort peu

reluisantes, ladite lance atterrissant finalement chez l'ogre Mangetout qui appréciera à sa juste valeur la possibilité offerte par la lance de gratter les pustules qui lui tapissent le dos.

Introduction

Nos héros sont arrivés il y a peu dans les Isles Anciennes. D'Aquitaine, ils ont accompagné leur maître Sire Patachon pour ses nouvelles aventures dans les contrées sauvages d'Hybras. Les personnages ne sont au service du vieux chevalier que depuis peu et ne connaissent donc des grands faits d'armes de Sire Patachon que les maintes histoires rocambolesques que celui-ci se met en devoir de leur narrer à tout va. Ceci dit, nos héros ont sans doute déjà eu le temps de voir leur cœur douter de la véracité des dires de leur maître ainsi que des réelles capacités de celui-ci. Cependant, pour tout bon serviteur, il est hors de question de remettre en doute les compétences de son maître.

Nos héros ont donc débarqué au Dahaut et, après moult réjouissances dans la cité d'Avallon, ils ont fait route vers la campagne daute. Là, dans une petite foire, Sire Patachon a ouïe dire qu'un festival champêtre avait lieu bientôt dans le Lyonesse, festival où auraient lieu des joutes entre chevaliers. Le vainqueur recevrait la « célèbre » botte magique de feu le roi Uther Ier, ainsi que la main de Dame Yngold, la fille du baron Yvelain de Tawn Timble. Le chevalier, dont la barbe couleur de rouille prenait des teintes argentées, pensait qu'il était temps de trouver la perle rare et enjoint donc ses serviteurs à faire route vers Tawn Timble, un petit village du Lyonesse. Pour ce faire, il décida de couper au plus court, en traversant la forêt de Tantrevalles... Voici où débute notre histoire.

Chapitre 1 : A la rescousse d'une fée en détresse

Cela fait déjà plusieurs heures que les personnages, à pied, suivent Sire Patachon dressé fièrement sur sa robuste monture, Souffle-du-Vent, un bourrin presque aussi vieux que son propriétaire et manquant de s'effondrer à chaque pas. Si le fier chevalier reste de marbre, les personnages commencent à se demander si l'idée de se précipiter dans ces bois inconnus était réellement d'une grande intelligence. De temps à autres, ils ont la fâcheuse impression d'être observés, bien que le chemin qu'ils suivent reste totalement désert.

Au bout d'un certain temps, ils finissent par arriver en vue d'une fée, entièrement nue et attachée à un arbre. La fée, à la longue chevelure noire lui tombant avec élégance sur le séant, semble d'une humeur extrêmement mauvaise. Sire Patachon, dont chacun sait que la défense de la veuve et de l'orphelin est sa plus grande spécialité (à peu près à égalité avec le massacre de dragons et le fait de voler accroché au projectile d'une baliste), se précipite vers l'être magique et fait de sa voix la plus outrée :

« Ma Dame, quel est donc le malotru qui vous mit dans cette indécente posture ? De ma grande épée, Hastardil, qui vit maints combats et défit moult monstres, je déferai vos liens et m'en irai occire l'être vil qui condamna une créature d'une telle beauté à un destin si funeste ! »

« C'est le troll Karagon qui m'a jeté ce mordet et vous ne pourrez jamais défaire mes liens avec votre piteuse épée ! » répond la belle. « Il m'a condamnée à être possédée par trois inconnus avant de pouvoir m'en aller. Vous êtes le dernier, alors faite votre affaire rapidement parce que ça fait déjà une bonne demi-journée que je suis prisonnière ici et je commence à m'ennuyer fortement ! »

Sire Patachon paraît tout d'abord surpris, est sur le point d'interjeter quelque chose puis se ravise. Se retournant vers sa suite, il leur ordonne d'aller faire un tour pendant qu'il « délivre la gentille demoiselle en détresse de ses tourments ».

Les joueurs ont tout intérêt à ne pas rester dans le champ de vision de leur seigneur. Des joueurs curieux et libidineux peuvent se cacher dans les fourrés moyennant la réussite d'un jet de *Discrétion* contre l'aptitude *Sens* de Sire Patachon. En cas d'échec, le chevalier, fort courroucé, se mettra en devoir de tirer l'oreille du manant tout en lui bottant les fesses devant une fée fort amusée.

Si au contraire ils parviennent à rester cachés, ils verront tout d'abord le chevalier avoir mille peines à se dévêtir de son armure, la fée montrant visiblement des signes de plus en plus évidents d'impatience. Après une bonne vingtaine de minutes, le vieux Patachon sera enfin en mesure de combler les désires de la belle et s'attellera à sa tâche avec zèle. Malgré toute la bonne volonté du chevalier, la fée conservera une expression ennuyée durant tout le temps que durera leur étreinte.

Pendant ce temps, un petit troll fera son apparition sur le chemin. Il profitera du fait que personne ne fait attention à lui pour s'intéresser aux affaires du preux chevalier laissées en tas près de Souffle-du-Vent, la monture ne daignant pas même jeter un regard à la nauséabonde créature. Le troll prendra quelques minutes pour farfouiller, jetant la pagaille dans une masse d'affaires déjà peu ordonnée au préalable. Finalement, il prendra la lance de joute de Sire Patachon, un sourire de victoire éclairant son sombre visage. Il continuera ensuite sa route sans mot dire.

Une fois libérée par la fin de l'acte d'amour, la fée, très énervée, souhaitera se venger sur la première créature à disposition et, malheureusement pour Sire Patachon, il se trouve que ce sera lui. Des personnages cachés dans les fourrés verront donc la fée prononcer un mordet et leur seigneur se faire attacher comme par magie au même arbre qui la retint peu avant. Elle expliquera ensuite à Sire Patachon ce qui l'attend et s'en ira plus gaiement.

S'ils étaient cachés, les joueurs peuvent tenter d'empêcher le troll de voler la lance. Le troll poussera un cri de terreur et il s'enfuira en courant. Trichez quelque peu pour lui permettre de rejoindre son maître, l'ogre Mangetout.

Si les joueurs sont plus obéissants, ils attendront une demi-heure, une heure, sans que Sire Patachon ne revienne. Pour finir, ils devraient quand même être piqués par la curiosité et aller voir la raison de cette longue attente. Ils verront alors Sire Patachon attaché à son arbre, ayant possiblement déjà été abusé, peut-être par le troll lui-même. « Ma lance, retrouvez ma lance ! Ce satané maudit malotru purulent de damné troll me l'a volée ! » En essayant de calmer leur maître, les joueurs pourront obtenir la direction dans laquelle le troll est allé. Il s'agit d'un petit chemin qui quitte la route pour s'enfoncer dans les broussailles.

Les joueurs ont maintenant le choix entre « libérer » eux-mêmes Sire Patachon ou au contraire aller directement chercher la lance en espérant que quelqu'un d'autre s'en chargera et que rien de ce qui ne se sera passé n'arrivera à leurs sensibiles oreilles.

Chapitre 2 : Le plaisir de l'ogre Mangetout

Désormais au fait du pouvoir des créatures magiques, c'est sans doute avec humilité et circonspection que les joueurs vont suivre le chemin par lequel est passé le petit troll. La progression sera lente, le chemin se réduisant régulièrement à une simple piste, voire s'interrompant durant plusieurs mètres et étant quasi-impossible à retrouver.

Les personnages commenceront à se sentir perdus lorsqu'ils arriveront finalement en vue d'une petite clairière. Le son d'une forte voix devrait les faire s'avancer prudemment.

Au milieu de la clairière se trouve la chaumine de l'ogre Mangetout, un ogre de haute stature rempli de pustules qui le grattent énormément. Ses souffrances

sont bien connues de son petit personnel et rien de ce que ses domestiques trolls n'ont essayé jusqu'à présent n'a fonctionné.

Les personnages verront donc l'ogre au milieu de son jardin potager, beuglant et fouettant une dizaine d'enfants apeurés, n'osant pas même pleurer. A quelques mètres se tient sagement le troll voleur, tenant toujours la lance et attendant visiblement que son maître daigne s'intéresser à lui. Si vos joueurs planifient une attaque de front, n'hésitez pas à leur faire remarquer la taille imposante de Mangetout, son aspect féroce et repoussant.

Après un moment, l'ogre fera finalement signe au petit troll de s'avancer. Celui-ci s'empressera de satisfaire son maître et lui tendra fièrement sa trouvaille :

« Voici, Monseigneur, qui devrait soulager votre divin corps. » Mangetout arrachera la lance des mains du troll et, l'utilisant pour se gratter le bas du dos, il deviendra tout de suite plus souriant, laissant même sortir un soupir de bonheur. Sa bonne humeur ne durera cependant pas longtemps et, revenant à lui, il criera au troll de faire rentrer les enfants et de lui préparer son souper, la nuit étant proche de tomber.

Les joueurs ont maintenant tout loisir de décider de la conduite à tenir. Mangetout va continuer à se gratter jusqu'au repas. Là, il posera la lance à côté de son « trône », rendant un vol difficile. Le soir, il pourrait décider de profiter de la douceur d'un corps enfantin, ce qui faciliterait grandement la tâche des joueurs mais pourrait également leur poser un gros problème moral. Tuer l'ogre alors qu'il copule serait cependant nettement plus facile, bien que peu chevaleresque. Une dernière option serait d'attendre que Mangetout s'endorme.

Les trolls, bien que dévoués à leur maître, sont extrêmement peureux et une démonstration de force suffit à les faire fuir. Il reste également le problème des enfants. Des personnages au cœur altruiste pourraient vouloir les libérer. Ils peuvent ensuite soit les laisser partir où bon leur semble, au risque que certains

d'entre eux ne se perdent dans la forêt, soit les prendre avec eux jusqu'à Tawn Timble.

Dans tous les cas de figure, ils trouveront Sire Patachon là où ils l'ont laissé, en armure, droit comme un i à côté de sa monture. Ayant retrouvé ces manières, il fera comme si rien ne s'était passé et il serait préférable que les personnages suivent cette ligne de conduite. Une manière d'agir autre ne ferait qu'énervier le preux chevalier, déjà d'une humeur massacrant contenue.

Chapitre 3 : La fête au village

Après une longue marche dans la forêt de Tantrevalles – marche qui devrait se dérouler sans incident même si l'ambiance générale demeure tendue, l'équipée arrive enfin à la lisière de la forêt. Ils peuvent voir à quelque distance le village de Tawn Timble, un très modeste patelin. A faible distance du village se trouve un grand amas de tentes multicolores, sans doute le lieu où se déroule le festival. A mesure qu'ils se rapprochent du festival, la musique des troubadours commence à émoustiller leurs oreilles tandis que des odeurs de viande grillée chatouillent leurs narines. On entend de nombreux rires, les bruits de chopes de bière et d'hydromel qui s'entrechoquent. Tout ceci devrait mettre l'eau à la bouche des personnages, ce d'autant que les derniers repas n'ont pas été des plus copieux...

Une impression de grande effervescence est ce qui marquera tout d'abord nos héros. De nombreux marchands ont profité du festival pour y monter leurs stands, vendant nombre de bricoles inutiles, de bons produits du terroir et de l'artisanat local. Il n'y a pas ici de riches soieries, de parfums coûteux ou de vêtements brodés d'or. C'est un festival de bouseux, monté par des bouseux et pour des bouseux.

Sire Patachon ordonnera aux joueurs de monter leurs tentes (une grande tente pour lui et une plus petite pour tous les personnages) et s'en ira chercher l'endroit où on prendra son inscription aux joutes.

C'est l'occasion de familiariser les joueurs avec quelques-uns des concurrents du tournoi. Il y a le flegmatique Jean-Philippe de Bois Flétri, un jeune chevalier d'aut qui se demande bien ce qui l'a poussé à aller jusqu'en Lyonesse se mêler à des gens dont la condition est visiblement très inférieure à la sienne.

Un autre concurrent se nomme lui-même Enguerrand l'Intrépide. Il s'agit d'un jeune blondinet au sourire mauvais qui a déjà pris tout le monde de haut et n' imagine même pas pouvoir perdre le tournoi.

Le dernier concurrent digne d'intérêt est Baldric, le fils du baron de Modoiry. En plus d'être le voisin du baron Yvelain, c'est également le tenant du titre et c'est ce soir qu'il remet solennellement la botte magique en jeu. C'est un gaillard aux cheveux bruns et bouclés, costaud, un peu simplet mais pas méchant.

Laissez les personnages déambuler, faire des rencontres fortuites. Il y a des jongleurs, des souffleurs de feu, des troubadours et autres conteurs. De nombreux tonneaux de bière et d'hydromel ont été mis en perce et plusieurs porcs sont en train de rôtir. Les circonstances sont idéales pour un voleur à la tire ou des échauffourées avec quelques ivrognes. Les personnages pourront également croiser Sire Yvelain et sa fille Yngold, une jeune femme blonde à la corpulence très forte.

Le soir, tous sont conviés dans l'arène où auront lieu les joutes. Dans la tribune, Baldric, la larme à l'œil, remettra la botte magique d'Uther Ier à Sire Yvelain qui la placera ensuite dans un coin de la tribune, sur un piédestal spécialement conçu à cet effet. Sire Caradec, que le roi Casmir a envoyé pour le représenter, est également présent dans la tribune. Il jettera un regard dédaigneux à la vieille

botte, se demandant visiblement ce qu'il avait bien pu faire au roi pour se retrouver dans un rôle pareil.

La soirée se poursuivra ensuite et finira en beuverie généralisée. Quelques paysannes aux formes généreuses pourraient venir se faire offrir de la cervoise par nos joueurs, le charme aquitain fonctionnant bien dans les coins reculés du royaume de Lyonesse.

Chapitre 4 : Des héros dans le pétrin

Le lendemain, de bonne heure, les joueurs ont le devoir d'habiller Sire Patachon pour sa première joute, joute qui doit avoir lieu quelques instants plus tard. Alors qu'ils s'attèlent à cette tâche, quelle n'est pas leur stupeur de voir un petit être s'emparer du casque de Sire Patachon et s'enfuir avec. Il s'agit d'Aznarel, un lutin malicieux qui a décidé d'ajouter son grain de sel aux festivités.

Organisez une course-poursuite à travers le festival, le lutin profitant de sa petite taille pour se glisser dans la foule mais faisant toujours en sorte d'être ensuite repéré par les joueurs. Ceux-ci devraient d'ailleurs remarquer l'étrange manège du lutin, mais d'un autre côté ils sont bien obligés de retrouver le heaume de leur maître s'ils ne veulent pas lui ôter toute chance de victoire.

Cette course-poursuite va finir par les amener derrière l'arène. Le lutin va se glisser rapidement sous le rideau qui cache la tribune, jetant sans doute un gros froid sur les joueurs. Encore une fois, ils sont bien obligés de retrouver le casque de Sire Patachon, donc l'un d'entre eux devra tenter de se glisser dans la tribune pour retrouver la trace du lutin, voire le heaume avec un peu de chance.

Alors qu'il soulève la tenture, le personnage aperçoit le casque à environ un mètre de lui, sur le piédestal qui soutient la botte. Celle-ci n'est pas en vue, mais sans doute était-elle cachée par le casque. A la droite de notre héros, Sire Yvelain, Sire Caradec et Dame Yngold ont les yeux rivés sur l'arène. Le

personnage tentera sans doute de saisir cette chance pour ramasser discrètement le casque. Faite en sorte que cela échoue ! Alors que ses doigts se referment sur la pièce de métal, la main bedonnante de Sire Yvelain se referme sur le bras du héros tandis que le baron hurle à tout va : « Au voleur ! Au voleur ! Le malotru a volé la botte magique d'Uther Ier ! » En quelques instants, les personnages sont arrêtés par les gardes et pris à l'écart pour interrogatoire. Effectivement, derrière le casque ne se trouve plus la fameuse botte.

Cela ne devrait pas être trop compliqué de faire remarquer à Sire Yvelain le fait qu'ils n'ont pas la botte sur eux et qu'ils n'auraient pas eu le temps de la cacher. Cependant, le baron leur donne jusqu'au lendemain soir, date de la fin du festival et de la remise du prix, pour retrouver l'artefact, faute de quoi Sire Patachon serait déshonoré et eux-mêmes châtiés, la première partie de la punition étant visiblement pour Sire Yvelain la partie la plus terrible.

Il ne reste plus à nos héros qu'à redonner le casque à Sire Patachon et à se mettre en quête du fameux lutin.

Chapitre 5 : Les exigences d'un lutin facétieux

A vous de décider dans quelles conditions les personnages finissent par mettre la main sur Aznarel. Vous pouvez à nouveau organiser une course-poursuite dans la foire ou une battue en rase campagne voire à l'orée de Tantrevalles. Bien que le lutin tente à chaque fois de s'échapper, il a besoin des personnages pour la suite de son plan. Il finira donc bien par se laisser mettre la main dessus.

Cependant, la botte ne sera plus sur lui. Lorsque les personnages s'en seront rendus compte, il partira d'un grand rire moqueur. Puis il continuera d'une voix précieuse : « Je vous céderai cette botte magique, mortels, si et seulement si vous m'apportez un pétale de *joncial rieuse* qu'une goutte de rosée aura préalablement tachée. Retrouvez-moi demain matin ici même pour faire cet échange. » C'est

important, à aucun moment Aznarel ne fera référence à la botte magique comme étant celle d'Uther Ier.

Un jet réussi de *Tradition orale* ou de *Métier* pour quelqu'un habitué à vivre en forêt contre une difficulté de 1 permet de déterminer que la joncial rieuse est une plante mauve qui prend une couleur tirant vers le blanc lorsqu'une goutte de rosée tombe dessus. Elle ne pousse que près de certains étangs de Tantrevalles...

Un jet particulièrement bien réussi permet de savoir que la joncial rieuse tient son nom des étranges petits rires cristallins qui se font entendre lorsqu'on se trouve à proximité de la plante.

A vous de décider si cette aventure dans les bois de Tantrevalles est l'occasion de rencontres fortuites, déstabilisantes voire franchement dangereuses. Comme à l'accoutumée, tomber sur des êtres fées de mauvaise humeur ou sur des créatures peu accommodantes et vite arrivé dans cette étrange forêt.

Quoi qu'il en soit, trouver les plantes n'est pas si difficile que ça, sauf que... L'étang près duquel se trouvent les fleurs est également le lieu que plusieurs dryades ont choisi pour aller au bain. Leurs bandeaux d'argent sont étalés par terre à un mètre environ des jonciales rieuses. Les personnages devront faire très attention, au risque de voir tomber sur eux une avalanche de mordets en tous genres (jet de *Discrétion* contre l'aptitude *Sens* des dryades).

Une fois un pétale de joncial ramassé, il faut attendre que la rosée du matin soit tombée sur la petite fleur. Un MJ particulièrement vicelard pourrait demander aux personnages d'échouer à un jet de *Force* pour ne pas casser le fragile pétale.

Lorsqu'ils arrivent au rendez-vous, Aznarel les accueille avec un grand sourire, exhibant fièrement une botte qui ressemble à s'y méprendre à celle d'Uther. Le lutin leur remet la botte et prend tendrement le pétale. Il fait une vague allusion au fait que sa dulcinée en sera très contente et il s'en va.

Sans doute satisfaits d'avoir mené leur mission à bien, nos héros n'ont plus qu'à aller remettre la botte à Sire Yvelain qui les remerciera mais sans plus. Ils peuvent désormais profiter du spectacle des joutes ou aider Sire Patachon à gagner par des méthodes fort peu chrétiennes, le vaillant chevalier n'étant pour le moment pas dans les plus grands favoris.

S'ils ne font rien, c'est Enguerrand l'Intrépide qui gagnera le concours. Il se saisira de la botte avec un cri de victoire, cri qui se changera vite en exclamation d'étonnement lorsque la botte se transforme en explosion de bouse de vache. Le fier chevalier lancera un cri de rage et se précipitera sur les personnages. Jetez le voile final sur cette épopée avec les personnages qui s'enfuient en courant avec sur les talons un chevalier au sens de l'humour fort peu développé.

S'ils aident Sire Patachon, la fin sera identique si ce n'est que c'est le sémillant quinquagénaire qui entrera dans une colère noire.

Aznarel, quant à lui, profite du spectacle sur la devanture d'un commerçant.

Personnages Non Joueurs

Sire Patachon

« Sire Patachon est très certainement le chevalier le plus étrange qu'il m'ait été donné de rencontrer, ce qui dans notre contrée n'est pas peu dire... »

- Sire Aloïs, chevalier du Dahaut -

Sire Patachon est assurément un être énigmatique. A mi-chemin entre Don Quichotte et le baron de Münchhausen, le chevalier a cette étrange tendance à paraître à la fois attendrissant, sympathique, profondément vantard, sot et incompétent. Le plus grand travail des joueurs sera de réparer les pots cassés par leur insouciant maître.

Le preux chevalier aime bien lisser sa moustache fauve lorsqu'il essaie d'avoir l'air en pleine réflexion. Il n'est pas doué d'une très grande intelligence et fonce toujours tête baissée dans les pièges les plus grossiers.

Sire Patachon

Aptitudes naturelles et communes :

charme d6 ; équitation d6 ; savoir-vivre d6.

Aptitudes personnelles :

combat à l'épée d6 ; combat à la lance d6 ; arts courtois d4 .

Armes :

épée longue (force d10) ; lance (force d10) .

Armure :

armure de plaques complète (résistance d10).

Marltuf, petit troll au service de l'ogre Mangetout

« Marltuf est un idiot et un couard, mais son empressement et son service impeccable me plaisent beaucoup. »

- L'ogre Mangetout -

Marltuf est un petit troll dont le courage est encore plus petit et ridicule que la taille. Il a peur de tout ce qui pourrait peut-être éventuellement lui arriver, si bien qu'en cas de danger la course et la seule arme dont il soit prêt à faire usage.

Marltuf
<p>Aptitudes naturelles et communes : <i>charme d4-1 ; discrétion d6 ; force d6 ; mouvement d8 ; cuisine d6.</i></p> <p>Aptitudes personnelles : <i>Combat... d4.</i></p> <p>Armes : <i>masse (force d10) .</i></p> <p>Niveau de magie : 2</p>

L'ogre Mangetout

« Ah, l'ogre Mangetout... Il a les manières d'un hôte en rut, mais sa table est toujours digne de ses hôtes ! »

- L'ogre Kalabert, voisin de l'ogre Mangetout -

L'ogre Mangetout est un condensé de tout ce que la nature a pu imaginer de plus repoussant. De grande taille, d'un aspect fort peu engageant, Mangetout est recouvert de pustules nauséabondes qui le démangent énormément. Ceci n'arrange bien entendu rien à la mauvaise humeur permanente qui hante son esprit.

Mangetout

Aptitudes naturelles et communes :

adresse d8 ; charme d4-1 ; discrétion d4-1 ;
force d30 ; mouvement d12 ; résistance d40 ;
sens d6.

Aptitudes personnelles :

combat à la hache d30.

Armes :

hache (force d10) .

Niveau de magie : 2

Aznarel, lutin malicieux

« Aznarel est vraiment intenable, mais quel boute-en-train ! »

- Le roi Urlf de Shawny shee -

Aznarel est un lutin au sens de l'humour très développé, à condition que la cible de cet humour soit autrui. Il en agace plus d'un à Shawny shee, le fort où il a grandi, mais le roi Urlf apprécie beaucoup les plaisanteries de son sujet, lui-même n'ayant bien entendu jamais été pris pour cible.

Depuis peu, Aznarel s'est trouvé une passion pour les humains dont la naïveté et la lourdeur sont pour lui une source intarissable d'amusement.

Aznarel

Aptitudes naturelles et communes :

adresse d12 ; charme d8 ; discrétion d10 ; force
d4-1 ; résistance d6 ; sens d6.

Niveau de magie : 7

Enguerrand l'Intrépide, chevalier à l'ego surdimensionné

« Enguerrand est un sot, un vantard et est aussi retors que la plus mauvaise des fées. Mais au combat, il n'a pas son pareil ! »

- Flavien, maître d'armes -

Enguerrand est à la recherche de la gloire et de la reconnaissance. Issu d'une obscure famille noble du Blaloc, il s'est très vite pris de bec avec les siens et parcourt depuis les Isles Anciennes pour devenir une célébrité. Il est sans scrupules et les causes ne l'intéressent pas. Il joue parfois de son charme pour tromper ses adversaires sur son mauvais fond.

Enguerrand

Aptitudes naturelles et communes :

*adresse d6 ; charme d8 ; résistance d6 ;
équitation d6.*

Aptitudes personnelles :

*combat à l'épée d12 ; combat à la lance d10 ;
feinte d8 .*

Armes :

épée longue (force d10) ; lance (force d10) .

Armure :

armure de plaques complète (résistance d10).

Points de ressources :

désir 2 ; fougue 4.