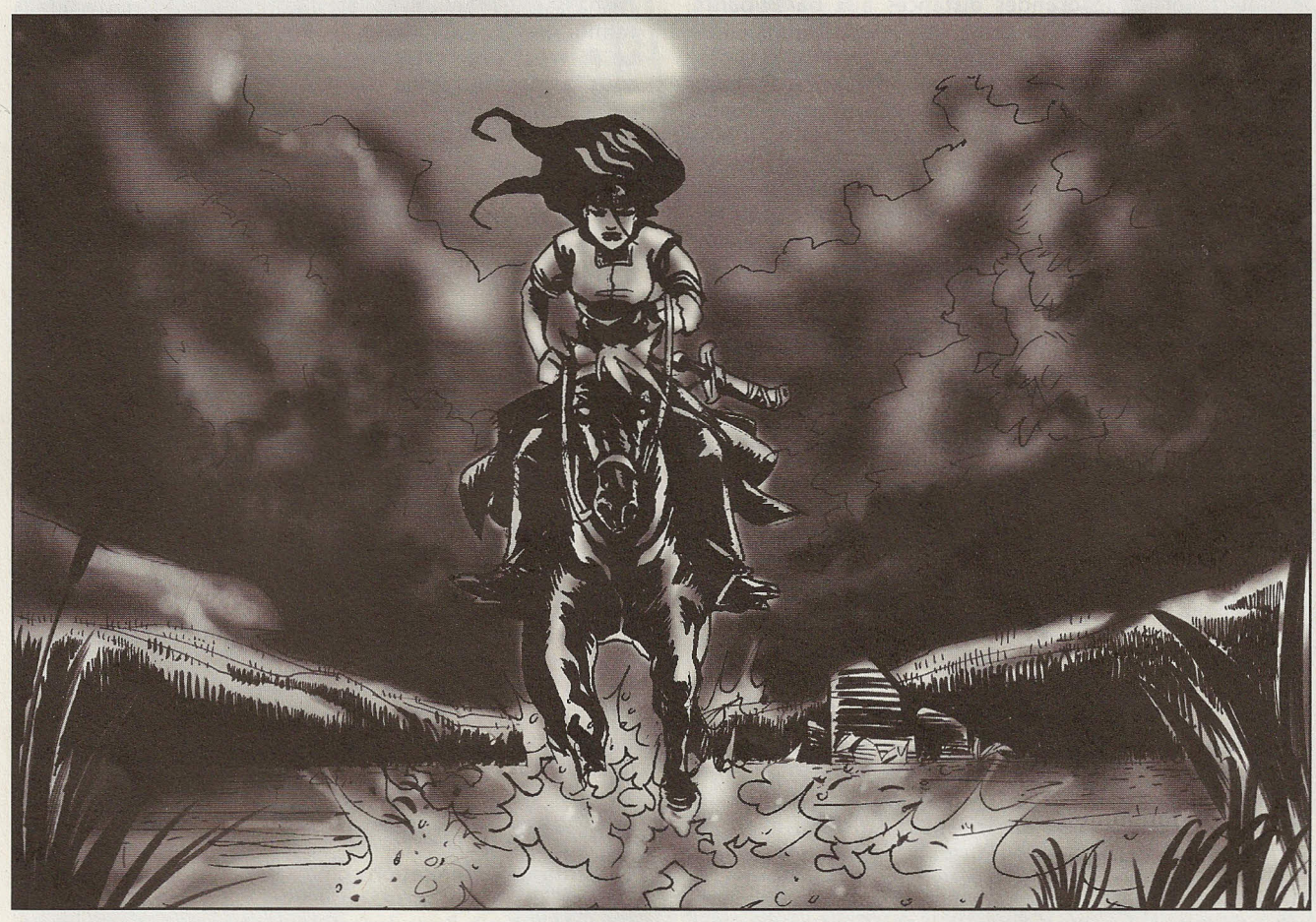
La mort et son cheval blanc

Ce module d'initiation pour Donjons & Dragons est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 1 à 3, de préférence pleins d'initiative et dotés d'un bon score en Équitation. Il se déroule au pays d'Ekbir dans le monde de Faucongris (Greyhawk). La connaissance du Guide d'Ekbir (lire après ce scénario), ou au minimum du chapitre sur Ekbir dans le Living Greyhawk Gazetteer, est indispensable. Il est possible d'adapter le scénario pour un autre monde, mais son objectif est d'introduire les joueurs à la richesse de Greyhawk. Sinon, seul le Manuel des joueurs est réellement nécessaire pour faire jouer cette aventure.



Synopsis

Les aventuriers participent à une grande course à cheval organisée par un particulier, pour leur compte ou celui d'un marchand. L'enjeu est le contenu d'un coffre. Les spéculations abondent sur la nature exacte de la récompense. Du coup, de nombreuses organisations et personnalités pas très recommandables s'intéressent à la course.

Naissance de nouveaux héros

Le *Guide d'Ekbir* contient tout le nécessaire pour créer des personnages ekbirains intéressants. Vous devez absolument le lire, mais pour commencer, les joueurs peuvent se contenter de comprendre qu'Ekbir est d'inspiration arabe. Il leur est possible de créer des personnages originaires d'autres pays. Celui de Tusmit est dévolu au Québec et la Solandie (*Sunndi*) au Benelux. Cependant, tandis que Tusmit voisine Ekbir et a une longue histoire de contact avec le pays fondé par le prophète Al'Akbar, la Solandie se trouve à l'autre bout de la Flanesse. Bah, les PJ sont de grands voyageurs, c'est bien connu. Haut les cœurs, amis belges !

La rumeur au galop

Dans tout Ekbir, la rumeur bruisse : Aboun Ety organise une grande course de chevaux ouverte à tous, qu'il dote d'un prix qui reste inconnu. La course dure plusieurs jours et fait traverser de grandes distances aux participants. Cette aventure part du principe que les personnages de vos joueurs (PJ) y participent. Lors de la création des personnages, il faut donc insister sur l'importance de la compétence *Équitation*. Culturellement, elle est très importante pour les Ekbirains, qui sont des amateurs de chevaux de race. S'ils n'en possèdent pas, les PJ se font prêter un cheval (trouvez un prétexte, n'importe lequel ; tous doivent avoir une monture pour participer). Ils peuvent choisir entre des chevaux dociles et faciles à monter, ou des purs-sangs difficiles à maîtriser mais diablement rapides.
Selon les désirs des PJ, ils peuvent se connaître au préalable ou bien sympathiser avant le début de la course et décider de former une équipe pour franchir ensemble le gros du trajet. Voici quelques unes des motivations qui peuvent inciter les PJ à s'inscrire à la course. À vous de les expliquer aux joueurs afin qu'ils se les approprient.

a - Le prestige

En raison du bruit fait autour de la course par les voyageurs et les nobles, le vainqueur deviendra automatiquement une personnalité d'Ekbir. Le prestige lié à la victoire lui permettra d'impressionner les hommes et de séduire les femmes. Or, les femmes d'Ekbir sont les plus belles du monde.

Comment faire jouer ce scénario ?

Faute de place, la course n'est pas décrite lieue par lieue. Le scénario fournit une structure sur laquelle vous pouvez superposer des rencontres de monstres, des incidents, des épisodes de concurrence entre cavaliers impitoyables, etc. Il vous faut aussi gérer la progression des PJ suivant la qualité de leurs montures, leur réussite à des jets d'*Équitation* et l'itinéraire qu'ils choisissent. De même, le voyage dure plusieurs jours et les PJ doivent trouver des endroits où dormir, monter la garde si besoin, etc. Le thème général du scénario est : l'avidité meut le monde et incite à commettre des actions mauvaises, mais seules les quêtes désintéressées sont ici récompensées. Le rôle (en réalité anecdotique) d'Hourayra la vengeresse doit planer comme une ombre sur la course. C'est une fausse piste pour des PJ qui pourraient croire qu'Hourayra va tuer tous les participants les uns après les autres, ce qui est faux.

b - L'enjeu

Le premier cavalier à franchir la ligne d'arrivée gagne le prix de la course. Aboun Ety a déclaré qu'il s'agissait du contenu d'un coffre. En raison du passé du qadi, beaucoup pensent que le coffre contient un objet magique de valeur. D'autres arguent de la richesse d'Ety pour supputer que le coffre contient une forte somme d'argent. Les spéculations les plus folles courent. Dans ce contexte, les PJ peuvent croire qu'il s'agit d'un prix qui pourrait les intéresser fortement et décider spontanément de participer à la course.

c - Le mercenariat

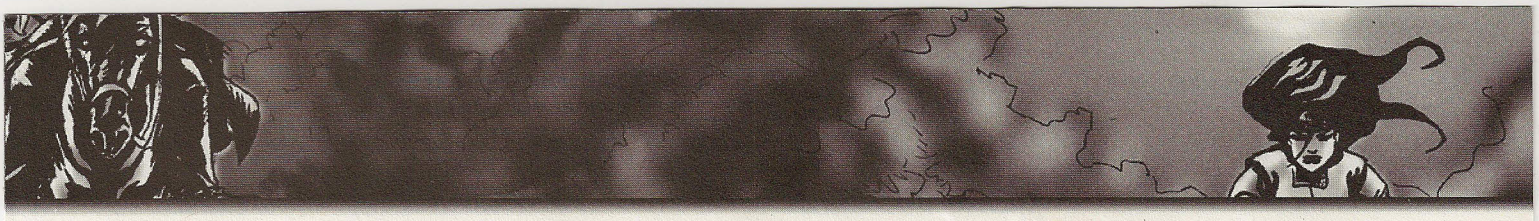
Les PJ deviennent employés d'un riche Ekbirain qui, pour une certaine raison (maladresse à cheval, désir de discrétion), ne compte pas participer à la course lui-même et les recrute pour le représenter. La spéculation et les rumeurs sur l'enjeu de la course incitent tout ce qu'Ekbir compte d'important à envoyer un coureur le représenter (officiellement ou secrètement). C'est une manière pour le meneur de jeu de présenter aux joueurs le Mouqollad, le Zashassar, les familles royales, les Paynim, etc, afin de les familiariser avec Ekbir.
Le PJ n'est pas forcément rémunéré. Il peut participer sous la contrainte. Par exemple, un personnage pourrait avoir séduit une fille d'une famille royale, et le père tente de le faire tuer en lui imposant des épreuves toutes plus difficiles les unes que les autres, à commencer par cette course : le PJ doit en rapporter l'enjeu au père sinon il sera décapité.

Qui est Aboun Ety ?

Les PJ peuvent se renseigner sur l'organisateur de la course. Les informations suivantes sont précédées du degré de difficulté (DD) du jet de *Renseignements* nécessaire pour les obtenir. N'oubliez pas d'adapter le DD en fonction des circonstances. Un magicien conjurateur ekbirain, par exemple, obtient un bonus de 10 à son jet.
2 – Aboun Ety est un qadi, un prêtre sédentaire d'Al'Akbar. Il mène une existence monacale dans un village du Darboz.
8 – Ety est très riche.
12 – Autrefois, Ety était un conjurateur. Il appartenait au Zashassar.
18 – Les circonstances qui ont entouré le départ d'Ety sont troubles, mais la rumeur dit que le Zashassar a désapprouvé l'attitude d'Ety. Actuellement, son appartenance au clergé d'Al'Akbar le protège de toute représaille.
22 – Au sein du Zashassar, Ety se chargeait de protéger des objets magiques de l'attention des puissances ennemies d'Ekbir.

Le Mouqollad

La puissante organisation commerciale veut mettre la main sur l'enjeu de la course, pour le revendre ensuite au plus offrant. Il s'agit d'une opération parfaitement légale et qui promet un bénéfice juteux si les rumeurs sur la nature exceptionnelle du prix se vérifient.
Le coureur du Mouqollad s'appelle Rachud Ullan. Ses caractéristiques sont celles d'un Concurrent sans scrupules avec *Équitation* +6 et *Intimidation* +3. Ses valeurs de combat de mêlée sont augmentées de 2 points par sa Force de 14. Il monte un étalon alezan. Il dispose d'une bourse de cent coupes (pièces d'or) qu'il est prêt à utiliser pour acheter ses concurrents.



La famille Kalimbramallam

Opposée au Mouqollad, cette famille royale a pour priorité d'empêcher le cartel marchand de s'emparer de l'enjeu. Gagner le prix de la course serait intéressant, mais ce n'est pas une priorité absolue.

Le coureur des Kalimbramallam s'appelle Zoth Zoun. Ses caractéristiques sont celles d'un Concurrent sans scrupule avec *Équitation* +6. Il dispose de deux comparses ayant les caractéristiques d'un Concurrent sans scrupules. Il monte *Crinière de la nuit*, un étalon noir.

D'autres familles nobles

Une quarantaine de coureurs se réclament de familles nobles. Ils ont tous des caractéristiques de concurrents sans scrupule. Les cavaliers sont censés se conduire avec distinction, mais bien souvent ils vont faire des coups bas et profiter des opportunités, voire tricher ou abuser de l'esprit de la course (par exemple grâce à des palefreniers qui leur confient des chevaux frais le long du voyage). Cela justifie l'attitude de certains participants méfiants, qui voyagent en groupe. Il y a de multiples opportunités de jeu liées aux mauvais coups et trahisons des uns, aux actes de noblesse des autres...

Le Zashassar

Aboun Ety est un membre du Zashassar à la retraite. L'organisation des magiciens d'Ekbir redoute qu'il n'offre comme enjeu un artefact du Zashassar qui aurait échappé à l'inventaire. Au sein de l'organisation des magiciens d'Ekbir, Ety s'occupait en effet de la garde des objets magiques. Peu désireux de se risquer personnellement dans la course, les magiciens embauchent des mercenaires qui doivent gagner la course à tout prix. Une dizaine de concurrents sans scrupule leur sont inféodés. Lors de la course, ils se diviseront en deux équipes qui prendront chacune un chemin différent.

Dizra Hourayra, la vengeresse

Une cavalière s'est inscrite à la course. Elle voyage seule sur un étalon blanc et refuse de courir en équipe. C'est une vengeresse énigmatique et silencieuse. Elle a appris qu'un doppleganger participait à la course et elle a l'intention de le démasquer et de le tuer. Durant toute la course, elle reste comme un point d'interrogation pour tous les autres participants : inintéressée par le prix, inaccessible à la corruption, menaçante, dangereuse si elle est attaquée, infatigable... (Cependant, elle ne parvient pas à trouver sa cible.)

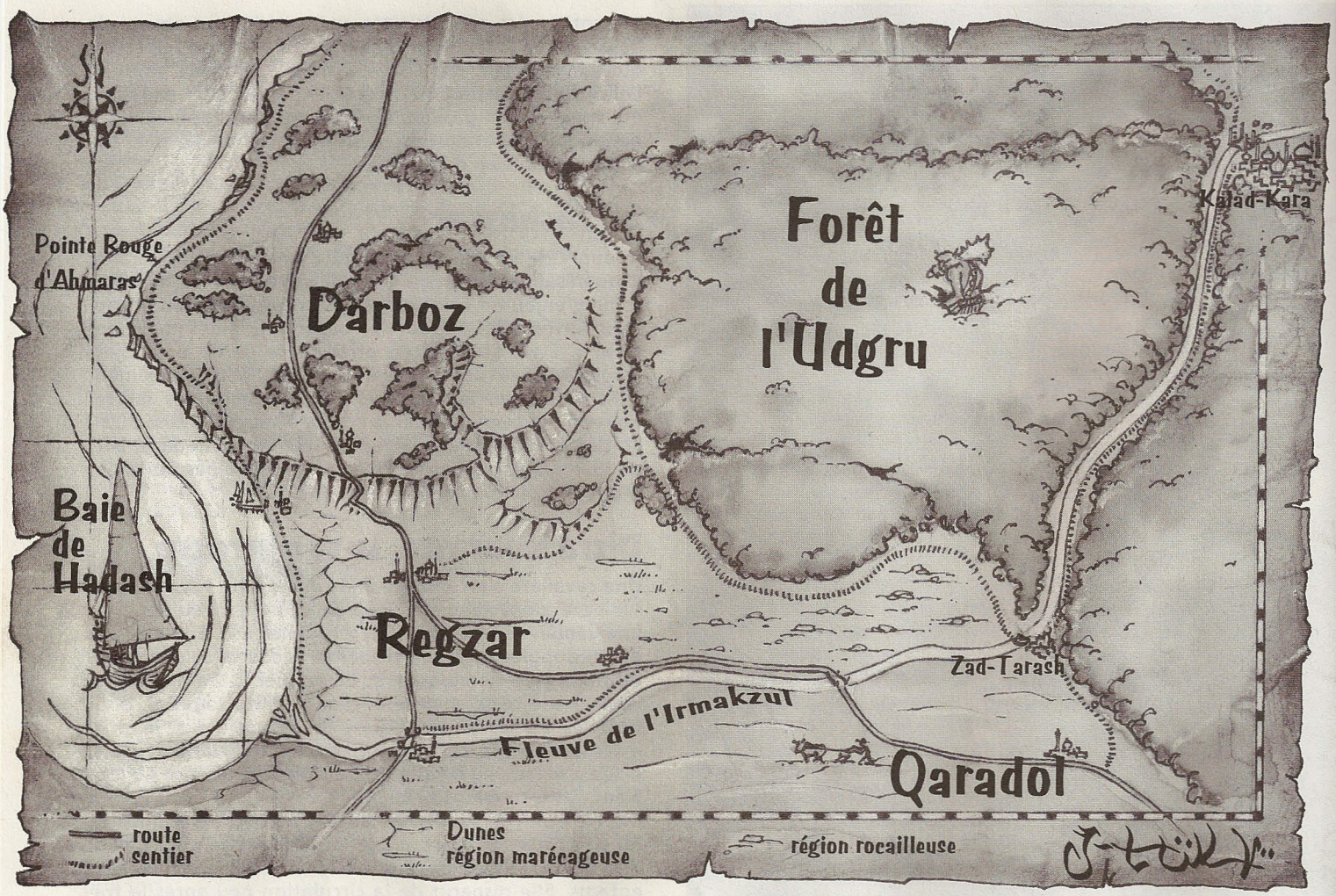
Dizra Hourayra a un passé aristocratique. Il est possible qu'un PJ d'ascendance noble la reconnaisse pour l'avoir vue il y a longtemps. Elle avait alors un époux et des enfants. Elle disparut de la circulation peu après la tragique fin de ceux-ci, tués par un meurtrier inconnu. Mais les épreuves qu'elle a subies ont tellement marqué sa physionomie qu'il est plus probable que Dizra ne soit pas reconnue (*Connaissances (noblesse et royauté)* DD 22).

Tahab le Pur, cavalier des steppes méridionales

Lorsqu'il apparaît pour la première fois à la pointe rouge d'Ahmaras, ce fier Paynim ne laisse aucun doute sur ses chances de rafler la victoire. Né sur un cheval, Tahab monte Pierreux, un étalon fougueux, incontestablement le plus beau de tous ceux assemblés. Et si Tahab le Pur tombait amoureux d'un PJ féminin, ou le contraire ?

Quand se déroule la course ?

Quand vous voulez. N'oubliez pas qu'il est nécessaire d'adapter le scénario en fonction de la saison à laquelle se déroule la course. Si vous jouez en hiver, par exemple (quelle idée !), il peut y avoir de la neige et la température est très basse. Si vous jouez en été, les paysans désœuvrés acclament les coureurs le long des chemins, et leur rendent service (hospitalité, eau et nourriture, orientation, premiers soins). Si vous jouez en automne, ils sont tous aux champs. La campagne vivante se situe actuellement en 591.



Le parcours

La course commence à la pointe rouge d'Ahmaras et finit à Zad-Tarash, un village à la lisière méridionale de l'Udgru, la grande forêt d'Ekbir, et situé sur l'autre rive du fleuve Irmaksul. Les PJ peuvent se procurer une carte du pays. Des copies en sont vendues 5 coupes pièce par Haraf Al'Ataf (*Détection* +1, *Diplomatie* +1), un cartographe qui se trouve à la pointe rouge d'Ahmaras pour l'occasion. Donnez une photocopie de la carte aux PJ qui l'auraient acquise, et proposez-leur de réfléchir sur leur trajet.

La pointe rouge d'Ahmaras

Un camp de tentes a été installé par les domestiques d'Aboun Ety, et par ceux des nombreux aristocrates venus assister au départ de leurs favoris et engager des paris sur l'issue de la course. Les PJ peuvent engager des paris. Tahab le Pur est donné gagnant à un contre cinq.

Des équipes se forment spontanément : des cavaliers sympathisent pour faire ensemble la majeure partie du voyage. Ils essaient de choisir des partenaires qui ne les ralentissent pas, puissent combattre les éventuels brigands rencontrés et qu'ils puissent vaincre à la course lors d'un sprint final. Les PJ pleins de prestance peuvent être sollicités, mais à moins que vous n'acceptiez de leur faire jouer le scénario séparé, suggérez-leur par la voix d'un personnage non joueur (PNJ) de former une équipe en mettant en avant leurs complémentarités.

Le règlement de la course

L'inscription à la course coûte une coupe. Le gagnant est le premier cavalier à franchir la ligne d'arrivée. Le coffre se trouve dans une petite tente où les participants peuvent entrer pour le regarder un petit peu (il est interdit de toucher le coffre). Il est gardé en permanence par quatre gardes armés de lances courtes à l'intérieur, et autant à l'extérieur. La tente se trouve au milieu du camp, ce qui rend suicidaire toute tentative de vol. De plus, l'intérieur du coffre est protégé des regards indiscrets avec un sort de *Dissimulation d'objet*. Aboun Ety lance toujours des sorts d'*Antidétection* et de *Détection de la scrutation* lorsqu'il doit le manipuler.

L'invitation à la foi

Aboun Ety engage tous les participants à prier Al'Akbar sur la ligne de départ avant le début de la course. Il demande à l'assemblée de prier avec lui pour la paix et la prospérité d'Ekbir. Les participants doivent reprendre à voix haute les versets cités par le qadi. Demandez à tous les PJ qui obtem-

pèrent (la présence à la cérémonie est facultative) s'ils prient avec sincérité. À chaque cérémonie similaire dans la suite du scénario, demandez si les PJ prient avec sincérité.

L'incident

Durant la cérémonie de prière qui précède l'ouverture de la course, un devin réputé fait une déclaration de mauvais augure : l'ombre de la mort plane sur la course, et il a le visage d'une femme. La nouvelle se répand à grande vitesse dans le camp. Les participants se mettent à recenser les cavalières qui participent. Certains aristocrates méfiants font pression sur elles pour les obliger à abandonner la course. Une seule (Hourayra) refuse (à coups de poings). Elle suscite la crainte par son mutisme et la détermination farouche qui se lit dans ses yeux.
Si un PJ est une femme, elle est également harcelée par quelques seigneurs hautains qui lui expliquent qu'Al'Akbar est mécontent de la participation d'une femme à cette course et lui ordonnent de s'en retirer. Un simple jet d'*Intimidation* DD10 suffit à faire fuir ces hommes qui n'ont de noble que le nom.

Le grand départ

Une centaine de cavaliers partent vers l'Est. Chacun peut choisir de passer plutôt par les plateaux du Darboz (plus direct) ou par les champs du Regzar (petit détour). Où qu'ils passent, ils croisent un talesmi sur leur route (un prêtre itinérant de la Foi Exaltée), qui les invite à suspendre leur course durant une heure pour prier avec lui. Rares sont les fidèles à accepter. Le talesmi soigne quiconque en fait la demande.

La mort de Tahab

L'expérience de cavalier du Paynim fait si peu de doute que c'est le favori de la course. Du coup, les concurrents les moins scrupuleux décident de l'assassiner. Ils galopent à sa suite, ne relâchent pas leur effort, et l'attaquent pendant son sommeil dans le Darboz. Il parvient malgré tout à les mettre en fuite et à se réfugier dans une grotte, mais il est mortellement blessé. Les PJ ont la possibilité d'entendre parler des projets des cavaliers meurtriers à Ahmaras, et de se lancer à l'aide du cavalier des steppes. Si c'est le cas, ils ne peuvent empêcher sa mort, mais ils peuvent capturer ou tuer ses cinq assaillants. Par reconnaissance, Tahab leur donne son étalon, Pierreux, avant de mourir. Il leur faut cependant dompter l'animal, rendu fou par la douleur. Sur un jet de *Dressage* DD 17 réussi, Pierreux comprend que la meilleure façon d'honorer la mémoire de Tahab est de courir avec son nouveau maître. Pierreux est un étalon exceptionnel.

Partage de midi

Le second choix d'itinéraire se fait entre le passage direct à travers la forêt, le chemin qui contourne la forêt ou un chemin qui passe plus au sud encore. Les PJ sont informés du meurtre de Tahab par d'autres concurrents s'ils ne sont pas au courant. Si les PJ n'ont pas assisté à la scène et s'ils n'ont pas pensé à vérifier les traces de sabot qui entourent son cadavre (*Pistage/Sens de la nature* DD13), ils peuvent penser, comme la quasi-totalité des autres concurrents, que c'est la sinistre cavalière qui a commis le crime. Du coup, les esprits s'échauffent et une dizaine de concurrents décident de faire la peau à celle-ci. Les PJ peuvent se joindre à eux pour tuer la femme, ou au contraire se dresser contre eux pour la protéger. Hourayra prend le chemin qui contourne l'Udgru.

Les dangers de la forêt

Les décisions du calife n'ont pas cours dans la grande forêt de l'Udgru. C'est le pays des bêtes sauvages et des brigands bûcherons, des villages secrets de charbonniers et des criminels en fuite. Tous les cavaliers qui y entrent et qui ne parviennent pas à échapper à la vigilance de brigands aussi nombreux qu'eux (voir le guerrier humain page 9 du "Nécessaire de survie" du *Manuel des joueurs*) sont confrontés à une demande de droit de passage d'une coupe par personne.

Tête de mort

Des petits malins ont disposé une tête de mort au bout d'une pique sur le sentier rocailleux mais verdoyant qui contourne l'Udgru. Le crâne sert visiblement d'avertissement et la majorité des concurrents décide de ne pas tenter le diable et de faire une grande boucle par les champs du Qaradol. Mais la menace est vide.
Hourayra emprunte ce chemin, et elle tue tous les concurrents qui tentent de s'en prendre à elle, sauf si les PJ font pencher la balance en sa défaveur.

Le pont piégé

En lisière de l'Udgru, le pont de bois qui mène à Zad-Tarash est piégé par quelques sbires de concurrents sans scrupules, qui pensent ainsi éliminer les cavaliers les plus rapides. Il est soigneusement scié afin de s'effondrer lorsqu'un cheval passe dessus. Les cavaliers qui tombent dans le piège risquent de se noyer lorsque le pont s'écroule. Ils doivent au moins réussir un jet de Réflexes DD18 pour éviter de subir 1d10 points de dégâts, et d'*Équitation* DD17 pour sauter de leur monture.

Le grand détour

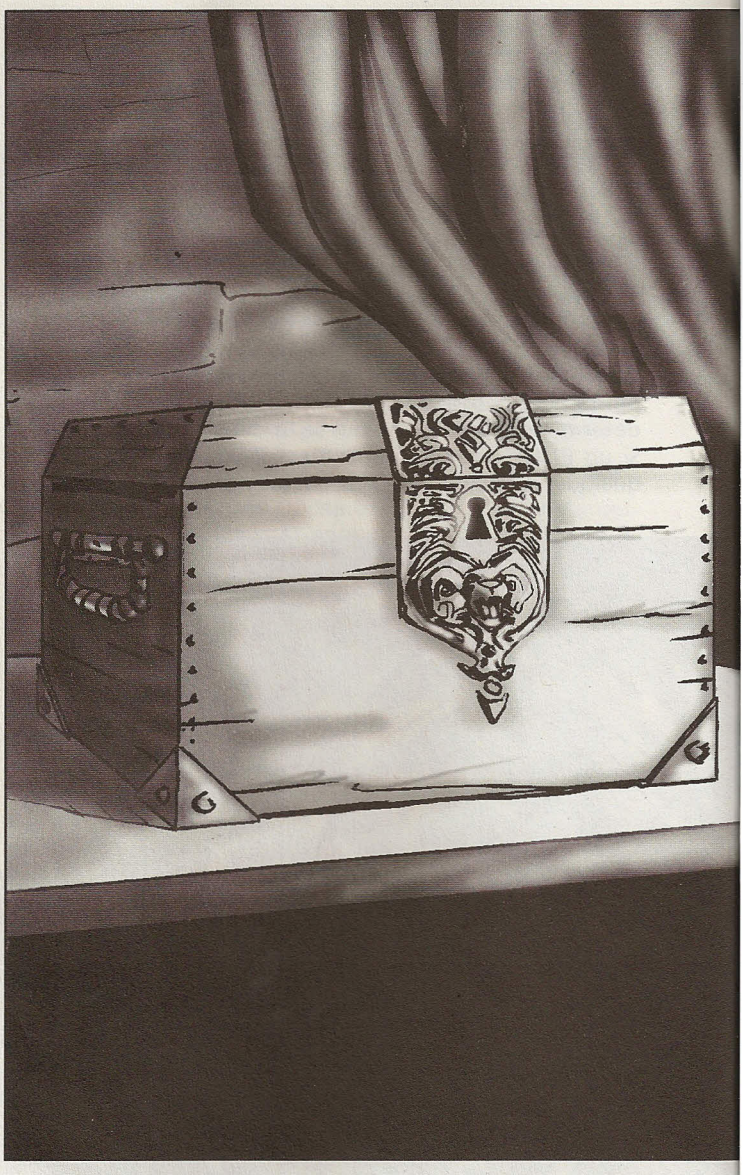
Les concurrents qu'effraient les deux chemins précédents prennent au sud jusqu'à ce qu'ils trouvent un pont (parfaitement sûr), puis remontent le long de l'Irmaksul par la province du Qaradol, vers le nord en direction de l'Udgru. Ils arrivent probablement bien après les audacieux qui ont emprunté les chemins au nord et survécu au piège du pont.

L'arrivée à Zad-Tarash

A partir du moment où les poteaux et les tentes de la ligne d'arrivée sont en vue, tous les PNJ abandonnent tout esprit d'équipe et cravachent leurs montures pour être les premiers à passer la ligne d'arrivée. Celui qui obtient le plus gros score d'*Équitation* gagne la course. Si vous aimez sonoriser vos parties de jeu, c'est le moment ou jamais ! Au fur et à mesure que les chevaux approchent de la ligne d'arrivée, le temps semble ralentir...
Le vainqueur de la course est aussitôt félicité par Aboun Ety, qui est arrivé sur les lieux il y a longtemps, téléporté par un ami magicien. Le qadi organise une prière collective, puis donne une clé richement ciselée au vainqueur et l'invite à prendre possession du prix. Le vainqueur entre seul à l'intérieur de la tente où se trouve le coffre, à moins qu'il ne désire être accompagné (les gardes quittent la tente). Lorsqu'il ouvre le coffre, il découvre... rien du tout ! Libre à lui de réagir comme il l'entend et d'annoncer publiquement ou non ce qu'il a gagné. Si quelqu'un questionne Aboun Ety ou l'interpelle sur cette "*manifestation d'avarice*", il explique qu'il s'agit d'une parabole sur la vanité des richesses.

Option : meneur généreux

Vous pouvez attribuer une récompense plus substantielle au PJ qui aurait gagné la course. Il suffit de tirer un trésor de niveau 5, page 10 du "Nécessaire de survie".



Si les personnages qui ont fini la course (en tête ou non) approuvent le choix de l'enjeu par Aboun Ety et disent en approuver la valeur, et qu'ils ont participé avec sincérité aux trois cérémonies de prières qui ponctuaient la course, ils gagnent en sagesse et en expérience. Chacun gagne autant d'expérience que s'il avait vaincu un monstre unique de facteur de puissance (FP). Si les PJ apprécient la leçon mais n'ont pas assisté aux cérémonies, le gain correspond à un monstre de FP 1/3.

Et après ?

La folie de l'avidité – après la fin de la course, le vainqueur et ses compagnons sont poursuivis par des entités ou des organisations qui veulent s'emparer du prix de la course. Personne ne les croit quand ils disent que le coffre ne contenait rien. Certains, persuadés que le vainqueur détient un artefact, sont prêts à le poursuivre jusqu'au bout du monde.
Naissance d'une tradition – Devant le succès remporté par sa course, Aboun Ety décide de renouveler l'expérience l'année

suivante. Cette fois-ci, les organisations avides n'ont pas envoyé de représentant. Et cette fois-ci, le coffre contient un trésor de très grande valeur matérielle.

Pour participer à la campagne vivante

Ce module peut constituer un point d'entrée dans la campagne vivante de Greyhawk. Si vous et vos joueurs désirez partager des aventures dans le même monde que des milliers d'autres rôlistes, c'est possible. Rendez-vous sur le site web **http://www.ekbir.org** pour découvrir toutes les modalités, qui sont aussi disponibles sur la liste de discussion backstab@yahoogroups.com.

Auteur : Cyril Pasteau, avec l'aide de Gaël Richard
Carte : Bertrand Bès d'après une carte de Stéphane Tanguay
Ce scénario est dédié à Guillaume Faure, roi du dada et prince des moulons, ainsi qu'à Rocky et à la pratique du bouche-à-bouche

Héros et vilains

Aboun Ety - Magicien abjurateur 7 / Prêtre d'Al'Akbar niveau 2. Humain baklunien. 61 ans.

Points de vie : 27
Initiative : 10
CA : 12 (anneau de protection +2)
Attaques : bâton +3, Tir +4
Dégats : bâton 1d6-1, critique x2.
Jets de sauvegarde : Ref + 2, Vig + 5, Vol + 14
Caractéristiques : For 8 **Dex** 10 **Con** 10 **Int** 17 **Sag** 18 **Cha** 14
Compétences : Artisanat (fabrication de serrures) +8, Artisanat (orfèvrerie) +7, Concentration +6, Connaissance des sorts +10, Connaissances (mystères) +10, Connaissances (plans) +7, Connaissances (religion) +9, Détection +6, Diplomatie +3, Équitation +2, Perception auditive +6, Premiers secours +5, Scrutation +6
Langue connue : baklunite, commun, draconien, céleste
Dons : *Arcane Defense* (illusion) *, *Cooperative Spell* *, Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Extension de durée, Vigilance, Volonté de fer.
**Tome and Blood*
Alignement : loyal bon
Équipements :
Sorts profanes : 5x0 (Détection de la magie, Détection du poison, Lecture de la magie, Résistance, Signature magique), 6x1 (Alarme, Bouclier, Compréhension des langages, Détection des morts-vivants, Protection contre le Chaos, Protection contre le Mal), 5x2 (Détection de l'invisibilité, Dissimulation d'objet, Invisibilité, Protection contre les projectiles, Verrou du mage), 4x3 (Antidétection, Clairaudience/clairvoyance, Dissipation de la magie, Immobilisation de personne), 2x4 (Ancre dimensionnelle, Détection de la scrutation).
École interdite : Évocation.
Livre de sorts : Contient tous les sorts mémorisés par Aboun Ety, plus tous les sorts d'abjuration de niveau 0 à 3 du *Manuel des joueurs*, sauf Protection contre la Loi et Protection contre le Bien.

Sorts divins : 4x0 (Assistance divine, Création d'eau, Purification de nourriture et d'eau x2), 4x1 (Bénédiction de l'eau, Injonction, Perception de la mort, Protection contre le Mal).
Sphères : Bien et Protection.
Dans sa jeunesse, Aboun était un magicien impétueux. Il a pris sa retraite et cessé ses activités il y a deux ans, suite à un épisode d'illumination religieuse. C'est maintenant un sage qadi au service de la Foi Exaltée. Son titre officiel est : Aïdyn Aboun Ety, humble qadi.

Concurrent sans scrupules

Guerrier niveau 1. Humain baklunien. De 17 à 32 ans.
Points de vie : 10
Initiative : 11
CA : 11 (armure matelassée +1)
Attaques : cimeterre +1, arc court +1, 20 flèches
Dégats : cimeterre dégâts 1d6, critique 18-20/x2, arc court dégâts 1d6, critique x3
Jets de sauvegarde : Ref + 0, Vig + 0, Vol - 1
Caractéristiques : For 11 **Dex** 11 **Con** 10 **Int** 10 **Sag** 9 **Cha** 11
Compétences : Équitation +4, Dressage +3, Natation +1
Langue connue : baklunite
Dons : Combat monté, Esquive et Attaque au galop ou Tir monté
Alignement : neutre

Dizra Hourayra

Aristocrate/Rôdeuse niveau 1/4. Humaine baklunienne.
Points de vie : 23
Initiative : 11
CA : 12 (armure de cuir +2)
Attaques : cimeterre de famille (arme de maître) +5, javeline +4
Dégats : cimeterre de famille dégâts 1d6-1, critique 18-20/x2, javeline dégâts 1d6-1, critique x2
Jets de sauvegarde : Ref + 1, Vig + 5, Vol + 2
Caractéristiques : For 8 **Dex** 11 **Con** 12 **Int** 11 **Sag** 9 **Cha** 14
Compétences : Détection +1, Diplomatie +3, Équitation +6, Empathie avec les animaux +6, Escalade +1, Natation +2, Perception Auditive +1, Premiers Secours +1, Psychologie +0, Représentations (Instrument) +5, Saut +1, Sens de la nature +0, Sens de l'orientation +1
Langues connues : baklunite, commun.
Dons : Attaque au galop, Botte secrète (cimeterre), Combat monté, Pistage
Alignement : neutre
Ennemi favori : Métamorphes.

Tahab le Pur

Paladin niveau 2. Humain baklunien. 24 ans.
Points de vie : 19
Initiative : 14
CA : 13 (dextérité +2, grâce divine +1)
Attaques : pique +3, javeline +4
Dégats : pique dégâts 1d8+1, critique x3, javeline dégâts 1d6+1, critique x2
Jets de sauvegarde : Ref + 2, Vig + 4, Vol + 1
Caractéristiques : For 13 **Dex** 14 **Con** 13 **Int** 9 **Sag** 11 **Cha** 13
Compétences : Connaissances (religion) +1, Dressage +3, Équitation +7
Langues connues : dialecte paynim amiride, baklunite.
Dons : Attaque au galop, Combat monté
Alignement : loyal bon.