

Un scénario de Matthias "Thorgrim" Gélis pour :

## DEADLANDS

Niveau de difficulté : ★★☆☆ (normal)

### MYSTÉRIEUSE KATHERINE...

*Après avoir fait connaissance avec une jeune fille qui semble avoir beaucoup de choses à révéler, le Gang se trouve confronté – et mêlé ? – à sa soudaine disparition. A eux de faire la lumière sur cet épais mystère avant de se retrouver au bout d'une corde...*

*Un scénario plutôt axé d'enquête avec un peu de baston pour faire plaisir à tout le monde...Ce scénario peut être joué par un Gang de tout niveau, étant donné que l'on peut moduler la difficulté à volonté. Mais un minimum d'expérience est tout de même requis pour l'enquête...*

*Volontairement, vous ne trouverez pas les différents jets de dés et tests d'aptitude au cours de ce scénario. Chaque Marshall est libre d'être plus ou moins pointilleux ou précis avec son Gang. A vous, donc, de déterminer les épisodes nécessitant des jets de dés.*

### L'HISTOIRE JUSQU'ICI...

**Katherine** est une jeune fille typique du Weird West, elle coule une jeunesse paisible en famille dans la petite ville de **Blackwell**...Trop calme sans doute à son goût, car un beau jour elle se décide de jouer avec les esprits pour se rendre compte si les rumeurs qu'elle a entendu au sujet de l'occulte sont fondées. Environ trois ans avant cette aventure, **Katherine** avec l'aide de son petit ami **Tim** entrent en contact avec les habitants des Terres de Chasse. L'inévitable se produit : un manitou susceptible réplique et provoque la noyade de l'infortuné **Tim**.

Alerté par ses visions, le chaman de la tribu indienne **Sanglier Ardent** vivant à proximité de **Blackwell** menace **Katherine** de mort. Elle fuit le village dans la précipitation.

Après deux ans (Note de Thorgrim : il y un an, donc !), elle revient au village et épouse **Eric**. Le chaman finit par savoir qu'elle est de retour et il renouvelle ses menaces. **Katherine**, qui a une affaire avec un autre homme (**Peter**), lui confie qu'elle est menacée. Après un court séjour de deux mois, elle quitte à nouveau **Blackwell** dans l'urgence...

Ayant repris leur route après leur dernière aventure, le **Gang** remarque qu'un cavalier solitaire les suit à distance respectable, mais cette présence est trop durable pour être une simple coïncidence...

Il est maintenant temps pour le **Gang** de faire connaissance avec **Katherine**...Le **Gang** peut faire le premier pas et aller à sa rencontre : elle a entendu parler d'eux et de leurs actions, elle souhaite se joindre à eux et faire un

bout de chemin ensemble. Si le **Gang** stresse à cause de cette “ filature ” et décide de tendre un piège à cette présence gênante (NdT : l'ombre d'un chasseur de primes...), libre à vous de les laisser mariner un bout de temps (NdT : embuscade déjouée...il est malin ce type...), histoire de faire monter l'ambiance ! Arrangez-vous juste pour éviter qu'ils ne l'abattent...

## ÇA SE CORSE...

Peu après la rencontre (ou au moment où le **Gang** s'apprête à embusquer **Katherine** pour de bon...), un événement imprévu chamboule les plans des uns et des autres...Des cris de guerre et le galop de chevaux semblant venir de nulle part déchirent le silence du désert et donnent le coup d'envoi de ce qui promet d'être une belle fusillade.

Explication : par hasard, un groupe de chasseurs de la tribu (compter deux guerrier par membre du **Gang**) qui était en quête d'une proie facile tombe sur le **Gang** et **Katherine** (NdT : et accessoirement sur un os). Au cours de la fusillade, un indien profite de la pagaille et s'enfuit pour prévenir la tribu : il a reconnu **Katherine**, et il fonce alerter **Sanglier Ardent**.

Au cours de la fusillade, **Katherine** combat au côté du **Gang**. A la fin du combat, le **Gang** la découvre sérieusement blessée et à moitié délirante...Au milieu d'un amas de choses incohérentes elle confie aux joueurs qu'elle sait des choses sur “ ...l'autre monde... ” (NdT : utilisez des informations sur les déterrés que les joueurs connaissent déjà). Avant de s'évanouir elle souhaite rentrer chez elle à **Blackwell**. Faites-en suffisamment pour susciter l'intérêt du **Gang**...

## PRIMES

Pour une bonne interprétation, vous pouvez accorder 1 point de prime collectif.

## BLACKWELL

**Blackwell** n'est qu'à un peu plus d'un jour de cheval. C'est un gros village typique de l'Ouest avec ses saloons, son shérif, son croque-mort, etc. Vous avez la liberté totale concernant la localisation exacte, ainsi que le plan précis de la petite ville. Seules contraintes, le village doit être relativement isolé, entouré de bois et à proximité de territoires indiens.

Une fois là-bas, une rapide enquête permet de retrouver **Eric**, le mari de **Katherine**. Il prend aussitôt le relais des joueurs pour s'occuper de **Katherine**. Le **Gang** est vivement remercié par la petite communauté.

Logiquement, le **Gang** devrait souhaiter revoir **Katherine** pour lui poser quelques questions au sujet de ses connaissances (si jamais ce n'est pas le cas, un peu de subtilité de votre part au détour d'une conversation devrait les convaincre...).

De jour, les visites seront refusées par **Eric**, qui prétextera que **Katherine** est trop faible pour voir qui que ce soit. De toute façon, le médecin du village se trouve à son chevet et fera comprendre aux joueurs qu'ils ne sont pas encore les bienvenus. S'ils détournent son attention, **Katherine** continue à distiller de

vagues informations au milieu d'un délire incohérent. Elle incite le Gang à revenir une nuit, pour finir ses révélations.

Il n'est pas impératif que le **Gang** rende visite à **Katherine** de nuit, mais cette visite peut vous permettre de les impliquer plus facilement, et surtout elle vous donne un moyen de pression intéressant...

### PRIMES

Le **Gang** prend l'initiative de revoir **Katherine** : 2 points de prime.

## LE LENDEMAIN MATIN

Le lendemain de leur visite, une rumeur et une agitation s'emparent de la ville... " Elle est morte !!! ", " C'est **Mark** qui l'a trouvé dans une clairière... ", " Il y avait des traces de chevaux ! ", " Il paraît qu'on a entendu des bruits bizarres dans le cimetière dans la nuit. ", " ...son visage avait changé, on aurait dit celui d'un loup... " ... Les rumeurs les plus folles courent, mais personne ne semble mentionner une quelconque agitation autour de la maison de **Katherine**, en tous cas pour l'instant... Si votre **Gang** a du vécu et pense être blasé, insistez sur la rumeur – infondée – de lycanthropie...

Que s'est-il passé : une fois averti, le chaman a chargé l'un des meilleurs guerriers de la tribu du village de trouver **Katherine** et de mettre ses menaces à exécution... Ce qu'il a fait à la perfection, peu après que le **Gang** soit quitté la maison. Il a assommé **Katherine** avant de la livrer au chaman qui se tenait dans une clairière voisine. Ce dernier l'a exécutée en accomplissant un rituel purificateur pour apaiser la colère du manitou.

### PRIMES

A moins d'une interprétation exceptionnelle de la part des joueurs : Aucune !

## AU TRAVAIL...

Le **Gang** a maintenant, selon toute probabilité, une solide raison – au moins – de résoudre ce mystère. S'ils n'en ont aucune, le shérif leur demande leur aide (moyennant une récompense). Voici les indications principales concernant ce crime :

- **LA CLAIRIÈRE :**

La clairière où le corps a été retrouvé se situe à la périphérie de la ville (environ à un kilomètre au nord est). Pas de trace de chevaux, ni de traces de pas marquées... bref peu d'indices. Seule une large flaque de sang témoigne de ce qui s'est passé. A eux de tirer les conclusions de cette absence de traces...

- **LE CORPS :**

Personne ne semble savoir où est le corps... Aucun villageois ne peut aider le **Gang**, le shérif (**Allan**) pense que c'est le croque-mort qui l'a... et celui-là pense

que c'est le shérif ! Bref, on a perdu le corps, et le mystère s'épaissit...Si les joueurs parviennent à convaincre le shérif qu'ils doivent voir le corps, ce dernier affirme au **Gang** que ce n'est qu'une question de temps. Il entrera en contact avec eux en temps utile. Les joueurs peuvent avec, un peu de persévérance, retrouver le villageois qui a découvert le corps (**Mark**) pour lui poser quelques questions. Ils apprendront que la mort est due à une très profonde coupure au niveau de la gorge, que le corps ne présentait pas de trace de lutte ou de coups et qu'elle était en chemise de nuit...

- **LE SALOON :**

La patronne (**Jessie**) aide le **Gang** autant qu'elle le peut. Elle noue de bonnes relations avec eux. Son mari (**Henry**) est lui aussi un brave gars...son seul problème est qu'il est un peu bourru et occasionnellement violent. Pendant l'enquête, un matin, les joueurs découvrent **Jessie** avec le visage un peu abîmé...elle "couvrira" son mari, mais les faits semblent accabler **Henry**. De plus, une rumeur ne tardera pas à se répandre : " Un grand couteau a disparu de la cuisine du saloon... ". Ce couteau pourrait fort bien être l'arme du crime...selon les ragots. Un grand couteau manque effectivement à l'appel, mais il se trouve que ce n'est qu'une coïncidence...qui tombe mal ! **Henry** sera alors suspecté d'être le coupable (son tempérament violent est connu de tous au village).

**PRIMES**

Le **Gang** s'aperçoit de l'absence de traces dans la clairière et en tire les bonnes conclusions : 2 points de prime.

**LES RUMEURS :**

**Blackwell** bruisse de rumeurs... Celles-ci sont chargées de rendre l'enquête un peu moins linéaire. De plus, selon le background et les autres aventures de votre **Gang** vous pouvez aussi ajouter d'autres bruits (concernant une compagnie de chemin de fer, les Confédérés / l'Union, des esclavagistes...). Au choix :

- **LES INDIENS**

" C'est la faute de ces maudits Peaux-Rouges ! ". Le grand classique de la rumeur...Il existe en effet une tribu vivant à proximité de **Blackwell**. Ils ne sont pas innocents du tout (ce sont eux qui sont responsables de l'attaque du début, mais ils le nieront farouchement). De plus le chaman du village est le responsable de la mort de **Katherine**...Cependant, mener une enquête au sein d'une tribu indienne ne manquera pas de poser des problèmes...Si le **Gang** parvient à gagner leur confiance, les indiens ne laisseront rien filtrer de leurs actions. Vous avez le choix du type d'indien. Voir plus bas pour plus de détails concernant la tribu.

- **LE CIMETIÈRE ET LES BOIS**

" Des bruits ont été entendus autour du cimetière depuis quelques temps... "

“ A la nuit tombée, on entend des choses étranges dans les bois...Ca m'inquiète !”.

“ Mes vaches sont stressées ces temps-ci... ”.

“ Vous n'allez pas me croire, mais ce soir, j'ai entendu un plouf venant du puits (sur la place du village) ”.

- **LES CALOMNES**

Pire que ces rumeurs, des calomnies apparaissent après quelques jours d'enquête.

**Henry** le patron du saloon est accusé à demi-mot d'être le meurtrier (on sait qu'il est violent et un couteau est supposé avoir disparu de son saloon...).

Les mœurs de **Katherine** sont remis en doute par une partie du village. On lui prête des liaisons et un passé trouble... Faire la part des choses ne sera pas aisé, surtout que les incohérences et les contradictions ne manquent pas. Cependant, il n'y a pas de fumée sans feu...Rappel de la réalité des faits : **Katherine** a effectivement un passé chargé (elle est partiellement responsable de la mort de son petit ami d'alors – **Tim**) et elle a effectivement une liaison avec un autre homme (**Peter**).

Ces bruits se fondent sur des réalités, ce qui n'empêche pas les exagérations, les déformations, etc. Le **Gang** peut ainsi essayer de retrouver **Peter**, qui semble avoir disparu...Les joueurs peuvent aussi poser des questions à la famille de **Tim**. Visiblement, ses parents ne veulent pas rouvrir cette vieille blessure Les parents ne leur apprendront rien, si ce n'est que **Katherine** était la petite amie de **Tim**, au moment de sa mort. Seul le frère de **Tim** (**Brian**) peut donner quelques informations au **Gang**, à condition de bien s'y prendre...**Katherine** lui a en effet raconté les circonstances étranges de la mort de **Tim**. Cependant, **Brian** ne connaît rien des Terres de Chasse et des manitous, par conséquent, son récit est lui aussi déformé...Selon l'état de l'enquête du **Gang**, vous pouvez donner plus ou moins de précisions pour les aiguiller (séance de spiritisme qui tourne mal, **Tim** qui semble devenir fou, perte de connaissance, trou de mémoire...).

### PRIMES

Le **Gang** se méfie des rumeurs et ne se laisse pas tromper : 2 points de prime.

Le **Gang** comprend l'importance de **Brian** et l'interroge : 2 points de prime.

## LA SUITE DES ÉVÉNEMENTS

Une série d'événements viennent pimenter et modifier l'enquête du **Gang**.

- **UNE AUTRE DISPARITION**

Une rumeur annonce la disparition des deux adjoints du shérif chargés du transport du corps...Ils ont disparu sans laisser de trace...et encore moins de trace du corps de **Katherine**.

- **UNE RUMEUR EMBARRASSANTE**

A plusieurs reprises, des rumeurs rapportent des bruits ou des silhouettes entendues ou vues à proximité de la maison de **Katherine**, la nuit de sa disparition. Un villageois aurait juré avoir vu un groupe de cow-boys se diriger vers la maison la nuit du meurtre. On rapporte aussi que le shérif est en train de s'intéresser de près à cette rumeur. Qui a dit pression sur le **Gang** ?

- **ARRESTATION**

Après quelques jours, le bruit court que le shérif a arrêté un suspect. En fait, il a arrêté **Peter**, l'amant de **Katherine**. Sa liaison avec elle se dévoile peu à peu... Dans sa situation, **Peter** confiera assez facilement aux joueurs ce que **Katherine** lui a dit au sujet des menaces. Mais il le fera uniquement si le **Gang** lui promet de l'aider à l'innocenter.

Cet événement est à réserver à un **Gang** qui galère dans son enquête. Pour les autres... le shérif est convaincu de la culpabilité de **Peter**. Il est obstiné et ne veut pas discuter ses conclusions. Son enquête est bouclée : il pense que **Peter** a tué **Katherine** avec le couteau dérobé au saloon (NdT : ca fait pas un peu Cluedo là ?). Si on l'écoute, une potence est prévue pour **Peter** dans les heures qui viennent. **Allan** refuse que quiconque parle avec **Peter**, un ou deux adjoints restent avec lui en permanence et ont pour ordre de tirer à vue sur quiconque s'approche de trop près de la cellule. La raison officielle : éviter le lynchage de **Peter**.

- **LE RETOUR DU COUTEAU**

Si le **Gang** enquête sur la disparition du couteau de la cuisine du saloon, **Jessie** peut les aider et poser des questions de son côté. Elle reviendra voir les joueurs pour leur affirmer qu'elle suspecte des jeunes gamins du village d'avoir dérobé le couteau. Elle fournit les noms de ces "suspects". Reste aux joueurs à faire preuve d'un peu de tact et de persuasion pour récupérer le couteau. Si le **Gang** ramène le couteau à **Allan**, accompagnés par au moins un gamin et qu'ils "vendent" une bonne version des faits, le shérif admettra avoir des doutes. Faites varier la difficulté du jet de Persuasion / Eloquence selon les affinités des joueurs avec **Allan**.

### **PRIMES**

Le **Gang** réalise que le temps est compté et accélère son enquête : 1 point de prime.

Le **Gang** résout le mystère du couteau : 2 points de prime.

### **LA TRIBU INDIENNE**

Quelque soit le moment où le **Gang** se décide à pénétrer dans le village indien, il est important que le ciel soit orageux (si vous voulez utiliser la faveur Foudre Fatale en tous cas...).

Une multitude de tentes organisés en cercles concentriques forment l'ossature du village.

De jour, les indiens vaquent à leurs occupations, les enfants jouent entre les tipis...les apparences sont paisibles et calmes, tout juste remarque-t-on les guerriers armés faisant des tours de garde tout autour du village. Les abords du village sont relativement dégagés, on peut remarquer quelques positions élevées à distance respectable du cœur du village.

De nuit, des feux sont allumés aux divers endroits cruciaux tout autour de la tribu. Des indiens armés gardent ces entrées, ils ne tireront pas sans provocation, mais dès qu'ils auront repéré un bruit ou une silhouette, ils enverront quelques éclaireurs afin de prendre à revers (tout en restant quasiment invisibles et silencieux) ces intrus pour les espionner et éventuellement donner le signal de l'attaque.

La tente du chaman se trouve dans le cercle au centre du village. Elle est gardée en permanence par les meilleurs guerriers de la tribu. Le chaman reste à l'intérieur...pour veiller sur le corps de **Katherine** et terminer le rituel censé apaiser la colère du manitou.

A un moment où un autre, le **Gang** devrait enquêter au sein de la tribu. Il convient tout d'abord de gagner la confiance des indiens. Un groupe d'indiens rencontrera les joueurs à bonne distance du village, en terrain dégagé, couvert par des tireurs embusqués (NdT : l'indien est méfiant !). Ce petit groupe est dirigé par le chef de paix du village : **Aigle Furieux** (qui parle anglais). Les indiens peuvent exiger une offrande (NdT : moyen rêvé de se débarrasser de ces fusils à 5D10 de dommages...) et / ou ne laisser pénétrer qu'un seul intrus – désarmé si possible – dans le village. Au cas improbable où un joueur s'avancerait seul, faites sortir de la pièce les autres et mettez la pression sur le joueur isolé. Ce joueur sera accompagné d'un " guide " (**Aigle Furieux**) et ne devra jamais le quitter, il servira aussi d'interprète. Il est impossible de rencontrer le chaman (qui est aussi le chef de guerre de la tribu) : " Il est très occupé... ", il est aussi impossible d'entrer dans sa tente. A la moindre incartade (fausser compagnie à son guide, essayer d'entrer dans une tente sans autorisation...), une volée de flèches semblant venir de nulle part s'abattra sur le pauvre malheureux, bientôt suivie de deux ou trois guerriers armés de tomahawks.

C'est aussi à cette occasion que les joueurs peuvent en savoir plus sur les motivations d'**Aigle Furieux**...Inutile de rajouter qu'il faut déployer des trésors de finesse pour arriver à lui faire dire ça...Une fois de plus, vous êtes juge de la qualité de la prestation de votre **Gang**.

L'enquête menée au sein de la tribu ne révélera pas grand chose, si ce n'est que le chaman est décidément un homme très occupé. Présentez la tribu sous un jour relativement positif afin d'éviter les stéréotypes (servez vous du supplément *La Danse des Esprits* si vous le possédez). Si la visite dure assez longtemps, le **Gang** peut remarquer le système de défense du village, ainsi que l'organisation autour de la personne du chaman (présence omniprésente de ses gardes personnels...).

## PRIMES

Le **Gang** découvre la plupart des informations que détient **Aigle Furieux** (et surtout la division au sein de la tribu) : 3 points de prime.

## LA FIN

Après leur enquête, les joueurs devraient réaliser que ce sont les indiens qui sont derrière cette disparition.

Plusieurs choix s'offrent à eux :

- **LA BRUTE**

Attaque frontale sur le camp indien. Le **Gang** veut de la baston, ils vont en avoir pour leur argent...

La tribu est une tribu guerrière, et la dextérité de leurs gâchettes n'est plus à prouver. De plus, ils ont sur leur terrain et des petites surprises pourraient gâcher la vie des joueurs (attaques par les flancs, l'arrière, rituels du chaman, tireurs embusqués...). N'hésitez pas à en rajouter, le **Gang** réfléchira la prochaine fois avant de foncer dans le tas tête baissée.

- **LE TRIAND**

Après avoir rassemblé assez d'indices pour établir la responsabilité des indiens, et en particulier celle du chaman, le **Gang** tient sa cible. Reste maintenant à le faire tomber dans un piège...Le chaman est méfiant, il ne se déplace jamais sans son escorte composée de guerriers d'élite (nombre au choix). Il doit cependant être possible de le faire tomber dans une embuscade. A vous de juger la qualité du stratagème de votre **Gang**.

- **LE BON**

Une enquête très approfondie au sein de la tribu révélera que le chaman ne fait pas l'unanimité au sein même de son village. Le chef de paix de la tribu (**Aigle Furieux**) ne verrait pas d'un mauvais œil la disparition de ce gêneur...Avec l'aide du **Gang**, il est d'accord pour monter un stratagème qui permettra de le renverser. Une fois déchu, les joueurs ont le choix : livrer le chaman à la "justice" de **Blackwell** ou le laisser s'en aller – après tout, ses raisons peuvent se comprendre...même si cela n'excuse pas le meurtre. Un petit dilemme en perspective ?

## PRIMES

Selon la conclusion que va mettre en place le **Gang** : entre 2 et 6 points de prime (2, 4 et 6 ?).

## CONCLUSION

Le **Gang** devrait avoir fait la lumière sur le crime. Selon la qualité, la rapidité de leur enquête, et la qualité de leurs conclusions, ils seront simplement remerciés ou fêtés en héros. Une récompense est envisageable (en argent ou en matériel), mais elle ne peut pas être trop importante. La satisfaction du devoir accompli / La reconnaissance des villageois ?



Si vous ne souhaitez pas utiliser les détails des primes, voici une idée de récompense “ globale ”. Comptez entre 3 et 5 Points de Prime pour chaque joueur, selon la qualité de leur prestation (3 = service minimum, 5 = très bonne interprétation). A moins que votre **Gang** soit complètement novice, je ne pense pas qu'ils méritent 1 Point de Trempe (accordez le uniquement si la scène finale implique l'intervention des habitants des Terres de Chasse). Encore une fois, libre à vous d'adapter ces récompenses si vous les trouvez trop ou pas assez généreuses.

## LES EXTRAS

- **Katherine :**

Mental : 3d10

Physique : 3d8

Rapidité : 3d10

Vigueur : 3d8

Ame : 3d10

Force : 3d8

Attaque : Pistolet 4d8 / 3d6 (Colt Army) – Bagarre 3d6 / FOR(3d10)

Défense : Bagarre 3

Esquive : 3d8

### *L'embuscade*

- **Les chasseurs indiens :**

Mental : 4d8

Physique : 4d8

Rapidité : 3d8

Vigueur : 4d8

Ame : 4d8

Force : 4d8

Attaque : Fusil 3d8 / 4d8 (Winchester '73) – Bagarre 4d8 / FOR(4d8)

Défense : Bagarre 4

Esquive : 3d8

### *Blackwell*

- **Le shérif de Blackwell, Allan :**

Mental : 3d8

Physique : 4d10

Rapidité : 3d10

Vigueur : 3d10

Force : 3d10

Attaque : Pistolet 4d8 / 3d6 (Colt Army) – Bagarre 3d10 / FOR(3d10)

Défense : Bagarre 3

Esquive : 3d10

- **Habitant typique de Blackwell :**

Physique : 3d6

Mental : 3d6

Rapidité : 3d6

Vigueur : 3d8

Attaque : Pistolet 3d6 / 3d6 (Colt Army) – Bagarre 2d6 / FOR(3d6)

Défense : Bagarre 2

### **Le village indien**

- **Indien type :**

Mental : 3d8

Physique : 3d10

Rapidité : 3d10

Vigueur : 3d8

Force : 3d8

Tripes : 4d8

Attaque : Fusil 3d10 / 4d8 (Winchester '73) – Bagarre 4d10 / FOR(3d8)

Défense : Bagarre 4

- **Aigle Furieux :**

Mental : 3d8

Physique : 4d10

Rapidité : 4d10

Vigueur : 3d8

Force : 4d8

Tripes : 4d10

Attaque : Fusil 4d10 / 4d8 (Winchester '73) – Bagarre 4d10 / FOR(4d8)

Défense : Bagarre 4

- **Le chaman indien, Sanglier Ardent :**

Mental : 3d10

Physique : 4d10

Rapidité : 4d10

Vigueur : 3d10

Force : 4d8

Tripes : 4d10

Attaque : Fusil 4d10 / 4d8 (Winchester '73) – Bagarre 4d10 / FOR(4d8)

Défense : Bagarre 4

Rituels : Danse, Cicatrices, Tatouages, Vœu, Peintures Sacrées.

Faveurs : Vent Favorable, Foudre Fatale, Pacte, Planer avec les Aigles.

- **L'escorte de Sanglier Ardent :**

Mental : 3d8

Physique : 4d10

Rapidité : 4d8

Vigueur : 3d8

Force : 4d8

Tripes : 4d10

Attaque : Fusil 4d8 / 4d8 (Winchester '73) – Bagarre 4d10 / FOR(4d8)

Défense : Bagarre 4

Spécial : Ils sont complètement fanatisés par l'aura de **Sanglier Ardent**, et en sa présence, ils semblent en état second. En conséquence, en présence du chaman ils ignorent deux degrés de blessure (comme s'ils étaient des déterrés).

N.B. : Je suis conscient que mes PNJs ne font pas rire... mais mes joueurs ne font pas rire non plus. Si vous les trouvez un peu trop solides, libre à vous de les “ dégonfler ” un peu...