

« De l'art d'être dragon »

*Un scénario pour Castle falkenstein
De Nemo alias Ulric Maes*



- Contact Ulricgn@yahoo.fr -

Personnages

Sylnis Faë

Dépressif/talentueux/mélancolique/passionné

Jeune peintre mélancolique vit la Bohème à Montmartre, dans une pauvreté navrante, survivant au jour le jour de 3 sous de bouillon et 2 sous de pain, sans oublier l'absinthe qui permet d'oublier tous les maux. Il loge rue de la « Brèche aux loups » dans une maison en construction au milieu de ses toiles inachevées.

Il fréquente les bals et les estaminets de la butte où se retrouve tous les artistes, dans lesquels bouillonnent les idées et les divers courants qui agitent la butte : Académiques, réaliste, neo-romantique et les Nouveaux-orientalistes mouvement dont il se sent le plus proche.

C'est au cours d'une de ces discussions animée de chapelles qu'il rencontra celle qui devait devenir son égérie : Elise. Il se mirent ensemble, elle devint son modèle, son amante, sa muse, pour elle il renonça à la fée verte, sa compagne jusqu'alors : l'Absinthe.

Elise (Nieuwerkerke)

Volontaire/sensible/indépendante/passionnée

Fille du Comte Eugène Nieuwerkerke, Dir du Musée impérial, collectionneur, sculpteur et amant de la princesse Mathilde.

Egérie et amante de Sylnis, cette belle jeune fille brune de 17 ans au fort tempérament, est apparue un soir lors d'un débat houleux dans un café de la butte. Issue d'une des familles les plus en vue de l'Empire elle a fait le mur avec trois de ces amies de l'institution de la Légion d'Honneur dans l'espoir de vivre le temps d'une soirée la Bohème. Férée de peinture elle se retrouva bien vite au cœur d'un débat passionné sur la peinture et fut si brillante qu'elle fut immédiatement adoptée par l'école des Réalistes. Mais tomba folle amoureuse d'un de ses contradicteur, le ténébreux Sylnis. Elle fit en sorte de devenir son modèle puis naquit un amour qui la poussa à tout abandonné pour vivre à ses cotés depuis 1 mois elle a fuit la demeure familiale et ne garde de contact qu'avec sa bonne **Rose**

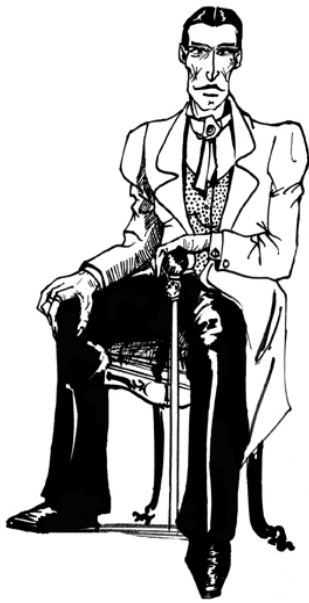
Seigneur Dorcania (Dragon oriental)

Libidineux/cynique/arrogant

Collectionneur de peintures et de femmes, depuis des siècles ce dragon est devenu obsédé par sa passion, désormais il est prêt à tout pour assouvir le moindre de ses désirs et rien ne doit se mettre en travers de son chemin. C'est un bel homme d'1m95, sec, de type arabe au maintien sévère, affable, distingué et retenue, le vernis de son éducation ne s'effrite qu'en de rares occasions, par moment cependant on peut surprendre une lueur de folie lorsqu'il est en

présence d'un tableau ou d'une belle femme. Il possède un hôtel particulier à l'île Saint Louis à Paris..

Chapitre Un : Où le lecteur prend connaissance des événements qui ont eu lieu précédemment



Le seigneur Dorcania est un dragon résidant dans une partie reculée de l'Afghanistan, il règne depuis des siècles sur une province montagneuse de l'est du pays, il est considéré là-bas comme une divinité et vit reclus dans une forteresse antique oubliée, nichée au sommet d'un pic datant de la conquête de l'Afghanistan par Alexandre le Grand.

Collectionneur de peintures et de femmes, depuis des siècles ce dragon est devenu obsédé par sa passion. Désormais il est prêt à tout pour assouvir le moindre de ses désirs et rien ne doit se mettre en travers de son chemin.

Il y a 20 ans il est rentré en possession après le démantèlement d'une confrérie thaumaturgique du Temple de Râ dans son royaume, d'un sortilège qui permet d'emprisonner des personnes dans un tableau et de créer un portail magique vers ce lieu, il eut donc l'idée de se constituer un harem de femmes qu'ils désirent dans lequel il pourrait se rendre à volonté grâce à une clef qui lui permet de revenir. Par contre les individus ainsi emprisonnés

disparaissent du monde physique.

Il décida de venir à Paris pour la tenue du Salon officiel, rendez-vous de tous les artistes qui comptent ou espèrent un jour compter. Il se mit en quête d'un peintre suffisamment doué et surtout désargenté pour accomplir son ignoble projet. Ce fut Sylnis, celui-ci ne mit qu'une condition : que son œuvre une fois achevée avant d'être emporté par son commanditaire soit exposé au Salon Officiel. Le choix de Sylnis était parfait car non seulement il appartient à l'école des Réaliste-orientaliste mais son origine faë ajoute à la puissance picturale du jeune peintre. Dorcania lui commanda un tableau représentant un harem, sujet fétiche des orientalistes puis lui recommanda de ne choisir pour modèles que des filles qui lui enverraient, grâce à ses moyens financiers et des hommes de mains efficaces il sélectionna une vingtaine de filles (danseuses, prostituées)

La méthode était simple : Le Dragon repère ses victimes en s'encanonnant dans les bals, bars, théâtres et lieux de vie de la butte se faisant passer pour un mécène, sillonnant les rues dans son carrosse le soir venue à la recherche de jolies fleurs des rues. Puis ils chargent ses hommes de mains (Peruchet et Simonot,



deux apaches de la butte))de leurs proposer une séance de pose pour un peintre contre de l'argent. Ensuite un carrosse noir vient les prendre et les amènent à l'atelier du jeune peintre, puis une fois la séance finit elles sont reconduites aux lieux de leur choix.

Pour couronné le tout lorsqu'il aperçu la belle Elise chez Slynis il demanda à celui-ci de l'intégrer pour la touche finale.

Le jeune peintre travailla un mois sur ce chef d'œuvre. Le résultat fût à la hauteur des espoirs du dragon.

Le vendredi 20 Août, Dorcania demanda la faveur de rester une soirée dans l'atelier de Slynis à Montmartre, il lança le sortilège, l'un des ingrédient essentiel du sort est un cadre ensorcelé et une clef que Dorcania a fabriquée tout exprès et qui lui donne à lui seul le pouvoir de s'introduire dans le tableau prison. Mais tout cette magie ce ne fut pas sans conséquences : cela déclencha un orage magique localisé sur la butte qui ne passa pas inaperçu pour les adeptes des arcanes...

Cette nuit là toutes les jeunes femmes se volatilisèrent pour ce retrouver enfermé dans le tableau prison.

Le lendemain Slynis ne trouvant pas Elise dans son atelier, pensant être abandonner par son amante il sombra en fin de journée dans un gouffre de désespoir telle qu'il renoua avec l'absinthe et là il vît son œuvre qui trônait au milieu de son atelier sous un nouveau jour : Les visages semblait s'animer et puis il crut voir les lèvres de sa compagne bouger dans un appel au secours.

Alors il fût pris de panique et sombra plus avant dans les bras de la fée verte.

Le lendemain encore dans les vapeurs de l'absinthe, il remet à contrecœur le tableau au Seigneur Dorcania, lui faisant jurer qu'avant de l'emporter à tout jamais il le présentera au Salon comme prévu, Dorcania accepte autant par vanité que par un reste de parole donnée.

Puis quelques jours avant l'inauguration du salon, Slynis, Fou de chagrin depuis la disparition d'Elise conçoit le projet de dérober son propre tableau, dernier lien qui lui reste avec son amour disparu. Il va avant en pleine nuit crier son désespoir sous les fenêtré de l'hôtel particulier des Nieuwerkerke

AU MÊME MOMENT la Loge Franc-Maçonne 224 se mettait en branle suite à l'orage magique au dessus de Montmartre et envoie une équipe de compagnons investiguer.

Le Temple de Râ reconnaît dans ce signe l'utilisation du sortilège qui leur fût dérobé il y a 22 ans, ils envoient une équipe sur le terrain.

Dimanche les premières disparitions des jeunes femmes font la une des quotidiens tout au long de la semaine la presse va faire ses gros titres de la disparitions jusqu'à ce que le chiffre définitif de 20 femmes soient annoncer, nulle mention d'Elise n'est faite. La police piétine. Les rumeurs vont bon train : traite des blanches, vampire roumain de passage etc.

Chapitre deux: le Salon officiel



*« Où les personnages se retrouvent bien malgré eux
en possession d'un tableau volé. »*

En ce beau mois d'Août 1961 les personnages reçoivent une invitation pour se rendre à l'évènement culturel de l'année : Le Salon Officiel. le Salon est une manifestation annuelle qui fait grand bruit et sert de vitrine à l'art du moment. Présider par le directeur du Musée Impérial (Louvre) le Comte Nieuwerkerke.

Fondée à l'origine par Colbert durant le règne de Louis XIV - et réservée alors aux membres de l'Académie royale de peinture - cette institution, d'abord étatique, fonctionne aussi comme un système de reconnaissance officielle.

Elle accueille plus de 3000 exposant, chaque artiste sélectionné présente une œuvre.

L'atmosphère est électrique cette année, de nombreux courants non officiels tentent de briser « l'étau académique imposé par les notables de l'Art » dans les coins on se regroupe par obédience, les différentes écoles de peinture, discutant, plongeant dans une sensation d'espérance et d'angoisse, les réalistes ou l'école Barbizon (Millet, Rousseau, Courbet) Les Neo-classiques, les Nouveaux-Orientalistes, les Romantiques. Le public est partagé entre amateurs, spécialistes, mécènes, critiques d'art, bourgeois en quête d'alibi culturel, curieux, détracteurs.

Rumeurs : « le réalisme est une valeur montante, une vision simple et objective de la réalité »
« pffffu le romantisme c'est tellement dépassé pauvre Chassériau »
« Mais quel vulgarité ! vous avez vu le portrait que fait de ses parent
ce Manet, c'est un scandale ! »
« L'école Barbizon, pffffff l'école du plein air ridiculeeeeeee »
« Ce jeune peintre, cette vue du Harem : c'est prodigieux, un chef-d'œuvre ! »

Les personnages vont vite remarquer que les flux des badauds les entraîne vers le lieu de toutes les rumeurs, la toile du Harem. C'est un tableau de 30x30 qui représente une scène de Harem ou une vingtaine de femmes attendent dans des posture alanguies dans une atmosphère orientale. Il n'est pas sans faire penser au célèbre tableau de Ingres comme un hommage d'un jeune élève à son maître (**JET Instruction DIFF**)

Par contre ce qui impressionne c'est le réalisme saisissant de la scène et des personnages qui est tout à fait novateur.

(JET Perception Moyen) Les personnages peuvent remarquer à proximité du tableau une femme du monde comme hypnotiser par l'œuvre jetant un regard de détresse à jeune homme qui la soutient et semble être son fils, soudain elle s'évanouit (**JET Relation Exc : le personnage reconnaît la Comtesse Nieuwerkerke, femme du Dir du Musée Impérial**) Aussitôt le jeune homme s'écrie « mère, mère ! » puis tout en soutenant celle-ci, tente péniblement de l'écarter de la foule compacte, il refusera toute aide, aide qu'il obtiendra très rapidement avec l'arrivée empressée des gardiens du Salon.

(JET Perception EXT) En observant attentivement le tableau les personnages semblent comme vivants comme figés dans le tableau.

Faites poursuivre la visite au personnages, puis sur le chemin de la sortie dans une foule compacte il entendent des voix, des cris une bousculade derrière eux à peine on t'il le temps de réaliser que d'un coup il voient déboucher le responsable du tumulte : un jeune homme serrant dans ses mains une toile de tableau, habillé de façon bohème qui fonce vers eux , au moins l'un des personnages (une femme si possible) est percutés de plein fouet et chute de concert avec le jeune homme celui ci se retourne le regard apeuré.

(JET Perception diff) les pj voient arriver ses poursuivants deux hommes, un grand et un balèze (Peruchet et Simonot, les deux sbires du Seigneur Dorcania) l'air furieux , ils sont à 5 m d'eux

le jeune homme regarde alors le pJ d'un regard d'un vert absolue , suppliant paniquée, il (**JET Perc ext : regard embué par l'absinthe**) lui met dans les mains une toile roulé en lui disant « cachez là c'est une question de vie ou de mort je vous en supplie ! » le perso reconnaît un fae. Sitôt après le jeune homme prend la fuite poursuivis de près par les deux individus

Quelques secondes après deux gardiens arrivent en courants prendre des nouvelles du personnage ayant chuté , l'air furieux et désolé de l'incident
« Ben si c'est pas malheureux de voir ça de nos jours, ça va y a pas de mal ? »

Si ils questionnent les gardiens du salon ils apprennent qu'un toile vient d'être dérobée, il semblerait que le voleur n'ait pas hésiter à découper avec un couteau le tableau afin de s'en emparer plus facilement.

(JET Perc exc : permet de voir les deux poursuivants, le grand et le petit revenir l'air mécontent jetant au passage un regard du côté des PJ)

Soient les personnages jouent l'honnêteté et remettent le tableau entre les mains des gardiens et ceux-ci les conduisent auprès de son propriétaire qui les remerciera avec effusion : Le seigneur Dorcania proposera même au personnages un dédommagement pour la traumatisme causé par l'incident, il sera accompagner en arrière par ses hommes de mains. Ils invitera les personnages à une grande fête qu'il compte donner avant son retour dans son pays avec l'ensemble des toiles qu'il vient d'acquérir.

Ils apprennent que le jeune homme à été arrêté par la police avant qu'il ne se fasse passer à tabac par deux gaillards qui l'on coincer à la sortie du Salon, mais sans l'objet du vol dont il est accuser. Si les personnages insiste pour savoir la raison qui a pousser un individu a voler ce tableau, le seigneur Dorcania restera évasif , préférant parler d'un acte de folie d'un bohème déséquilibré.

Dans ce cas faites jouer la fête et voler le tableau par un Slynis qui n'as dit son dernier mot, le tout avec poursuite dans le parc, quiproquo avec les hommes de mains de Dorcania qui eux ne prennent pas de gants et se mettent à défourailler, mais quoi qu'il arrive faites en sorte que Slynis puisse s'enfuir.

Chapitre Trois : On se fait une toile ?

Si les personnages sont toujours en possession du tableau, il ont tout le loisir de l'examiner : Plusieurs détails peuvent amener les personnages à comprendre que ce tableau est plus qu'un oeuvre d'art :

- les femmes sont très belles mais font occidentales, voire françaises (beaucoup de blondes à la peau blanche) pour une toile sensée représenter un harem oriental.

-Pour les adeptes de la thaumaturgie et les faes, il se dégage une impression étrange au contact de la toile, comme un reflet de la réalité.

-Un indice : la toile est signée : Slynis

Retrouvé Slynis peut se faire de plusieurs façon :

- 1) **Le journal** : mentionnera l'incident au Salon par un court article avec pour conclusion que le voleur fut arrêté par la police avant qu'il ne soit lynché par des citoyens outrée, il semble que la toile n'ai pas été retrouvé.
- 2) **Auprès de la Police** : Le jeune homme avait tout l'air d'un bohème pantalon taché de peinture chemise ample, cheveux longs, bref le sans le sous habitués de Montmartre.

- 3) La toile est un parfait exemple de l'école des Nouveaux-Orientalistes, et après avoir fait le tour de quelques bars le soir venus à la butte il apprendront que les Nouveaux-Orientalistes ont leur QG au Chat Noir, sur place c'est une fête permanente, un brouhaha incroyable des entraîneuses, des danseuses de french cancan viennent s'enivrer avec la bohème et quelques bourgeois de passage côtoie les apaches de la Butte. Là s'ils jouent finement et qu'il n'y a pas trop de joueurs arrogants vêtus d'uniformes il pourront obtenir l'adresse de Sylnis, peut être même le rencontrer traînant son désespoir dans un estaminet.

La butte :



La butte a cette époque est Le quartier populaire de paris, minuscules ruelles sales et mal éclairées, paradis de la pègre, apaches en tout genres, ici on n'aime pas les « flicards, les pincés-sans-rire de la grande Boutique, les condés » Bref tout ce qui représente l'ordre n'est pas le bienvenu !

Les rues sont encombrées de charrettes d'artisans qui travaillent sur le pavés, et les cafés ne désespèrent pas. La butte c'est aussi les gosses des rues qui feront les poches des personnages, des ivrognes qui auront envie de se faire des bourgeois qui n'ont rien à faire ici, bref de quoi vous amuser avec vos joueurs qui sont sûrement plus habitués aux belles manières qu'à la gouaille populaire et leur faire découvrir un univers

auquel il sont complètement étrangers et dont ils ne connaissent aucun des codes (Étiquette à la poubelle 😊). Vous pouvez aussi leur faire rencontrer Louise Michel, institutrice et anarchiste qui peut les tirer d'un mauvais pas.

Les personnages vont vite se rendre compte qu'ils ne sont pas les seuls sur la piste de Sylnis non seulement il y a les sbires de Dorcania qui ont débauchés des apaches pour les surveiller et remettre la main sur Sylnis.

Il y a aussi le soir des équipes de recherche : la Loge Franc-Maçonne 224 et le temple de Râ, faites en sorte de faire une rencontre entre les deux loges et les personnages au centre, les deux loges se reconnaîtront aussitôt et après quelques mots dans un langage incompréhensible, elles commenceront à s'exterminer rageusement dans un festival de sortilèges, les joueurs s'ils sont prudents arriveront sûrement à s'enfuir laissant les deux sociétés s'affronter.



Il y a aussi un homme à l'allure d'un jean valjean :

Mr Roussin qui enquête lui aussi sur le jeune peintre (c'est un privé embauché par le comte de Nieuwerkerke) qui si les joueurs le coince et son ouvert au dialogue, il les mènera à son employeur pour une discussion courtoise.

L'hôtel particulier des Nieuwerkerke



La rencontre avec le Comte se fera dans son hôtel particulier à proximité du palais royal.

L'hôtel est luxueux, beaucoup de sculptures et de tableaux de qualité décorent les lieux. Il sera accueilli courtoisement par un homme d'une cinquantaine d'années, connu pour être un homme cultivé, amateur des Beaux-Arts et de belles femmes et qui en impose par son charisme, mais c'est aussi un père qui essaye de conserver son sang froid face à la disparition de sa fille.

Étant un homme extrêmement occupé par ses affaires et ses mondanités, il ne s'est rendu compte que tout dernièrement de l'absence de sa fille...

- Le comte Nieuwerkerke

Ils veulent savoir pourquoi les personnages s'intéressent à cette affaire et ce qu'ils savent, ils sont prêts à prendre en charge l'ensemble de leurs frais s'ils estiment les joueurs capables de résoudre cette affaire.

Informations :

Monsieur Nieuwerkerke :

-il pourra leur dire que sa fille suivait régulièrement les cours de l'institution de la Légion d'Honneur et s'était enfuie de la demeure familiale il y a un mois, depuis il la recherche et a finalement requis l'aide d'un détective qui grâce à l'une des camarades de classe d'Elise a découvert que celle-ci fréquentait les milieux artistiques de la Butte. Il ne veut pas que

l'affaire s'ébruite et ne veut pas de la police et il a les moyens de faire en sorte que cela ne se saches pas...

Les serveurs :

- Le cochet : Il y a deux jours (la veille au soir du Salon) un jeune homme est venue crier sous les fenêtres de l'hôtel particulier appelant desesperement Elise.

-Le cuisinier : il ne sait rien à part qu'il y a des vols de nourriture et que ça commence à l'agacer très sérieusement

-Les servantes : Il y en a trois, la plus jeune , attirée au service de mademoiselle Elise : **Rose**, très nerveuse craquera facilement si les personnages font preuve de tact et de douceur : elles leur dira ce quelle sait que mademoiselle s'est entichée d'un jeune artiste de la butte qu'elle revenait toujours pour récupérer soit des affaires, soit des vivres mais que depuis 3 jours elle n'est pas venue ce qui est anormal.

Chapitre Quatre : Et l'on évite de s'emmêler les pinceaux !



Retrouver la trace de Slynis mènera les joueurs à une confrontation avec les Apaches embauchés par Peruchet et Simonot, à vous de situer l'action : soit dans un bal populaire vers minuit les personnages retrouvent Slynis ivre au prise avec les apaches qui tentent de l'emmener à l'écart pour récupérer le tableau et ensuite de lui faire la peau. Le tout se terminant par une empoignade générale.

Soit chez Slynis, les personnages arrivent aux moment où les malfrats tentent d'enlever le jeune peintre.

Faites en sorte que les joueurs apprennent que les apaches travaillent pour les deux hommes de mains de Dorcania.

Bref une fois que les personnages auront récupérer le jeune peintre et une fois qu'il aura dessoûler il faudra gagner sa confiance. La seule chose pouvant lui faire remonter la pente sera de lui parler et faire parler au sujet d'Elise, là il racontera tout son histoire au personnages, la rencontre avec Elise, Dorcania ce mécène qui tombe à pic, la commande

spéciale avec le choix des modèles par son mécène, puis le départ incompréhensible d'Elise, et sa volonté de récupérer son tableau seul souvenir de sa bien aimée. Lui pense, que celle-ci a décidé de ne plus le voir et de reprendre son existence antérieure.

A ce moment là les joueurs devrait aussi entendre parler de l'affaire qui fait les choux gras de la presse : les disparitions de jeunes filles de la Butte. Par recoupement et avec un enquête minutieuse il peuvent se rendre compte que toutes les jeunes femmes ont pour traits commun d'être jeunes et belles et surtout que beaucoup de témoin semble avoir vu un carrosse noir (celui de Dorcania) à proximité des habitations des disparues, Si les joueurs emmène Slynis ou son tableau lors de l'enquête de voisinage, il devraient vite faire le rapprochement entre les disparitions et les modèles de Slynis.

Suivant l'avancement des joueurs dans la compréhension de l'intrigue faites intervenir l'une des deux sociétés secrètes, qui essaiera de négocier des informations avec les personnages. Il peuvent en apprendre plus long sur le sortilège et que la toile va avec un cadre spécifique conçu pour aller avec une clef qui active le passage.

Mais désormais les réponses sont chez Dorcania...

Deux solutions s'offrent à vous soit faire court et finir le scénario à son hôtel particulier à l'île Saint Louis, soit prolonger le plaisir et envoyer vos joueurs au royaume de Dorcania au cœur des montagnes afghanes ...

Chez le Seigneur Dorcania



Si les joueurs foncent tête baissés en accusant Dorcania des disparitions, celui ci niera toutes les accusations avec un calme olympien, puis exigera que les joueurs lui restitue le tableau les menaçant d'appeler la police.

Les joueurs voudront certainement faire une opération de nuit, afin d'obtenir le cadre et la clef Qui active le tableau.

L'hôtel particulier du dragon est au milieu d'un parc lui même cerné par de hauts murs sur lesquels ont été disposés (**Per Diff**) un système d'alarme (**Brico diff**) relié à une casemate dans laquelle veille une dizaine de serviteurs afghans armés jusqu'au dent et leurs chiens de chasse.

Le cadre se trouve dans le boudoir du dragon trônant dans une pièce encombrée d'objets dédié au culte de la femme (sculptures de nymphes, extraits du kama-sutra, estampes érotiques japonaises etc) Le cadre est très finement sculpté (**Perception EXC : les entrelacs forme comme un langage et il y a une encoche comme pour y insérer un objectif**) il est protégé des voleurs par un arc électrique qui inflige une brûlure à tout voleur inconscient.

Pour obtenir la clef il faut l'enlever du cou de Dorcania, celui-ci la porte jour et nuit... Deux solutions profiter du sommeil relativement profond du dragon (**Jet Agilité EXP**) Ou l'occire... bonne chance !

Si les joueurs semblent avoir le dessus faites intervenir une escouade du temple de Râ qui arrivent par les air en renfort mais qui exigera la remise du tableau à leur ordre ainsi que tous les objets thaumaturgie appartenant au dragon, aux joueurs de négocier le retour préalable de toutes les jeunes filles dans le monde réel !

Le tableau : Une fois la toile remise dans son cadre, comme par magie la toile se ressoude au cadre, il n'y a plus qu'à insérer la clef et à tourner celle-ci, à ce moment le tableau s'anime on voit des jeunes filles dans le harem. Une personne peut entrer dans le tableau en enjambant le cadre. Le personnage entre de plein pied dans une grande salle d'un sublime harem oriental au chambres infinies dans lequel se trouvent des jeunes filles épouvantés qui tentent de comprendre ce qu'il leurs arrivent, les réactions des jeunes filles mené par Elise peuvent être assez violentes pensant avoir a faire à leur kidnappeur.

Voilà une fois libérer toute les jeunes filles, le temple de Râ récupérera le tableau, Elise son beau peintre, les jeunes filles leurs vies, et les personnages un peu de repos, et le soutien indéfectible du Comte de Nieuwerkerke et une recompense en or, ce qui n'est pas rien.

Seigneur Dorcania :

Talents : Agilité (EXC) Charisme (EXC) Jet de flammes (EXP) Discrétion (EXC)
Mêlée (Bon) Perception (EXC) Physique (EXC) Sorcellerie (EXP)
Courage (EXC)
Santé (8)

Simonot & Peruchet

Talents : Agilité (Bon) Charisme (Bon) Discrétion (Moyen)
Courage (MOY) Mêlée (EXC) Perception (Bon) Physique (EXC)
Santé (6)
Armes : Surin et Revolver poivrière

Apaches de la Butte :

Talents : Agilité (Bon) Discrétion (Bon)
Courage (FAI) Mêlée (EXC) Perception (Bon) Physique (EXC)
Santé (5)

Armes : Surin et matraque

Gardes Afghans :

Talents : Agilité (Bon) Discrétion (Moyen) Courage (BON) Mêlée (EXC)
Perception (Bon) Physique (BON) Escrime (BON)
Santé (6)
Armes : Sabres et mousquets