



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
Fantasy Craft



# LE BAGARREURS DE BAZYL

LES BAGARREURS DE BAZYL



Image © njoo.deviantart.com

UNE AIDE DE JEU POUR FANTASY CRAFT  
PAR LOREN DEAN  
TRADUIT PAR AEGIS

Les gens de la ville observent la procession avec un intérêt non dissimulé : une caravane de chariots colorés, rehaussés de fanions criards, s'est installée en cercle aux portes de la cité. Des tentes jaillissent de terre un peu partout, comme des fleurs irisées. Un sentiment d'excitation flotte dans l'air, la rumeur des festivités approchantes distrayant les enfants de leurs corvées. Lorsque le cirque arrive en ville, chacune et chacun se prépare pour la fête. Les artistes sont exotiques, superbes et drôlement vêtus, et la vue des faucons flamboyants du maître dresseur fait s'envoler l'imagination de tous.

Mais ces festivités s'accompagnent aussi de plus sombres réjouissances, nettement moins colorées, où le cirque bruyant est éclipsé par la violence désespérée des combats de l'arène. Les chariots s'installent également à proximité de la ville, mais au lieu d'une tente, un amphithéâtre surgit de terre comme par magie, son cercle intérieur exposé à la vue de tous. Ni crieurs ni annonces ne viennent répandre la nouvelle, mais la rumeur commence à se répandre. Les mères tiennent leurs enfants à l'écart, regardant avec tristesse leurs maris se diriger vers ces divertissements moins festifs. Oyez, oyez, les gladiateurs sont en ville ! Ce soir, ça va saigner !

Cet article, dédié aux MJ de *Fantasy Craft* et issu de *Signs & Portents* #73, présente les Bagarreurs de Bazyl, une bande qui pourra représenter un défi amical, des ennemis jurés ou même un étrange réseau d'informateurs pour vos joueurs. Continuez votre lecture... si vous ne craignez pas la douleur.

Les Bagarreurs sont un cercle de gladiateurs malhonnêtes et violents qui peut s'insérer dans tout monde de campagne. Ils s'installent près des cités, des villes ou le long des grands chemins – partout où ils peuvent espérer se faire de l'argent. Ils arrangent des combats entre leurs champions et les candidats locaux et participent à de nombreuses activités illicites, y compris le trafic d'esclaves et de drogue, la prostitution et pire encore...

Bazyl lui-même est un dragon plutôt finaud, entouré d'une cohorte de seconds qui l'aident à faire tourner le spectacle. Son bras droit, à bien des niveaux, est son associé de longue date Casdon Basette, un pech à l'air inquiétant et doué avec les chiffres. À leurs côtés, on trouve aussi le rusé Anta Mandrake, recruteur de viande fraîche pour l'arène, et Frida, une apothicaire maussade à la moralité flexible, qui garde les champions de l'arène en (relativement) bonne santé.

Les Bagarreurs arrivent sans grande pompe. Les laquais de Bazyl préfèrent répandre la rumeur de bouche à oreille, ce qui permet de faire croire à peu près n'importe quoi, sans que l'arène ait besoin de tenir ses promesses. Pour commencer, Casdon se déguise en gosse du coin, se fait des amis parmi les enfants d'environ son 'âge', puis commence à leur parler des 'grand types' et de leurs chariots stationnés hors de la ville. Ne pouvant pas garder un secret, les enfants le répètent à leurs amis et, surtout, leurs parents. Un ou deux jours plus tard, Anta arrive en ville et commence à se faire des amis, à payer des verres, à complimenter les locaux quant à leur 'physique d'athlète', suggérant qu'ils le mettent à profit pour 'se faire quelques pièces'. Ceux qui mordent à l'hameçon sont amenés au camp pour rencontrer Bazyl, qui use de ses sorts et de son regard hypnotique pour s'assurer qu'ils s'engagent à combattre.

Bazyl se charge également de construire l'arène, lançant Glissement de terrain pour creuser la terre et former une tranchée autour de l'anneau central. Il prend son temps, de sorte que des curieux l'aperçoivent lui et ses sorts, répandant alors davantage de rumeurs et attirant toujours plus de visiteurs lorsque les Bagarreurs entreront en piste.

La première nuit est toujours un spectacle. Bazyl est un maître de cérémonie avisé et sait comment déchaîner la foule en abattant carte après carte dans l'arène. Casdon tient le chariot des paris, vers lequel Anta oriente les spectateurs entre deux souvenirs ou n'importe quoi qu'il puisse espérer vendre.

Les Bagarreurs maintiennent une horde de gladiateurs prêts au combat et organise des scénarios divers et variés, du simple un contre un ou même équipe contre équipe, au défi du 'roi de la colline' (équipes inégales, le plus petit nombre occupant un point central de l'arène), en passant par des combats contre des monstres (généralement un seul, enchaîné et dressé pour combattre un petit groupe). Les rencontres sont parfois 'au premier sang' ou 'le dernier debout' ou encore 'à mort', en fonction de l'humeur de la foule estimée par Bazyl et de l'ardeur des combattants.

Les grands événements sont programmés tard dans la soirée et impliquent les meilleurs des Bagarreurs. Ils sont confrontés à des guerriers locaux, drogués par la gloire au point de leur en faire oublier leur crainte d'affronter des ennemis si redoutables. La bande utilise tous les moyens à sa disposition pour s'assurer une belle poignée de volontaires enragés. A cette heure, la foule est endiablée et les paris s'envolent pour de tels affrontements, le plus souvent à mort.



Lorsque le dernier sang a été versé et que les spectateurs s'en retournent chez eux, Casdon et Bazyl comptent leurs gains tandis qu'Anta et Frida s'occupent des champions survivants. Frida soigne les blessures (et récupère un peu de sang pour Casdon quand l'occasion se présente) et Anta félicite les vainqueurs. Les combattants reçoivent une petite part du prix d'entrée et des paris, et l'évènement se répète aussi longtemps que des participants s'inscrivent. Des locaux prometteurs se voient parfois offrir l'occasion de voyager avec les Bagarreurs en tant que gladiateurs professionnels, mais cette offre n'est jamais ce qu'elle paraît être (voir plus loin).

Bien des ennuis peuvent survenir en-dehors de l'arène. Les lois locales peuvent interdire les sports violents et ses représentants rendront alors visite aux Bagarreurs. Bazyl (ou Casdon, ou Anta) peut généralement amener ces individus à voir la chose sous le même angle que lui, bien que leur seule présence suffise souvent à convaincre Bazyl de lever le camp avant longtemps.

De plus, des proches ou associés des gladiateurs actuels ou décédés (ou des combattants locaux) peuvent venir réclamer réparation (à Bazyl ou l'un des combattants) ou tenter de secourir leur compagnon. Bien entendu, ceux qui cherchent les ennuis, même en-dehors de l'arène, les trouvent, et la plupart ne survivent pas assez longtemps pour revenir avec des renforts.

## Bazyl

« Approchez, braves gens ! Admirez, réjouissez-vous ! Voici venir... les Gladiateurs ! »

Bazyl est un dragon aux écailles cramoisies teintées de noir. Il porte de nombreux bijoux (anneaux, bracelets, un épais collier tissé en or et de nombreux piercings ostentatoires là où son cuir est plus délicat, au niveau de ses ailes et oreilles) et dégage un certain charme espiègle, même pour les non-dragons. Il a grandi en voyageant dans des carnivals, mais s'est rapidement orienté vers des activités plus lucratives, telles que les tournois de gladiateurs.

Criminel dans l'âme, Bazyl n'a aucune morale. Il ne se soucie que de sa personne et, bien qu'il ne l'admettra en aucun cas, est tout à fait prêt à sacrifier tout ou partie de sa bande s'il peut en tirer profit. Il n'a également aucun scrupule à réduire autrui en esclavage, que ce soit comme combattant ou pour toute autre activité susceptible de lui rapporter plus d'argent.

**Bazyl (Grande Bête Volante – 112 PX) :** For 14, Dex 16, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai G (2x3, Allonge 1) ; Vit 12 m en vol, 9 m au sol ; Init IV ; Att V ; Déf II ; JS II ; Santé II ; Comp IV ; CS : *Bluff IX, Diplomatie V, Incantation VI, Psychologie VI* ; Sorts : *Charme-personne III, Don des langues I, Extinction des feux, Glissement de terrain, Invisibilité, Serviteur invisible* ; Options : *attirant I, prudent II, aptitudes de classe (Assassin : lecture froide I ; Cambrioleur : c'est pas moi c'est lui ! ; Courtisan : intrigue à la cour I), immunité aux conditions (effrayé, fasciné), dons (Vol gracieux, Incantation silencieuse, Science de la répartie III)*

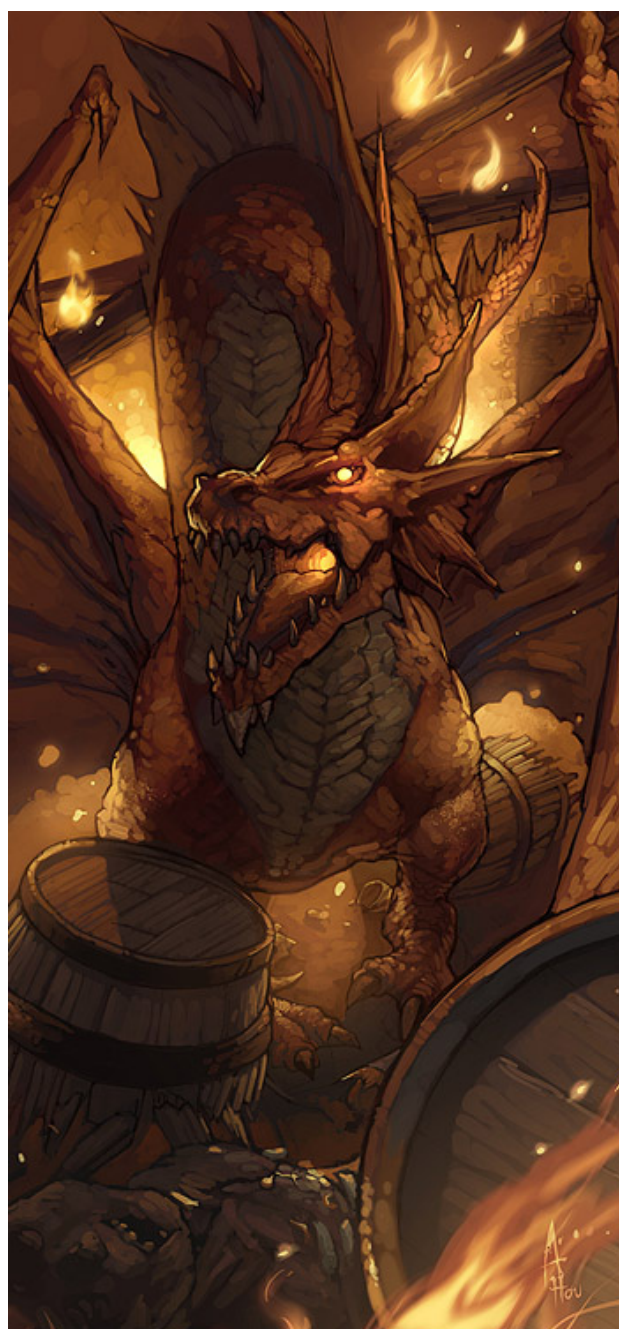


Image © njoo.deviantart.com



**Attaques :** souffle de feu (attaque de dégâts de feu II : rayon de 6 m ; dég 1d6 feu / 2 NO, Réf DD 15 demi-dégâts) ; morsure II (dég 1d10+2 létaux ; crit 17-20), griffe III (dég 2d8+2 létaux ; crit 19-20) ; domination hypnotique (attaque désorientante III : attaque de regard ; Vol DD 20 ou *désorienté* pour 1d6 rounds)

**Équipement :** alcool (1 dose), poison assommant concentré (3 doses)

**Trésor :** 2C, 2L, 1T

## Casdon Basette

« Psst ! Par ici, laisse-moi t'montrer un truc... »

Vendeur de tickets, comptable, bookmaker, vampire – Casdon est tout cela à la fois. Ce Pech maladivement manipulateur trépassa et revint à la vie il y a environ un siècle lorsqu'il tenta, sans succès, d'escroquer la mauvaise personne. Il traîne avec Bazyl depuis des décennies et tous deux forment une sacrée paire : il est au moins aussi immoral que le dragon et potentiellement plus dangereux. Pour l'instant, il se satisfait de rester dans l'ombre de Bazyl – après tout, tant que les Bagarreurs continuent leur route, il bénéficiera toujours d'une réserve appréciable de sang frais.

Malgré son potentiel martial, Casdon préfère se tenir loin des combats quand il le peut, se servant de ses aptitudes vampiriques (en particulier *fascinant* et *métamorphe*) pour éviter les ennuis. Il présente aussi une malsaine (certains diraient même vicieuse) attirance pour les enfants. Il aime prendre la forme d'un gosse pour répandre la rumeur de l'arrivée de la bande en ville – ce qui nourrit au passage son sentiment de supériorité sur les créatures vivantes, si faibles. Et si l'un des enfants avec qui il a discuté ne devait jamais rentrer chez lui... il ne saurait absolument rien à ce sujet.

*Fantasy Craft* permet au MJ de concevoir n'importe quel monstre, avec d'innombrables variantes. Par exemple, Casdon présente certaines des faiblesses classiques des vampires, mais aucune de leurs vulnérabilités les plus fortes. Il n'aime pas le soleil et subit nombre de malus lorsqu'il s'y trouve exposé, mais ne se transforme pas en torche vivante (ou plutôt morte-vivante). Il ne dort pas dans un cercueil et n'est pas plus (ni moins) vulnérable à un pieu enfoncé en plein cœur que le péquenot de base. Enfin, il adore l'ail, en particulier pilé et tartiné sur du pain grillé.

**Casdon Basette (Petit Humanoïde Mort-vivant Marchant – 100 PX) :** For 12, Dex 12, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 12 ; Tai P (1x1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Déf IV ; JS II, Santé V ; Comp IV ; CS : *Bluff IX, Diplomatie V, Psychologie V* ; Options : *talon d'Achille (divin, feu, flash), attirant I, fascinant, aptitudes de classe (Assassin : lecture froide I ; Cambrioleur : c'est pas moi c'est lui ! ; Courtisan : intrigue à la cour I), résistance aux dégâts (froid), réduction des dégâts 3, vision dans le noir II, guérison accélérée, don (Frappe rapide), rejets d'outre-tombe, sensibilité à la lumière, nocturne, métamorphe I, grand grimpeur II*

**Armes/Attaques :** morsure V (dég 3d6+1 létaux ; crit 16-20) ; absorption de sang (attaque absorbant la vie II : Vig DD 15 ou 1 létaux / NO, Casdon se soignant d'autant ; amélioration : *attaque surnaturelle (morsure)*) ; matraque (dég 1d6+1 non-létaux ; crit 19-20 ; prop : *finesse*)

**Véhicule :** carrosse (Vit 6 m au sol (Course 12 m) ; Voyage 4 ; Tai/Déf G/9)

**Équipement :** alcool (1 dose), poison assommant concentré (3 doses)

**Trésor :** 2C, 2L



Image © ralein.deviantart.com



## Anta Madrake

« Bien sûr que c'est légal ! »

Bazyl appelle Anta son 'simplificateur', car son rôle est d'attirer le chaland et de nouveaux gladiateurs. Anta ne travaille que pour l'or. Il se fait énormément d'argent en travaillant pour Bazyl à la commission et n'hésitera pas à disparaître au moment où les pièces cesseront de pleuvoir.

Avec son charme avisé, Anta est le chevalier en armure de toute dame, le copain de bar de tout ivrogne et la chance d'une vie de tout paysan désabusé. Il se démène aussi bien en haute qu'en basse société et recrute des gladiateurs pour combattre et mourir dans les arènes de Bazyl.

Il est également un peu couard, mais le cache admirablement. En cas de confrontation, il s'échappe toujours avec classe, puis il envoie un des Bagarreurs 'régler le problème'.

**Anta Mandrake (Humanoïde Moyen Marchant – 50 PX)** : For 10, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att II ; Déf II ; JS II ; Santé II ; Comp IV ; CS : *Bluff IX, Diplomatie V, Psychologie VII* ; Options : *attirant I, aptitudes de classe (Assassin : lecture froide I ; Cambrioleur : c'est pas moi c'est lui !)*

*Armes* : matraque (dég 1d6+2 non-létaux ; crit 19-20 ; prop :  *finesse*)

*Véhicule* : carrosse (Vit 6 m au sol (Course 12 m) ; Voyage 4 ; Tai/Déf G/9)

*Équipement* : alcool (1 dose), poison assommant concentré (3 doses)

*Trésor* : 1C, 2L

## Frida

« Arrêtez de gigoter, je n'arrive pas à faire tenir les sutures en place. »

Cuisinière et guérisseuse des Bagarreurs, Frida est une femme simple et robuste. Lorsqu'elle bande les blessures des survivants, elle arbore un sourire mauvais, reflet d'un plaisir sadique à peine dissimulé. Les Bagarreurs apprécient ses compétences mais peu sont amis avec elle. Elle reste avec eux car elle n'a jamais été douée pour soigner les gens normaux – elle est bien trop froide. Les gladiateurs de Bazyl, en revanche, sont contents de l'avoir et le dragon

s'assure qu'elle soit bien payée pour ses services, en liquide comme en divertissement.

Frida est foncièrement mauvaise et ne craint pas la bagarre, mais elle n'est pas une combattante aguerrie.

**Frida (Humanoïde Moyen Marchant – 36 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init I ; Att I ; Déf IV ; JS III ; Santé III ; Comp III ; CS : *Artisanat IV, Détermination IV, Médecine VI* ; Options : *dons (Maître alchimiste I, Maîtrise des compétences (Soigneur) I, Pansement), expertise (Médecine)*

*Armes* : aucune

*Véhicule* : charrette (Vit 6 m au sol (Course 12 m) ; Voyage 2 ; Tai/Déf G/9)

*Équipement* : pansements (10), outils de chimiste, mallette de docteur, sac

*Trésor* : 1C, 1M

## Gladiateurs

« Ceux qui vont mourir te saluent ! »

La plupart des combattants de l'arène sont des guerriers en herbe espérant faire leurs preuves ou des brutes sans aucun avenir. Bazyl garde généralement sous la main une douzaine ou plus de ces âmes perdues, pour motiver l'audience avant une nuit de rencontres fiévreuses. Il les approvisionne en alcool et réprime leur couardise par magie. De temps en temps, quand l'un d'eux semble prometteur, Bazyl l'élève aux rangs de l'élite. La plupart sont toutefois voués à mourir salement dans l'arène, des mains des champions des Bagarreurs et sous les hourras d'une foule assoiffée de sang.

**Gladiateurs (Humanoïdes Moyens Marchants – 36 PX)** : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS II ; Santé IV ; Comp I ; CS : *Athlétisme III, Détection III, Intimidation III, Tactiques III* ; Options : *aptitude de classe (Soldat : armes solides), dons (Attaque en puissance, Instinct du guerrier)*

*Armes* : couteau (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; prop : *acérée 4, allonge +1*) ; écu en acier (dég 1d4 non-létaux ; crit 20 ; prop : *garde +2*) ; épée courte (dég 1d8 létaux ; crit 19-20 ; prop : *acérée 4*)



**Véhicule :** charrette (Vit 6 m au sol (Course 12 m) ; Voyage 2 ; Tai/Déf G/9)

**Équipement :** cotte de mailles partielle avec accessoires légers (RD 3, Résist tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vit -1 ; Déguisement -8)

**Trésor :** 1C

## Gwetha (Champion)

« Te relève pas ou je serai obligé de te tuer. »

Gwetha le saurien a toujours la bougeotte. Il tourne et saute, dégaine et range ses couteaux, joue avec des pièces – tout pour ne pas rester immobile ne serait-ce qu'une seconde. Il a commencé sa carrière comme acrobate du cirque et lanceur de couteaux, mais a tué un spectateur par accident. Bazyl l'a engagé et protégé des répercussions, et depuis lors, il se bat pour le compte du dragon. Essentiellement grâce à la persuasion magique de Bazyl, Gwetha est convaincu que l'arène est sa dernière chance. C'est pourquoi il combat toutes les nuits, sans espoir d'une vie normale.

Gwetha est le champion le plus susceptible d'être appelé pour les affrontements non-violents (équibre, course à pieds, etc.). Lorsque qu'il combat, sa spécialité réside dans les défis du 'dernier homme debout', où il peut remporter la victoire rien qu'en mettant ses adversaires à terre. Il est redoutable armé d'un couteau et prêt à tuer si nécessaire, même s'il y répugne.

**Gwetha (Humanoïde Moyen Marchant – 80 PX) :** For 12, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att V ; Déf IX ; JS II ; Santé VI ; Comp III ; CS : *Acrobaties VI, Athlétisme V, Prestidigitation V* ; Options : *toujours prêt, amphibien I, aptitudes de classe (Cambrioleur : ça va couper I ; Capitaine : plan de bataille I (tenez vos positions !, prenez garde !)) ; Éclaireur : attaque sournoise I, sang froid, vision dans le noir I, don (Maîtrise du couteau III), sournois, manœuvre (Tir de précision), vétéran II*

**Armes/Attaques :** dague × 4 (dég 1d6+1 létaux ; crit 19-20 ; prop : *hémorragiques, lancer*) ; épée longue (dég 1d12+1 létaux ; crit 20) ; balayage de queue II (dég 1d8+1 létaux ; crit 19-20 ; prop : *allonge +1*)

**Monture :** cheval de monte (Vit 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 7 ; Tai/Déf G/IV)

**Équipement :** armure partielle de cuir clouté (RD 2 ; MD -1), jeu, spiritueux (1 dose)

**Trésor :** 2C

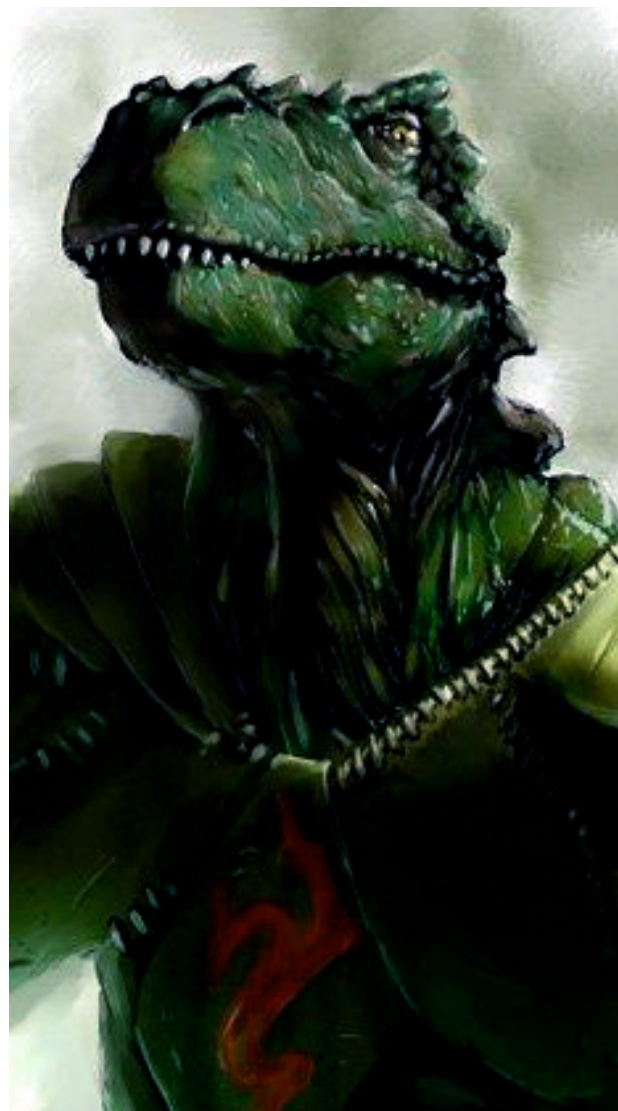


Image © richardpace.deviantart.com

## Saren (Champion)

« Admets-le. Tu fais dans ton froc. »

Saren est un ogre massif et un participant volontaire de l'arène. Bazyl n'a pas eu besoin de suggestion magique le concernant, car l'argent et le fait de pouvoir balancer des gens sans se faire embêter par les gardes lui suffisent amplement. Il tourne souvent en rond dans l'arène, hurlant et rugissant, profitant de l'adulation mêlée de crainte de la foule, et se maquille pour faire ressortir les superbes runes – dénuées d'un quelconque sens mystique – tatouées sur son cuir. Souvent, il se bat nu, ce qui intimide encore davantage les hommes de moindre stature.



Spécialiste du un contre un à mains nues, Saren fait valdinguer ses ennemis comme des poupées de chiffon, avant de les coincer entre ses bras puissants et de leur écrabouiller la cervelle. Il est connu pour improviser des spectacles de marionnettes avec les restes sanglants de ses victimes – une des attractions préférées de la foule, en parfaite adéquation avec son humour morbide.

**Saren (Grand Humanoïde Marchant – 90 PX) :** For 14, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai G (2x2, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att V ; Déf VI ; JS II ; Santé VI ; Comp III ; CS : *Athlétisme IV, Intimidation V, Négociation V, Tactiques IV* ; Options : *action interdite (Débordement, Cascades), aptitude de classe (Capitaine : plan de bataille I (écrasez-les !, tenez bon !)), don (Maîtrise de la lutte III), robuste I, soursnois, vétéran II*

**Attaques :** coup III (dég 2d8+2 létaux ; crit 19-20) ; constriction III (dég 2d12+2 létaux ; crit —)  
**Trésor :** 3C



Image © sandara.deviantart.com

## La Machine (Champion)

« *La chair est faible – surtout la tienne.* »

La Machine est une monstrueuse créature d'acier noirci. De la vapeur s'échappe de chacun de ses joints, une éternelle et diabolique flamme brûle au fond de sa gorge, et ses bras se terminent par de longs et vicieux pics. L'abomination ne se bat ni pour l'argent ni pour la gloire ; elle combat pour tuer. Elle a approché Bazyl il y a peu de temps et s'est offerte pour combattre gratuitement. Bazyl fut heureux d'accepter, s'attendant à ce que la chose soit rapidement détruite au cours d'un combat épique – et profitable – mais La Machine survécut. La surprise fit reculer Bazyl, mais tant que le monstre de métal refusera toute paye, tant que ce genre de massacre lui suffira, le dragon le gardera.

La Machine entre dans l'arène en se servant de *Déguisement* pour ressembler à un petit être en toge de bure. Il danse et chante d'un air étrange pendant la présentation de Bazyl, se servant de ce temps pour placer l'arène sous une *Consécration du Mal* (pour les bonus dans le combat à venir). À la fin de l'introduction de Bazyl, La Machine dissipe son *Déguisement*, émettant un rugissement furieux et déchirant sa toge pour révéler toute sa gloire artificielle et diabolique.

La plupart des luttes contre La Machine sont à mort, et celle-ci prend plaisir à s'amuser et danser dans les entrailles de ses victimes. De temps en temps, La Machine est présentée comme une épreuve de courage. Bazyl propose à quiconque de parier sur le temps qu'il peut tenir dans l'arène avec 'elle'. Dans ce cas, La Machine utilise tous ses talents pour terrifier son adversaire, afin de le faire quitter l'arène au plus vite pour que Bazyl collecte son dû.

**La Machine (Créature artificielle Extérieure Moyenne Marchante – 93 PX) :** For 14, Dex 12, Con 10, Int 12, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att V ; Déf VI ; JS II ; Santé VI ; Comp III ; CS : *Athlétisme III, Intimidation X, Prestidigitation III* ; Options : *toujours prêt, aptitudes de classe (Capitaine : plan de bataille I (pas de prisonniers !, chargez !)) ; Éclaireur : attaque soursnoise I, réduction des dégâts 3, dévoué (Mal II), intérêts (Alignement : Mal), sort naturel (Déguisement, Injonction I), soursnois, manœuvre (Tir de précision), vétéran II*

**Attaques :** griffes III (dég 2d6+2 létaux ; crit 19-20 ; améliorations : *alignées (Mal)*)

**Équipement :** cotte de mailles partielle avec accessoires légers (RD 3, Résist Tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vit -1 ; Déguisement -8)

**Trésor :** aucun



Image © wolf11747.deviantart.com

## Le Roi (Champion)

« Je suis le Roi ! Je suis le Roi ! Hourra ! Hourra ! »

Le Roi est une brute avec bien plus de muscles que de cervelle qui se bat pour le plaisir. Il était l'idiot du village dans un bourg oublié, visité par la bande de Bazyl il y a longtemps – une cible facile pour le dragon. Le Roi voit en Bazyl son seul ami, sans avoir la moindre idée de la farce cruelle que lui a jouée le sociopathe draconique en le surnommant ainsi. Lorsqu'il ne combat pas, le Roi aide à l'entretien du camp. Il a un faible pour Frida et croit qu'elle l'aime en secret, bien qu'il soit trop timide pour oser aller lui parler.

Dans l'arène, le Roi est le maître incontesté du combat contre des ennemis en surnombre. Il se jette au milieu de la mêlée, faisant tournoyer son maillet comme la grande faucheuse et se tordant de rire en permanence. Il est possible qu'il ne se rende

même pas compte qu'il fait du mal à quelqu'un. Il se contente de frapper et frapper encore, aussi vite et aussi fort qu'il peut, jusqu'à ce qu'il soit le dernier debout et que Bazyl le proclame, une fois encore, « Roi de la Colline ! »

**Le Roi (Humanoïde Moyen marchant – 89 PX) :** For 16, Dex 12, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1x1, Allonge 1) ; Vit 9 m au sol ; Init V ; Att V ; Déf VI ; JS II ; Santé VI ; Comp III ; CS : *Athlétisme III, Intimidation V, Négociation V, Tactiques III* ; Options : *toujours prêt, aptitudes de classe (Capitaine : plan de bataille I (écrasez-les !, je les veux vivants !)) ; Éclaireur : chasseur de trophées, dons (Instinct du guerrier, Enchaînement III), furie III, seul contre tous, sournois, manœuvre (Tir de précision), vétéran II*

**Armes :** dague × 4 (dég 1d6+3 létaux ; crit 19-20 ; prop : *hémorragiques, lancer*) ; marteau à deux mains (dég 2d6+3 non-létaux ; crit 19-20 ; prop : *massif*)

**Monture :** cheval de monte (Vit 15 m au sol (Course 75 m) ; Voyage 7 ; Tai/Déf G/IV)

**Équipement :** cotte de mailles partielle avec accessoires légers (RD 3, Résist Tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vit -1 ; Déguisement -8)

**Trésor :** 2C

## Grimslade (Champion)

« Vous croyez franchement que j'ai quelque chose à foutre de vos applaudissements ? »

Ce terrifiant minotaure vivait dans une caverne non loin d'une petite ville et avait amassé un joli trésor depuis le temps que des héros s'aventuraient dans son antre pour 'sauver' les citadins. Avec le temps, il s'est lassé de sa vie en solitaire et, lorsqu'il rencontra Bazyl et Casdon, il devint le secret troisième parti dans leur entreprise de combat d'arène, investissant son pactole dans l'affaire. Les autres Bagarreurs n'ont aucune idée de la véritable implication de Grimslade dans cette histoire, ni du fait qu'il réclame une plus grosse part des profits. Grimslade a déjà récupéré dix fois son investissement depuis qu'il combat dans l'arène et il continue à se battre uniquement pour continuer à remplir ses coffres (qu'il possède sous des comptes anonymes dans plusieurs banques et prêteurs sur gages partout dans le monde).



Grimslade se tient silencieux et immobile dans l'arène pendant sa présentation, laissant son challenger accaparer la foule autant qu'il le souhaite. Dès que le combat démarre, en revanche, le minotaure bondit, charge à travers l'arène et éventre violemment son adversaire. Grimslade n'est pas très démonstratif, mais il le compense par son efficacité. Par accord avec Bazyl, tous les combats contre lui sont à mort. Il ne s'amuse pas à jouer avec ses ennemis, mais dévore souvent le cœur de ses victimes sous les yeux effarés de la foule – à la fois pour montrer sa satisfaction et pour les entendre hurler.

**Grimslade (Grand Humanoïde Marchant – 97 PX) :** For 18, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 8 ; Tai G (2x2, Allonge 2) ; Vit 9 m au sol ; Init X ; Att IX ; Déf IV ; JS VII ; Santé VI ; Comp II ; CS : *Détection III, Survie III* ; Options : *toujours prêt, aptitude de classe (Capitaine : plan de bataille I (tenez vos positions !, pas de prisonniers !), immunité à la condition (pris au dépourvu), dons (Maîtrise de la charge II, Rage de berserker I), sans peur I, férocité, sens aiguisé (odorat), sort naturel (Orientation), sournois, vétéran II*



Image © sabwise.deviantart.com

**Armes/Attaques :** grande bardiche (dég 2d6+4 létaux ; crit 19-20 ; prop : *PA2, massive*) ; cornes III (dég 2d8+3 létaux ; crit 19-20 ; prop : *hémorragiques*)

**Équipement :** cotte de mailles partielle avec accessoires légers (RD 3, Résist Tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vit -1 ; Déguisement -8)

**Trésor :** 2C, 1G, 1T

## Notes et pistes d'aventure pour le MJ

Avant tout, Bazyl et sa bande ne sont qu'un ramassis de salauds. Ils gagnent leur vie en pariant sur la mort d'autrui et ne sont pas du genre à faire preuve de pitié ou de compassion. Pour autant, cela ne signifie pas qu'ils doivent être 'les méchants' (ou même des ennemis). En fait, Bazyl et sa bande peuvent se révéler d'excellents contacts (de moralité discutable, bien entendu, mais voilà de quoi ajouter de l'eau à votre moulin de MJ). Ils peuvent également être introduits d'une des façons suivantes.

### J'AURAIS PAS DÛ VENIR !

Une connaissance ou membre de la famille d'un des héros s'en va assister à un combat dans l'arène de Bazyl et parle un peu trop ouvertement de ses relations avec le groupe. Bazyl l'enlève alors et promet de le libérer seulement si les héros acceptent de participer à un « petit spectacle » (il propose même de leur verser une part des droits d'entrée). Le groupe peut soit survivre à quelques combats, après quoi Bazyl libère l'otage comme promis, soit s'attaquer au dragon, auquel cas ils devront affronter la bande toute entière.

### ON NE PARLE PAS...

Un gladiateur parvient à résister à l'emprise mentale de Bazyl suffisamment longtemps pour s'enfuir réclamer de l'aide. Il tombe nez à nez avec les PJ, rendu à moitié fou par ses pensées et émotions contradictoires. Si les PJ parviennent à le calmer sans le blesser, il les supplie de le mettre à l'abri. Toutefois, à moins qu'ils ne se pressent, Casdon arrive bientôt, sur la piste du gladiateur. Il demande à ce qu'on lui remette la 'propriété' de l'arène et élimine tous ceux qui ont eu vent des pouvoirs de manipulation magique du dragon.



## REMUER CIEL ET TERRE

Les héros sont approchés par un guerrier d'un lointain royaume à l'histoire bien triste. Sa belle fiancée a été enlevée dans leur pays natal et, depuis, il parcourt le monde à sa recherche. Il l'a finalement retrouvée, mais elle est entre les griffes de Maître Bazyl, que le guerrier soupçonne d'être un esclavagiste. L'homme est faible et sans le sou, mais redoutant le traitement que Bazyl fait subir à sa 'petite fleur', il n'a pas de temps à perdre. Bien entendu, sans l'aide des héros, il n'a aucune chance...

## PETIT, JE PEUX FAIRE DE TOI UNE STAR !

Les héros sont approchés par Anta Mandrake, qui tente de les convaincre d'accepter de participer à un tournoi de gladiateurs. Ceux qui acceptent sont opposés à des menaces raisonnables parmi les autres locaux et, s'ils gagnent, ils reçoivent non seulement une portion de la caisse (une *très* petite portion), mais aussi une récompense en nature, sous la forme d'un excellent repas, de compagnie intime, etc. Mandrake profite de l'occasion pour tenter de droguer les héros et de les rendre dépendants à l'une des substances qu'il a en stock, avant de les faire rencon-

trer Bazyl et ses dominations magiques. Toutefois, il y a de fortes chances pour que leurs compagnons interviennent avant ça.

## ELLE EST DÉCHAÎNÉE !

La Machine se lasse de Bazyl et de ses stupides combats 'à la loyale' et se lance dans un monstrueux carnage ! Elle fauche les habitants comme du blé mûr et creuse un profond sillon sanglant à travers la campagne (ou à travers la ville, fut-elle grande). Bazyl propose discrètement une récompense, ce qui peut mettre sa bande et le groupe de héros du même côté dans leur chasse au monstre. Bien que le 'recrutement' de la créature par Bazyl avant son dérapage ne soit pas techniquement illégal (mais cela peut dépendre du monde de campagne), le dragon espère bien dissimuler son rôle dans cette sombre histoire, même si cela implique de détruire la créature artificielle. Des héros rusés peuvent découvrir son secret et obtenir une récompense du Guet local. Ils peuvent aussi se servir de l'information ou négocier la capture ou la destruction de La Machine en échange d'une reconnaissance de dette de la part de Bazyl.

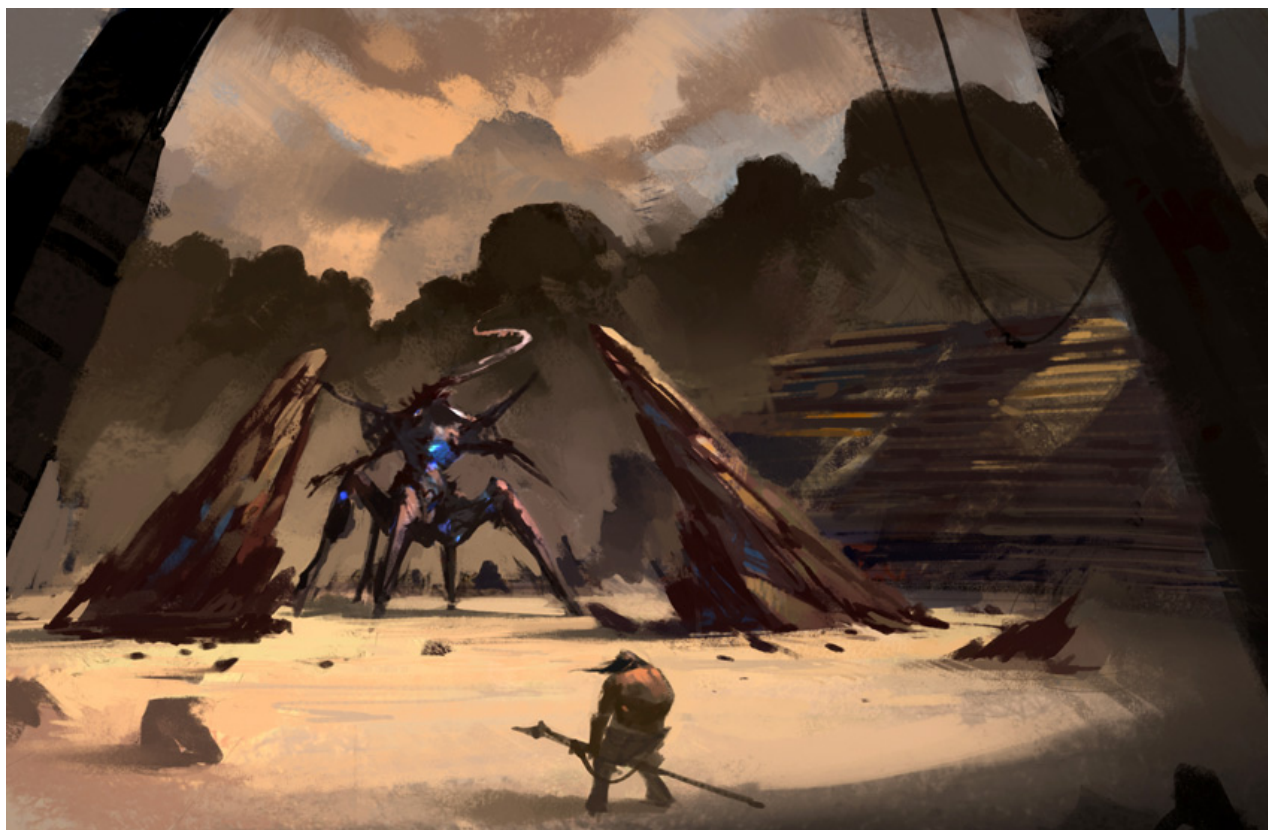


Image © annisahmad.deviantart.com