

# PLAINE DE SANG

## CARACTÉRISTIQUES DES FIGURANTS

Les figurants utilisent le système Métal Léger 2.2 publié dans le Chagar Enchaîné n°78. Le scénario « Plaine de Sang » a été rédigé par Fred « Balt » Lipari et publié dans Casus Belli n°18.

### Amjar Amrajil – chef du convoi batranoban

Compétences (2) : Combat 3, Érudition 3, Présence 3, Survie 3, Résistance 3, Volonté 3

Désirs : Co 2, Pl 2, Po 3, Ri 4, Vi 1

Arme : Épée courte (Me +1, De +1)

Armure : Vêtements batras

Équipement : 10000 ceſtes cachés dans les chariots

Compteurs :

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

### Hommes de main d'Amjar Amrajil

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 2, Perception 2, Résistance 2

Désirs : Co 1, Pl 3, Po 1, Ri 3, Vi 4

Arme : Épée courte (Me +1, De +1)

Armure : Plaſtron de cuir de mauvaise qualité (De +1)

### Ebek

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

### Gajl

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

### Brok

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

### Aral

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

### Vir

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

### Archibald de Hauts-les-près – noble dériſion excentrique en cavale

Compétences (1) : Érudition 3, Perception 2, Présence 4, Savoir-faire 3, Spectacle 2, Volonté 2

Désirs : Co 3, Pl 4, Po 1, Ri 3, Vi 1

Arme : Dague sertie (Me +1, De +1)

Armure : Vêtements nobles excentriques

Équipement : 5000 ceſtes

Compteurs :

OOOO / 6

OOOO / 9

### Baly – guide alweg fouineur de première

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 2, Discrétion 3, Perception 2, Survie 2, Résistance 2, Volonté 2

Désirs : Co 2, Pl 2, Po 1, Ri 2, Vi 1

Armure : Vêtements en piteux état

Compteurs :

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

### Alban des Sauts-de-la-Grance – diplomate dériſion dur en affaires

Compétences (1) : Combat 2, Érudition 4, Présence 4, Savoir-faire 2, Résistance 2, Volonté 3

Désirs : Co 2, Pl 2, Po 3, Ri 4, Vi 1

Arme : Fleuret (Me +1, De +1)

Armure : Vêtements de noble dériſion

Équipement : 200 ceſtes

Compteurs :

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

### Sylvan des Sauts-de-la-Grance – fils de diplomate

Compétences (1) : Combat 3, Érudition 4, Présence 3, Savoir-faire 2, Spectacle 2, Résistance 3, Volonté 2

Désirs : Co 3, Pl 3, Po 1, Ri 4, Vi 1

Arme : Fleuret (Me +1, De +1)

Armure : Vêtements de noble dériſion

Équipement : 100 ceſtes

Compteurs :

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

### Hystekers

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 3, Perception 2, Survie 3, Résistance 3

Combat : Attaque 5D, Défense 5D, Coop. 11D

Désirs : Co 1, Pl 2, Po 3, Ri 2, Vi 4

Arme : Épée courte (Me +1, De +1), poignard (Me +1, De +1)

Armure : Tenue de cuir et de fourrure (De +1)

1

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

2

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

3

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

4

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

5

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

6

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

7

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

8

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

9

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

10

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

11

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

12

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

13

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

14

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

15

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

16

OOOOOO / 6

OOOOOO / 9

17  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

19  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

### Hyènes – chasseurs rapides et furtifs

Compétences (1) : Athlétisme 3, Combat 3, Discrétion 3, Perception 2, Survie 2, Résistance 3

Combat : Attaque 5D, Défense 5D, Coop. 11D

Arme : Morsure ou griffes (Me +1)

1  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

3  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

5  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

7  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

9  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

11  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

18  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

20  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

2  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

4  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

6  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

8  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

10  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

12  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

### Maraudeuses sekekers

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 3, Discrétion 2, Perception 2, Survie 2, Résistance 3

Combat : Attaque 5D, Défense 5D, Coop. 11D

Désirs : Co 2, Pl 1, Po 3, Ri 2, Vi 4

Arme : Cimeterre (Me +2)

Armure : Tenue de cuir avec épaulières renforcées (De +1)

1  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

3  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

5  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

7  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

9  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

2  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

4  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

6  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

8  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

10  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

11  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

13  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

15  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

17  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

19  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

12  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

14  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

16  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

18  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

20  
○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

### Sarya – tenancière de bouge sachant se faire obéir

Compétences (2) : Combat 4, Perception 3, Présence 3, Savoir-faire 3, Résistance 4

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 2, Ri 3, Vi 2

Armes : Lullaby (bocle, Me +1, De +2, Combat +1, Pouvoirs :

Détection du danger, Aura d'invulnérabilité), épée courte (Me +1, De +1), poignards (Me +1, De +1)

Armure : Tenue de cuir (De +1)

Compteurs :

○○○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○○○ / 9  
○○○○○○○○○ / 12  
○○○○○○○○○ / 15

### Gui – guide alweg négociateur né

Compétences (1) : Combat 3, Érudition 2, Présence 3, Savoir-faire 2, Survie 2, Résistance 3, Volonté 3

Désirs : Co 4, Pl 1, Po 3, Ri 2, Vi 2

Arme : Decipher (Poignard en airain, Me +2, De +1, Combat +1, Aspect : Hypermnésique [A], Pouvoir : Détection du mensonge)

Armure : Veste en cuir (De +1)

Compteurs :

○○○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○○○ / 9  
○○○○○○○○○ / 12  
○○○○○○○○○ / 15

### Tao – Hysnaton mal bâti de plus de 2m50

Compétences (1) : Athlétisme 3, Combat 3, Survie 2, Résistance 3

Désirs : Co 1, Pl 2, Po 2, Ri 2, Vi 4

Armes : Fendoir (hachoir disproportionné, mais pas une Arme, Me +2, encombrant, arme à deux mains)

Armures : Armure en cuir (De +1)

Compteurs :

○○○○○○○ / 6  
○○○○○○○ / 9

### **Modro Œil malin – guide alweg spécialiste des coins dangereux**

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 3, Discrétion 3, Perception 3, Savoir-faire 2, Survie 3, Résistance 3

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 1, Ri 3, Vi 2

Armes : Épieu (Me +2), poignard (Me +1, De +1)

Armures : Armure en cuir (De +1)

Compteurs :

○○○○○○○ / 6

○○○○○○○ / 9

### **Chien-monstre – gentils toutous transformistes**

Compétences (1) : Athlétisme 3, Combat 4, Discrétion 3, Perception 2, Résistance 4

Spécial : Inflige la faille « Petit »

Armes : Griffes (Me +1, De +1), queue acérée (Me +2, De +2), mâchoire impressionnante (Me +2, De +1)

Armures : Plaques osseuses (De +2)

### **Folo**

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 6

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 9

○○○○○○○○ / 12

○○○○○○○○ / 15

### **Foupou**

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 6

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 9

○○○○○○○○ / 12

○○○○○○○○ / 15

### **Grosso**

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 6

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 9

○○○○○○○○ / 12

○○○○○○○○ / 15

### **Chouchou**

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 6

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 9

○○○○○○○○ / 12

○○○○○○○○ / 15

### **Horlo**

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 6

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 9

○○○○○○○○ / 12

○○○○○○○○ / 15