

BOB NEAL

Trapu, chauve et couvert de tatouages, il est charretier pour une société indépendante en train de couler. Il n'a pas beaucoup de cervelle, et suit plutôt le mouvement, car il veut que la situation des charretiers change, quelle qu'en soit la méthode.

Arme : barre à mine (dégâts contondants : taille+1)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
14	9	9	11	11	9	9
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
7	8	2d	1d	20	5	5,75

PETER ET HOBBS COOPER

Deux frères bouchers encore ados, récemment embauchés dans les abattoirs tenus par Major. Ils n'ont pas tardé à se sentir exploités, et Sven et Laura sont venus leur « ouvrir les yeux ». Un peu plus frêles que Sven et Bob et couverts de tâches de rousseur, ils se ressemblent beaucoup.

Arme : hachoir (dégâts tranchants : taille)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
11	11	10	10	10	10	10
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
8	8	1d+1	1d-1	12	5	5,5

CAPORAL CAROTTE FONDEURENFERSSON

Arme : épée longue (dégâts tranchants : taille +1, dégâts perforants : estoc+1)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
19	16	13	16	16	13	13
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
11	11	3d+1	2d-1	36	7	8

CHICARD CHICQUE

Arme : matraque (dégâts contondants : taille+1)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
8	11	10	9	9	10	10
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
8	7	1d-2	1d-3	6	1	4