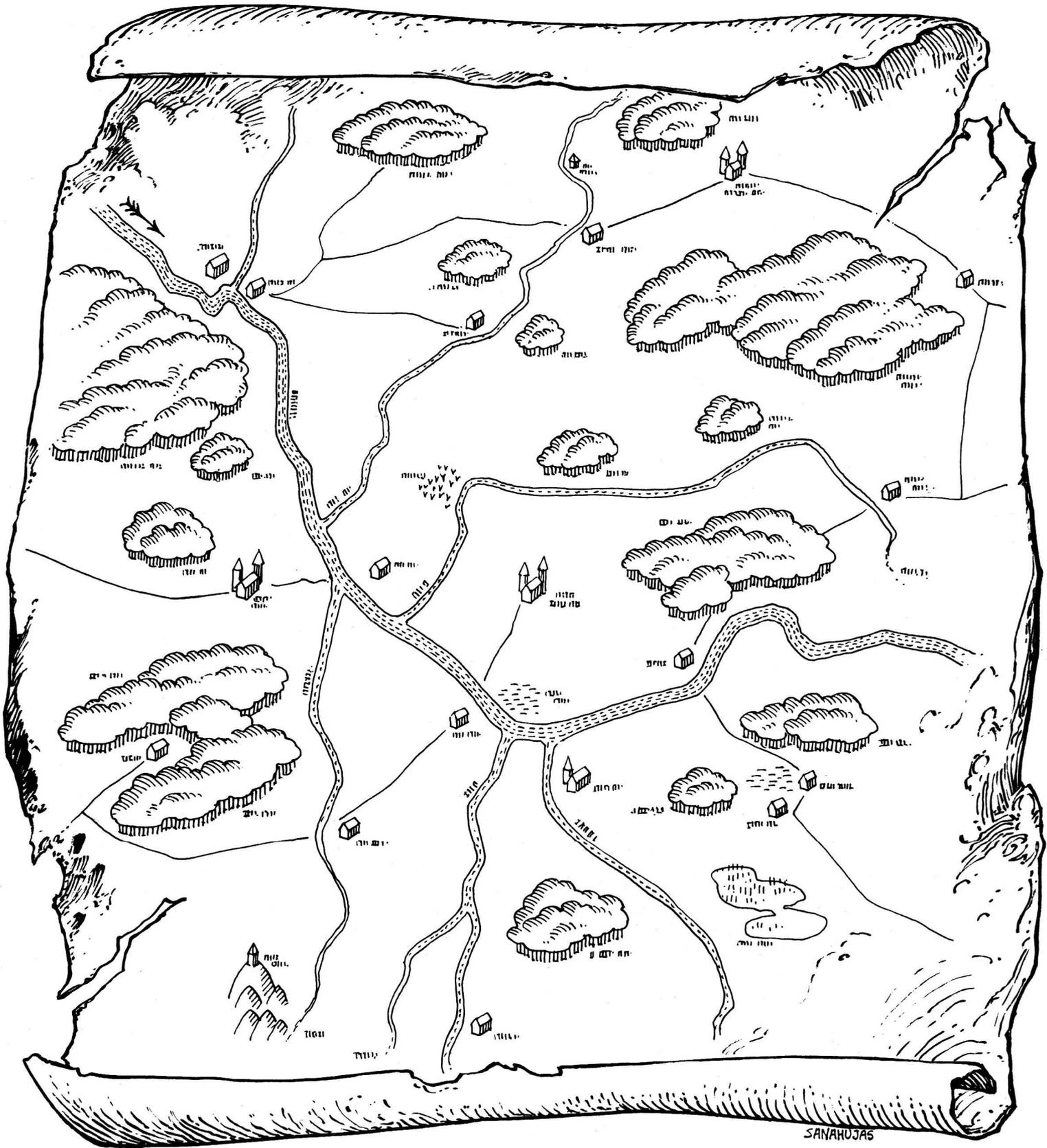


# LA CARTE DE L'UKRAINE



*Auteur : LAURENT ALONZO*  
*Relecteur : ALAIN PARIS*

Edité, distribué par LES SILMARILS "Edition", 12 rue du Maréchal Joffre 63000 CLERMONT-FERRAND

Couverture et Illustration : SANAHUJAS

Maquette : Laurent ALONZO

Conseil artistique : Carole CASORRAN

Photocomposition : ALINEA

Impression : Imprimerie Générale du Centre St ETIENNE

LES SILMARILS Mars 1990

Questions, suggestions, remarques sont à envoyer à : Les SILMARILS "LA TERRE CREUSE"

12, rue du Maréchal Joffre

63000 CLERMONT-FERRAND

# LA CARTE DE L'UKRAINE

## BUT

Les joueurs doivent s'emparer de cartes authentiques de l'Ukraine dans l'université de Warsaw, avant que la Sainte-Vehme ne découvre celles-ci.

## HISTORIQUE

L'université de Warsaw garde jalousement plusieurs cartes authentiques de l'Ukraine, que bien entendu elle refuse de communiquer à qui que ce soit. La Sainte-Vehme, quant à elle, recherche depuis plusieurs mois un camp du groupe Stern dissimulé dans la campagne ukrainienne. Elle connaît le nom géographique de la région où il est sensé se trouver, mais étant donné que toutes les cartes qu'elle possède sont fausses, elle n'a toujours pas localisé la véritable position du camp sur le terrain, Le Vrîl refusant de lui copier et encore moins de lui confier les cartes, Huggo Frosnir Haut-Dignitaire de la Sainte-Vehme pour la cité de Warsaw a obtenu du gouverneur l'autorisation de «protéger» l'université avec ses familiers depuis une semaine. En fait de protection, La Sainte-Vehme a interdit l'accès de l'université à toute personne étrangère, et l'accès à l'atelier de cartographie, «pour raison de sécurité», à tous les élèves de l'université, ainsi qu'aux professeurs et aux sociétaires du Vrîl. Elle recherche à authentifier les cartes de l'Ukraine, pour l'instant sans succès.

## SITUATION DE DEPART

L'action se déroule dans la cité de Warsaw au début de la foire de printemps

Vous trouverez ci-dessous différentes idées pour introduire vos joueurs dans l'aventure, selon qu'ils appartiennent à certains groupes. Si vos joueurs se connaissent déjà, s'aident et se soutiennent mutuellement, vous pouvez n'en choisir qu'un seul à qui vous donnerez une mission, les autres le suivant simplement par amitié ou par raison.

Il serait préférable qu'au moins un de vos joueurs appartienne au groupe Stern, et un autre au Vrîl. Ceci leur faciliterait grandement la tâche. Si aucun joueur n'appartient au Vrîl ou au Stern, créer un PNJ étudiant à l'université de Toulouse et dont la mission sera la même que celle décrite ci-dessous.

**Stern:** le personnage a reçu pour mission l'ordre de se rendre à Warsaw lors de la foire annuelle et de prendre contact avec une tireuse de cartes, madame Zelda, qui lui donnera toutes les informations voulues sur sa mission. La phrase de reconnaissance est «Pourriez-vous me tirer les cartes, je sens s'assombrir mon avenir», et la réponse: «ne vous inquiétez pas, la nouvelle lune protégera vos entreprises nocturnes».

**Vrîl:** le personnage d'une autre université que celle de Warsaw s'est vu confier par un de ses professeurs un plan de l'université de Warsaw indiquant les intérieurs des deux bâtiments, ainsi que les jardins et pavillons, avec pour ces derniers leurs utilisations (occupés par des professeurs, des sociétaires, vides ou servant de laboratoires ou d'ateliers) afin de récupérer les cartes authentiques avant la Sainte-Vehme, et de les rapporter à sa propre université.

**Fraternité Runique:** le personnage a reçu l'ordre de se mettre au service de l'université locale pour une durée indéterminée, afin d'accomplir une mission qui lui sera confiée par le doyen. Son service prendra fin une fois la mission achevée, et pas avant! cette mission est d'aider l'étudiant qui se rend à l'université de Warsaw pour récupérer les cartes. Cette mission doit s'effectuer dans l'anonymat, et il ne doit pas dévoiler son appartenance à la Fraternité Runique.

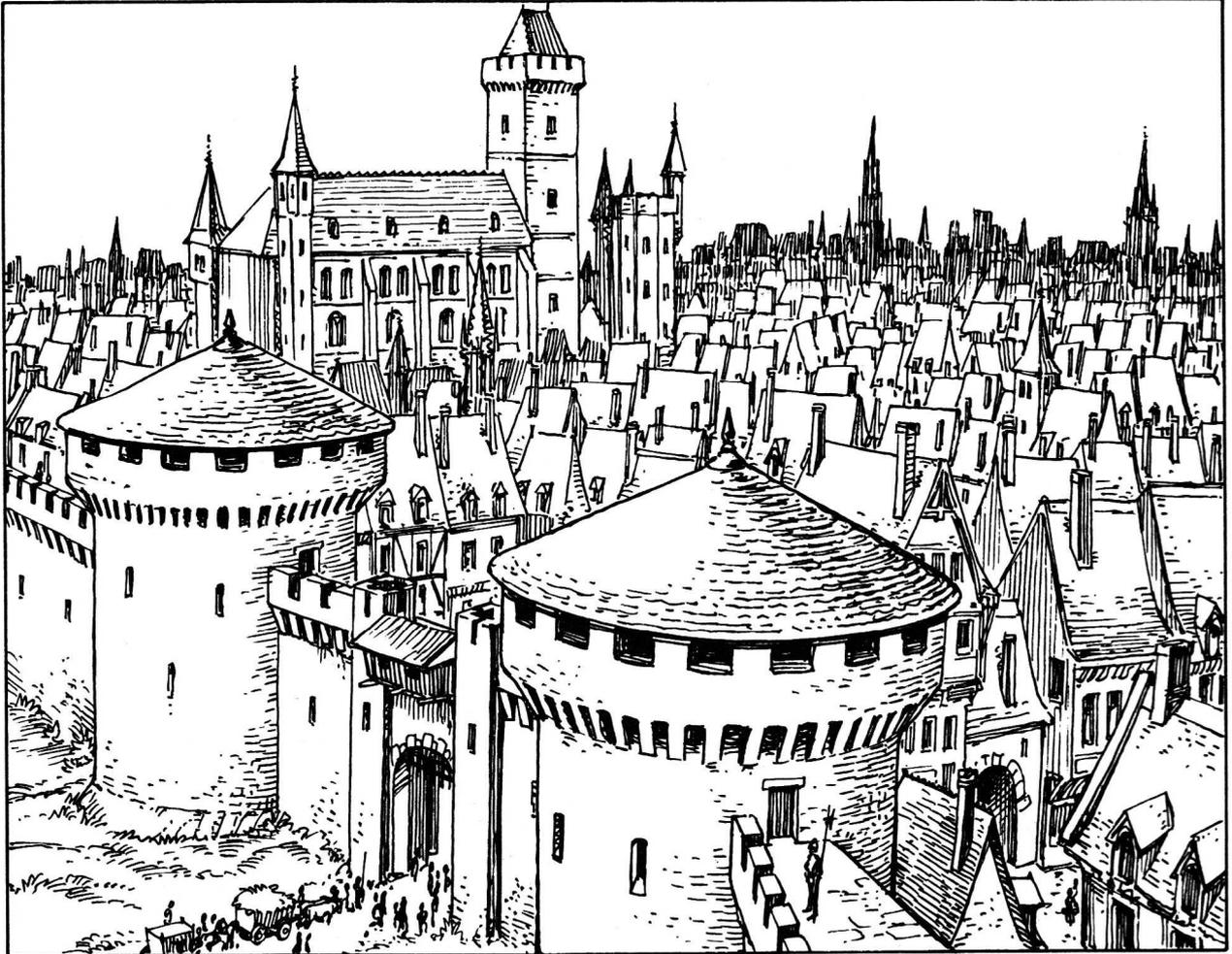
Pour d'autres personnages n'appartenant à aucun de ces groupes, ils peuvent être attirés par l'argent (de véritables cartes peuvent être monnayées au prix fort), pour le plaisir de rencontrer la Sainte-Vehme, par amitié envers un autre personnage, ou tout simplement parce qu'ils se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment, et qu'ils n'ont pas le choix. Par exemple, ils se promenaient près de l'enceinte de l'université au moment où les autres personnages tentaient de s'introduire à l'intérieur et où passait justement une patrouille de la Sainte-Vehme (quelle malchance!). Essayez de convaincre des familiers qui tirent dans tous les sens que vous ne faites pas le guet pour ceux qui escaladent le mur! La seule solution raisonnable: suivre le mouvement!

## WARSAW

Warsaw est une ville de 100 000 habitants, relativement tranquille; mais cette tranquillité est perturbée chaque année par la foire qui s'y tient. Plus de 20 000 personnes accourues de tout l'Impérium et même de l'étranger se rendent à cette foire. C'est l'une des plus grandes, des plus réputées et des plus bigarrées de tout l'Impérium. Elle dure quatre semaines complètes; tous les commerçants, artisans, bateleurs, comédiens, et bien sûr les voleurs de tout poil s'y retrouvent. Tout se vend et s'achète, du manteau de fourrure le plus rare aux sacs de blé en passant par les objets et ustensiles les plus courants. Pendant la durée de la foire, c'est la garnison militaire locale, forte d'une division d'infanterie de 1000 hommes qui s'occupe du maintien de l'ordre et

de la sécurité, car l'on y dénombre pas moins de 20 morts par jour et plus de 200 agressions, les troubles venant surtout de la ville de toiles montée aux abords de la cité.

chent complet pour la durée de la foire. Ce sont des établissements de luxe, où descendent les personnes fortunées sans famille à Warsaw pouvant les héberger. Les chambres sont pour la plupart réservées un an à



## LA FOIRE

La foire est divisée en trois grands secteurs, non d'activités mais de prestige, répartis dans les différents quartiers de la ville, ainsi qu'à l'extérieur.

Sur la place centrale et dans les rues avoisinantes se tiennent les bijoutiers, orfèvres, fourreurs, etc, en bref tous les commerces de luxe. Cette partie de la foire est la mieux protégée, toutes les rues y donnant accès sont surveillées par l'armée et seules les personnes d'apparence prospère peuvent y pénétrer. L'on y trouve aucun bateleur, jongleur ou mendiant, ce qui n'empêche pas la présence de coupe-bourses. Certains exposants engagent même leur propre service de surveillance, le plus souvent constitué d'anciens soldats armés et très dangereux, qui n'hésitent pas à tirer si une personne vole ou tente de voler une marchandise sous leur responsabilité. Par contre, ils ne lèveront pas le petit doigt pour un commerce qui n'est pas sous leur protection. Toutes les auberges, dans cette partie de la ville, affi-

l'avance, dès la foire de l'année précédente. Les personnages peuvent tout de même réussir à louer des chambres, mais de très grand luxe et au prix en conséquence (idem pour les repas en auberge ou restaurant).

Sur les places excentrées et les rues avoisinantes se trouvent des commerces et artisans regroupés par secteur d'activités. Cette partie de la foire ressemble à n'importe quelle autre foire de l'Impérium, à ceci près qu'elle est beaucoup plus étendue, et donc qu'on y trouve un grand nombre de personnes peu scrupuleuses, voire malhonnêtes. C'est également dans les auberges de ces quartiers que se trouvent les chambres et les services au meilleur rapport qualité-prix, mais le nombre de chambres est dérisoire par rapport à la demande, et toute location peut se monnayer au marché noir jusqu'à trois fois son prix de base (il est quasiment impossible que les personnages trouvent des chambres libres dans ses quartiers).

A l'extérieur de la ville, on monte pour la durée de la foire une véritable ville de toiles accueillant une dizaine de milliers de personnes. Là sont présents tous les commerces rencontrés dans la ville, mais également

les artistes ambulants, les diseurs de bonne aventure, les tireuses de cartes, etc... Cette partie de la foire est la plus colorée, la plus diversifiée, mais également la plus dangereuse, aucun notable ne s'y aventurant sans une solide escorte.

## LA VILLE DE TOILES

On y trouve toutes les commodités: auberge, bains-douches, écurie et bien sûr tous les commerces et artisanats de toutes sortes à l'exception de ceux de luxe. Un immense campement de tentes de toutes tailles, formes et couleurs encerclent entièrement la ville.

Au premier jour de la foire, cette ville de toiles est relativement propre, mais très vite le sol se couvre d'immondices dégageant une odeur nauséabonde et rendant la circulation de plus en plus difficile. Elle abrite les personnes n'ayant pas les moyens de loger dans les auberges de Warsaw, mais aussi les voleurs, détresseurs et escrocs de tout poil. La journée, il n'est pas trop risqué de s'y promener, l'armée faisant des rondes constantes.

La nuit, c'est une autre histoire. L'armée brille par son absence et c'est la guilde des voleurs de Warsaw qui prend la situation en mains. Agressions et vols sont alors monnaie courante et il devient extrêmement dangereux pour une personne seule et d'apparence prospère de s'y promener. Il est cependant possible, pour assurer sa protection, de payer la guilde des voleurs qui, dans la ville de toiles, à pignon sur rue. Il sera même possible aux personnages, contre forte rétribution, de recruter du personnel, pour les accompagner dans leurs entreprises.



## MADAME ZELDA

Madame Zelda est une personnalité connue dans le milieu des saltimbanques, ce qui implique que les personnages, en se renseignant auprès d'un bateleur,

ont des chances de trouver sa tente. Par contre, commerçants et artisans ne la connaissent souvent que de nom. N'oubliez pas de toute façon que la ville de toiles est vaste; localiser Madame Zelda prendra plusieurs heures, voire plusieurs jours.

Comme toutes les tireuses de cartes, Madame Zelda possède son échoppe dans la ville de toiles. C'est une petite tente de couleur gris sale, autrefois blanche. Au dessus de l'entrée, un simple panneau portant l'inscription: «Madame Zelda tireuse de cartes». A l'intérieur: une table, des cartes de tarot étalées dessus, deux chaises sur lesquelles il ne serait guère prudent de se laisser aller,, et un fauteuil couvert de velours rouge défraîchi sur lequel est assise une petite femme rondouillarde, à la cinquantaine bien sonnée, affublée de vêtements bariolés, vieux de sûrement plusieurs dizaines d'années. Madame Zelda accueillera les personnages avec un grand sourire, en s'excusant d'une voix douce et profonde, très surprenante chez une personne possédant son physique, s'il n'y a pas assez de chaises pour tous; elle priera les personnes restées debout de s'asseoir sur les malles.

Si un personnage prononce la phrase de reconnaissance, Madame Zelda donnera la réponse puis, tout en tirant les cartes, lui indiquera sa mission: voler la ou les cartes authentiques de l'Ukraine à l'université et apporter son butin à un contact qui l'attendra à l'auberge du village de Reinsburg, situé à 14 kilomètres au nord-est de Warsaw. Le contact, pour se faire reconnaître, portera des bottes, une écharpe et un chapeau bleu. Madame Zelda remettra un plan de l'université, ce plan indiquant les bâtiments, les jardins et les pavillons, mais pas ce qu'ils renferment, ainsi que les heures de rondes des familiers de la Sainte-Vehme à l'extérieur comme à l'intérieur de l'enceinte. Si les personnages le demandent, elle leur indiquera un endroit où ils pourront trouver des personnes peu scrupuleuses susceptibles de les aider contre rétribution.

Si personne ne prononce la phrase de reconnaissance, elle leur demandera le but de leur visite et tirera les cartes pour ceux qui le désirent. Si un personnage lui souffle son appartenance au groupe Stern, mais qu'il ne prononce pas la phrase de reconnaissance, ou qu'il la menace, Madame Zelda appellera à l'aide et trois forains armés de poignards «langue de boeuf» rentreront dans la tente. Si les personnages refusent de filer doux, les forains deviendront très agressifs.



# L'UNIVERSITE

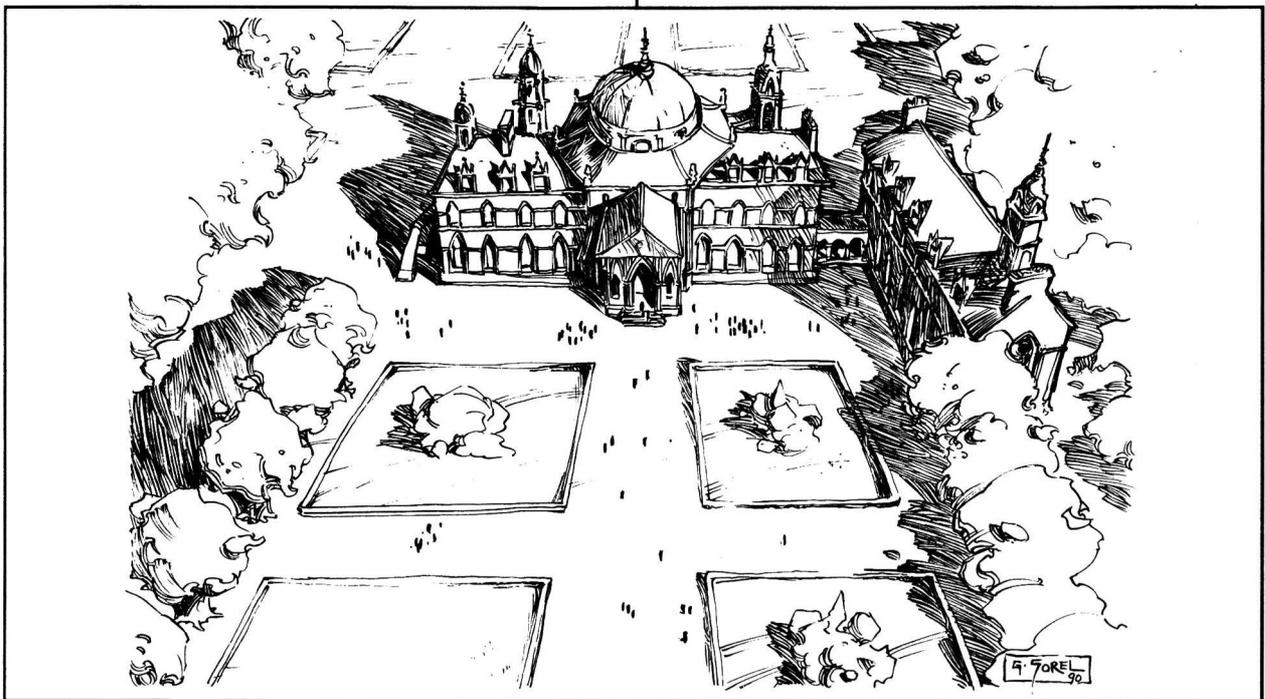
Le pont donnant accès à l'université est gardé par la Sainte-Vehme qui filtre tout le monde et ne laisse passer que les étudiants, les professeurs, les sociétaires ou des personnes les accompagnant. Toute personne extérieure à l'université doit laisser ses papiers aux familiers de garde à l'entrée principale et doit en repartir avant la tombée de la nuit; la seule exception est pour les membres du Vrîl (aspirants ou sociétaires) d'une autre université qui, avec l'accord écrit du doyen maître Lassur, peuvent résider dans l'enceinte.

La nuit, seuls sont autorisés à entrer dans l'enceinte de l'université, les personnes possédant un laisser-passer. Un tel document n'est accordé que par le haut - dignitaire de la Sainte-Vehme pour Warsaw: Huggo Frosnir (inutile de dire que ce laisser-passer est quasiment impossible à obtenir). Des résidents permanents de l'université et quelques sociétaires le possèdent.

rondes toutes les heures, en partant de l'entrée principale. Il leur faut trois heures pour faire complètement le tour de l'université. Seule, l'entrée principale est gardée en permanence par quatre familiers. Les gardes sont relevés toutes les quatre heures.

L'université se compose de deux grands bâtiments à deux étages, d'une très belle architecture, renfermant les salles de cours, les chambres des étudiants ainsi que la bibliothèque. Ces bâtiments sont entourés par d'immenses jardins à la «française». Dans ses jardins sont disséminés des pavillons de toutes tailles recevant les professeurs, les sociétaires du Vrîl ainsi que certains laboratoires ou ateliers. Il existe également plusieurs pavillons vides destinés à héberger des personnes de passage à l'université. Ils sont pour l'instant occupés par les familiers de la Sainte-Vehme.

L'université compte un peu plus de deux mille étudiants, une cinquantaine de professeurs et une cinquantaine de sociétaires du Vrîl, ainsi que pour l'occasion cinquante familiers de la Sainte-Vehme; vingt sont chargés de garder les voies d'accès à l'université et d'empêcher quiconque d'entrer sans laisser-passé. Le



Sur la rive du Vistule, du côté de la ville, sont amarrées plusieurs dizaines de petites barques de pêcheurs. Aucun de ces pêcheurs n'acceptera de faire traverser les personnages durant la journée, et encore moins la nuit, mais certains d'entre eux peuvent accepter de louer leur barque à la journée (voire même pour une nuit), si les personnages sont assez persuasifs (en espèces sonnantes et rébuchantes).

L'université est entourée par un mur d'enceinte de 3 mètres de haut, long d'une dizaine de kilomètres, percé d'une grande porte en face du pont et d'une dizaine de petites portes sur son périmètre. Des familiers de la Sainte-Vehme, par paires, effectuent des

reste fouille l'université à la recherche des cartes, et pour l'instant toujours sans succès.

## L'ATELIER DE CARTOGRAPHIE

Cet atelier se trouve dans un pavillon un peu plus grand que les autres, au nord-est des bâtiments principaux, à cinq cents mètres du mur d'enceinte. Deux familiers en gardent l'entrée en permanence (c'est d'ailleurs le seul pavillon gardé dans l'enceinte de l'Université).

C'est bien entendu là que les recherches de la Sainte-Vehme se sont portées en premier, mais elles n'ont pour l'instant toujours rien donné.

Le pavillon est un bâtiment de pierres de taille sans étage, à l'architecture simple, sans fioritures ni décorations. Il mesure dix mètres sur six, une porte en chêne massif munie d'une large serrure ferme l'entrée (deux clés existent pour cette porte: une en possession du doyen maître Lassur, l'autre de Huggo Frosnir); il y a également quatre fenêtres aux volets clos.

### 1: Atelier de cartographie.

Trois rangées de quatre tables à dessin sont alignées. Au dessus de chacune d'elles, pend du plafond une lampe à huile qu'une cordelette permet de régler en hauteur. Des encriers de quatre couleurs différentes ( noir, rouge, bleu, vert ) et un plumier sont disposés sur chaque table, ainsi que des cartes en cours de reproduction. Sur le mur face à la porte d'entrée est accrochée une grande carte des Marches de Frankie ( bien évidemment fausse ), carte en cours de copie.

### 2: Salle des cartes

Cette pièce est dans un désordre indescriptible, plusieurs centaines de cartes jonchent le sol, les tables et les étagères sont renversées, ce qui rend l'accès excessivement difficile et se déplacer à l'intérieur du local est quasiment impossible. Tout ceci est bien entendu l'oeuvre de la Sainte-Vehme qui a procédé à une fouille méthodique ( ? ) de cette pièce, mais sans résultat ( toutes les cartes contenues dans cette pièce sont fausses ) .

### 3: Réserve

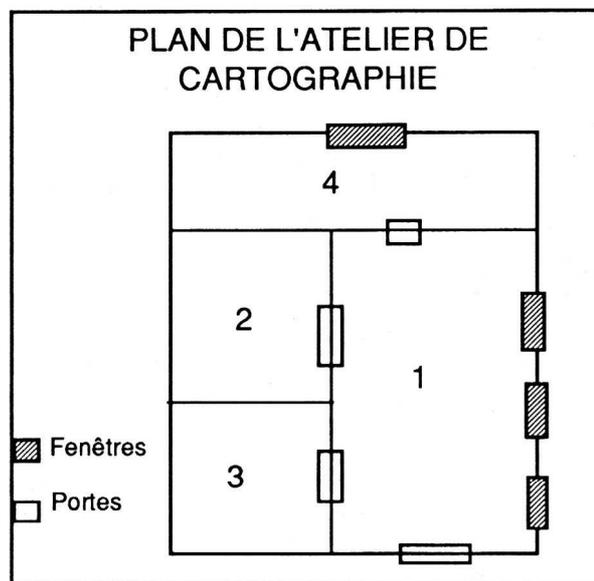
Des pots d'encre de toutes couleurs, des feuilles de parchemin, des tables à dessin et du matériel d'entretien sont entassés sur des tables et des étagères. Cette pièce a bien entendu été fouillée par la Sainte-Vehme, mais ne contenant rien d'intéressant a priori, elle a été relativement épargnée. Il y a bien quelques flaques d'encre tachant le sol, quelques feuilles de parchemin éparpillées, une ou deux tables à dessin renversées, mais sans plus. Les encres ne sont pas encore sèches, ce qui implique que si un ou plusieurs personnages marchent dedans, ils laisseront de très belles traces de pas. A vous de juger s'ils s'en aperçoivent ou non...

### 4:Chambre du Maître Cartographe Albirk

C'est une toute petite chambre sans ornement, avec à peine assez de place pour un lit, une table de chevet, deux chaises et un petit bureau. La chambre de Maître Albirk n'a pas échappé à la fouille, mais celle-ci est restée très discrète; les seules preuves de passage des familiers de la Sainte-Vehme sont les tiroirs ouverts de la table de chevet et du bureau, ainsi que les feuilles éparpillées sur le sol et le lit. Là non plus, la Sainte-Vehme n'a rien trouvé, et pourtant...

Sur le mur ouest sont accrochés, à hauteur de tête d'homme, deux chandeliers distants entre eux d'un mètre, portant chacun trois bougies. Si on tourne les deux chandeliers en même temps l'un vers l'autre, de manière à ce que les bougies se trouvent face à face, une trappe s'ouvre au milieu de la pièce. Si un seul chandelier est tourné, il ne se passe rien. Par contre, si les deux chandeliers sont tournés, mais pas simultanément, la trappe s'ouvre et un piège est amorcé: il consiste en une arbalète située au fond de l'escalier. Elle se déclenchera lorsque quelqu'un mettra le pied sur la quatrième marche. Elle est réglée pour tirer à mi-hauteur d'homme ( la Sainte-Vehme n'a pas encore trouvé ce passage secret ) .

Les deux seules personnes au courant de l'existence de cette trappe sont le doyen Maître Lassur et le Maître Cartographe Albirk, qui, bien entendu ne l'ont pas révélée à la Sainte-Vehme ( ni à qui que ce soit d'autre d'ailleurs ), désirant préserver bien évidemment les cartes authentiques, mais aussi le secret de leur laboratoire et de leurs expériences personnelles.



## LABORATOIRE SECRET

L'escalier de pierres mal taillées débouche au milieu d'un grand laboratoire au sol de terre battue et aux murs de moellon. A son pied une arbalète reposant sur une fourche de bois est pointée vers le haut ( un carreau ou non d'encoché, ceci dépendant du mode d'ouverture de la trappe ). Prés de l'arbalète, partant du sol, un levier d'un mètre de long sert à refermer la trappe et, par la même occasion, à remettre les chandeliers en position d'attente.

Le laboratoire est encombré d'ustensiles, d'une utilisation assez incompréhensible pour un non chimiste: pipettes, tubes, cornues, alambics, tuyaux, etc...

Les murs sont couverts d'étagères encombrées de bocaux de toutes tailles, matières et formes, remplis de minerais, de plantes, de liquides et décoctions en tous genres. Chacun d'eux porte une étiquette indiquant ce qu'il contient, l'écriture est de l'«anglais ancien»; si un personnage connaît l'«anglais ancien» et la chimie il pourra déterminer ce que renferme chaque bocal ( je vous laisse juge de ce qu'il trouve ). Il y a plusieurs tables couvertes de notes griffonnées ( toujours en «anglais ancien») décrivant les expériences en cours (là aussi, je vous laisse toute liberté sur ce que renferment ces mots).

Il y a également deux portes de bois brut fermées à clé, l'une ouvrant sur la pièce où sont enfermées les cartes, l'autre sur un très long couloir.

La pièce qui renferme les cartes est toute petite, elle possède deux étagères. Sur l'une d'elles sont posées douze cartes roulées, dix décrivant l'Ukraine dans ses moindres détails et deux autres respectivement la Sardaigne et la Corse. Sur l'autre étagère se trouvent dix volumineux ouvrages en «anglais ancien», «germain ancien» et «caroline» décrivant la fabrication d'homuncule en laboratoire. Au centre de la pièce, posée sur une table, se trouve une cage ronde contenant un homuncule d'une cinquantaine de centimètres. Cet être a été créé par les Maîtres Lassur et Albrik trois ans auparavant. Dans la hiérarchie des homuncules c'est un alchimiste, et cela fait maintenant une semaine qu'il n'a vu personne et n'a pas mangé, ce qui explique sa méchante humeur. Il demandera de le nourrir et de le libérer; si les personnages le nourrissent, il deviendra tout de suite plus aimable ( n'oubliez pas que la plupart des gens ignorent l'existence des homuncules, et que, par conséquent les personnages peuvent être très surpris de leur découverte ). Si l'homuncule est interrogé, il ne parlera qu'à la condition qu'on lui donne à manger, et il cherchera par tous les moyens à se faire ouvrir sa cage. Si quelqu'un le libère, il se précipitera hors de la pièce et tentera de s'enfuir par le couloir, si la porte est ouverte. Sinon il grimpera l'escalier et, une fois sorti du pavillon, se cachera dans les jardins.

Le couloir partant du laboratoire s'enfonce sous terre sur plus d'un kilomètre, et se termine par une volée de marches aboutissant à une trappe. Celle-ci s'ouvre dans un petit bosquet à cinq cent mètres à l'extérieur du mur d'enceinte de l'université.

## REINSBURG

La route menant de Warsaw à Reinsburg est un petit chemin de terre bien entretenu, sans aucune particularité marquante.

Reinsburg est un village comptant une trentaine de maisons; sur la place centrale se dresse la seule auberge «au repos du voyageur». C'est un bâtiment à deux étages, ni beau ni laid, avec une petite écurie attenante pouvant accueillir six équipages. L'intérieur de l'auberge est, comme son aspect extérieur, très commun. Dans la salle commune, quelques paysans sont

installés au comptoir et seule à une table est installée une femme portant des bottes, une écharpe et un chapeau bleu: c'est le contact des personnages. Après s'être assurée de leur identité, elle prendra les cartes et quittera l'auberge en leur disant de faire de même un peu plus tard.

## NOTE AU MJ

La trame de ce scénario est simple: aller à Warsaw, pénétrer dans l'université, prendre les cartes et repartir vers Reinsburg. Mais n'oubliez pas qu'il peut se passer beaucoup de choses pendant la foire, surtout dans la ville de toiles. Si les personnages tuent un



familier qui garde l'université, cette mort sera connue au plus tard quatre heures après, lors de la relève. S'ils marchent dans l'encre, au plus tard le lendemain matin, la Sainte-Vehme saura qu'il y aura eu intrusion. S'ils libèrent l'homuncule et que celui-ci s'enfuit dans les jardins, les personnages seront repérés. Si la Sainte-Vehme découvre le vol et que les personnages sont encore dans la ville, la fuite avec les cartes risque d'être difficile. En résumé, la trame du scénario est un élément sur lequel il faut se baser, mais ce sont en fait les joueurs qui déterminent véritablement le scénario, selon leurs actions.

## FAMILIERS DE LA SAINTE - VEHME

FOR : 12            DEX : 11            CON : 12            APP : 10  
 INT : 11            MAG : 08            VOL : 14            ION : 12  
 Bonus aux Dommages : +2    Endurance : 32            Energie : 42

**Compétences :**

- Administration Imp : 45	- Camouflage : 35	- Comptabilité : 30
- Con. Légendes : 30	- Eloquence : 45	- Equilibre : 30
- Esquiver : 50	- Grimper : 40	- Héraldique : 25
- Lancer : 35	- Caroline : 85	- Lire/Ecrire Caroline : 80
- Monter à cheval : 45	- Nager : 35	- Pick Pocket : 30
- Piège : 40	- Pister : 30	- Premiers soins : 15
- Psychologie : 25	- Recherche : 50	- Sauter : 35
- Se déplacer en silence : 30		

**Armes :**

- Arquebuse à Rouet :  
 NM : 3    INI : 10/-    T : -    E : 5d6    C : -    ATT : 45 (0-30) 40 (30-50)    PAR : 15

- Epée Large :  
 NM : 4    INI : 6    T : 2d6+4    E : 1d6+3    C : 2d6    ATT : 60    PAR : 30

- Couteau  
 NM : 2    INI : 1    T : 1d3    E : 1d6    C : -    ATT : 65    PAR : 30

Cuir Léger T : 3    E : 2    C : 1 sur Bras, Thorax, Abdomen, Bas-Ventre

## FORAIN

FOR : 12            DEX : 14            CON : 13            APP : 10  
 INT : 12            MAG : 12            VOL : 13            ION : 14  
 Bonus aux Dommages : +2    Endurance : 34            Energie : 50

**Compétences :**

- Braconage : 50	- Botanique : 30	- Camouflage : 35
- Chanter : 45	- Chasser : 35	- Con. Animaux : 35
- Con. Légendes : 30	- Danser : 40	- Eloquence : 30
- Equilibre : 50	- Esquiver : 50	- Grimper : 40
- Jongler : 40	- Jouer Ins : 45	- Lancer : 55
- Caroline : 75	- Marchandage : 50	- Nager : 35
- Pick Pocket : 50	- Piège : 45	- Pister : 40
- Premiers soins : 45	- Psychologie : 35	- Recherche : 35
- Se déplacer en silence : 45		

**Armes :**

- Couteau Lancé :  
 NM : 3    INI : 10/-    T : -    E : 1d6    C : -    ATT : 55 (0-10) 50 (10-20)    PAR : 20

- Poignard Langue de Boeuf  
 NM : 4    INI : 3    T : 1d6+2    E : 1d6    C : 1d3    ATT : 65    PAR : 30

Vêtements léger : T : 1    E : 0    C : 0 sur tout le corps sauf tête.

## VOLEUR

FOR : 10            DEX : 17            CON : 10            APP : 10  
INT : 13            MAG : 10            VOL : 15            ION : 15  
Bonus aux Dommages : 0            Endurance : 28            Energie : 45

### Compétences :

- Camouflage : 50	- Eloquence : 30	- Equilibre : 60
- Esquiver : 60	- Grimper : 70	- Héraldique : 25
- Lancer : 55	- Caroline : 80	- Marchandage : 40
- Nager : 30	- Pick Pocket : 75	- Piège : 65
- Premiers soins : 40	- Recherche : 55	- Sauter : 50
- Se déplacer en Silence : 50		- Assassiner : 35

### Armes :

#### - Couteau lancé :

NM : 4            INI : 10/-            T : -            E : 1d6            C : -            ATT : 60 (0-10) 55 (10-20)            PAR : 25

#### - Dague à Rouelle :

NM : 5            INI : 2            T : -            E : 1d8+2            C : -            ATT : 70            PAR : 30

#### - Colichemarde :

NM : 3            INI : 6            T : 1d6 +2            E : 2d6+2            C : 1d3            ATT : 65            PAR : 35

Cuir Léger    T : 3    E : 2    C : 1 sur Bras, Thorax, Abdomen.

## HOMUNCULE ALCHEMISTE

FOR : 2            DEX : 19            CON : 10            APP : 01  
INT : 20            MAG : 01            VOL : 17            ION : 20  
Bonus aux dommages : -2            Endurance : 28            Energie : 29

### Compétences :

- Botanique : 115	- Camouflage : 40	- Chimie : 112
- Eloquence : 35	- Equilibre : 50	- Esquiver : 50
- Géologie : 115	- Grimper : 40	- Lancer : 35
- Caroline : 120	- L/E Caroline : 107	- L/E Anglais Ancien : 117
- L/E Germain Ancien : 109	- Pick Pocket : 50	- Piège : 50
- Poison : 107	- Premiers soins : 50	- Psychologie : 45
- Recherche : 116	- Sauter : 55	- Se déplacer en Silence : 40

### Armes :

#### - Poings :

NM : 1            INI : 2            T : -            E : 1d2            C : 1d2            ATT : 70            PAR : 30

#### - Pieds :

NM : 1            INI : 3            T : -            E : 1d2+1            C : 1d2+1            ATT : 75            PAR : 35

#### - Morsure :

NM : 1            INI : 1            T : 1d6            E : -            C : -            ATT : 75            PAR : -



