



Les Thaumaturges se fâchent

Préliminaire

Cet intermède fait suite au scénario 6 et prend donc comme acquis que les PJ sont maintenant en mauvais terme envers les Thaumaturges. Ceux-ci veulent s'adjoindre les services d'Hubert de la Gravière et vont donc retirer leur faveur aux joueurs.

Histoire de prouver à Hugues qu'ils sont des gens de parole, ils vont accepter d'assassiner les personnages. Vu le manque d'envergure de nos truands, ils vont commencer mollo. Mais chaque tentative va aller crescendo jusqu'à l'élimination ou la disparition des PJ.

Pour les joueurs, cette situation va provoquer un choc. Ils viennent de prendre des risques et d'œuvrer pour faire cesser une menace et, sans même qu'ils aient le temps de souffler, une autre menace s'abat sur eux. D'un autre côté, il ne s'attendait sans doute pas à s'en tirer indemne après avoir joué avec les pieds d'un capitaine corrompu, non ?

Mais ce qui devrait les surprendre (ou pas puisque des éléments permettaient déjà de soupçonner le rôle trouble des Thaumaturges dans le précédent épisode), c'est le rôle joué par leur ancienne famille. Bon, d'un autre côté, ils les doublent peut-être pour le compte des Isiroriens. Mais quand même ! Il faudrait profiter de cet épisode pour commencer à instiller dans le chef des PJ une haine réelle dirigée vers les Thaumaturges. Car ce sera un des moteurs de l'action des PJ.

Si les PJ adoptent un profil bas et se cachent, les Thaumaturges répandront la rumeur qu'ils sont morts et la traque s'arrêtera. Ils trouveront bien le moyen de justifier une éventuelle réapparition de ces gêneurs auprès de la Gravière. Mais dans l'immédiat, ils doivent ferrer le capitaine de la milice et, en chassant les PJ, ils cèdent à son petit caprice.

La première attaque sera une attaque classique d'une autre bande. Des bras cassés n'ayant que l'avantage du nombre et ne possédant qu'une intelligence limitée.

La seconde attaque prendra la forme d'un piège vicieux mis en palce dans une auberge nommée l'Algue Flottante. Une bande affiliée aux Thaumaturges sera là pour achever le travail s'ils ne tombent pas dans le piège. Ceux-là sont déjà plus dangereux et possèdent même un petit renfort magique.



La troisième et dernière attaque verra l'utilisation d'une créature surnaturelle : un chasseur. Au cours de cette attaque, ils devraient faire la connaissance d'un ogre qui leur offrira un passeport pour l'anonymat.

Étoile Noire n'interviendra pas personnellement mais son nom sera utilisé pour les attirer dans des traquenards.

Si vous n'utilisez pas l'ensemble de ces traquenards, vous pourrez toujours les conserver sous le coude. Certains pourraient faire de bons retours de bâtons.

Traquenard 1 : Venez dans les bois, la milice n'y est pas !

Les PJ reçoivent via un de leur contact un message d'Étoile Noire. Elle doit les voir au plus vite. Le texte est laconique. Ce n'est pas signé, juste des initiales. L'écriture semble être celle d'Étoile Noire s'ils l'ont déjà vue. Un jet de faussaire Q3 permettra de dire qu'elle semble, en effet, être la même. Il y a cependant un léger doute. Si c'est EN qui l'a écrite, elle était énervée pour le faussaire.

Le mot :

Commune des Cent Abris – Parc des Saules On doit parler, venez tous. Argent possible à la clef. Beaucoup. EN
--

Jet connaissance pègre

Q1 : Il se passe des choses louches dans ce parc. C'est un endroit de la pègre. Q2 : On y vend de la drogue mais il y a récemment eu une histoire de meurtre à cet endroit. Q3 : Un soir, tous les gens qui étaient dans le parc ont disparu. La bande des Vendeurs de Bonheur, la bande de Fredo qui protégeait le business, les miséreux et les clients... Les habitants du quartier parlent de cris et d'hurllement d'agonie divers mais au matin, la seule chose qu'on ait retrouvé, ce sont des taches de sang. Q4 : La milice a classé l'affaire et mis cela sur le compte des Taupes. Depuis, le parc est désert. Trois mois que plus personne n'y met les pieds de nuit. Q5 : Les Taupes ont nié toute implication et ont même envoyé l'un des leur s'expliquer avec le préfet. Lui aussi, il a disparu.
--



Lorsque les PJ s'avancent dans le petit parc, leurs assaillants leur tombent dessus. Quatre gouris et deux umélorien tentent de leur faire la peau.

Deux uméloriens armé de dagues, un gouri-rat combattant à l'épée longue et un gouri-surmulot avec un espadon viennent au contact. Une ravissante gouri-chinchilla leur tire dessus de loin avec une arbalète tandis qu'une non moins mignonne gouri-gerboise, juchée sur un arbre les canarde de sa position surélevée avec une fronde.

SI les PJ ne viennent pas au rendez-vous, les truands tenteront de leur tendre une embuscade à un autre endroit. Voire même de les attaquer dans leur repère. Cette bande peut se déplacer facilement via les tunnels des gouris mais risque fort d'être repérée lorsqu'elle tentera de se renseigner sur les PJ. D'autant que les deux personnes sociables du groupe sont les femelles gouris, la gouri-gerboise et surtout la gouri-chinchilla.

Le MJ devra tenir compte des efforts déployés par les joueurs pour éventuellement, les faire bénéficier (probablement contre finance via un informateur) de l'info selon laquelle des gens les pistent. Plus la bande devra faire d'effort pour retrouver les PJ et plus ils auront des chances d'être informés de l'existence et de la composition de la bande qui les recherche.

S'ils capturent un des truands vivants, il ne pourra pas dire grand-chose. Les passages entre crochets ne peuvent être délivrés que par un gouri.

*« Écoutez, je ne sais pas qui voulait votre mort. On a trouvé un mot devant l'entrée du tunnel avec un petit coffret. Pendant qu'on regardait à l'intérieur, quelqu'un est venu nous parler. Il était masqué mais c'était un félis. Un mâle. [Et vu son odeur, il venait du quartier des abattoirs.] Il nous a donné votre description et il nous a dit que vous alliez passer dans le parc. Si vous ne veniez pas, il faudrait alors qu'on commence une recherche pour vous retrouver. Fallait qu'on commence par une auberge du Vieux Port : La Danseuse Rouge, qu'il a dit...
Et il a dit aussi : pas de survivant... »*

On a une mission pour vous !

Peu de temps après, qu'un second message leur parvient. Soit directement, s'ils sont encore à la Danseuse Rouge, soit via un de leur contact dans le cas contraire. Cette deuxième attaque a pour cadre l'Algue Flottante. C'est le moment de leur faire découvrir cet endroit sympathique et pittoresque. Ce passage doit normalement se



dérouler sans combat mais comporte une fuite épique. Enfin, si on présuppose qu'ils survivent, évidemment !

Le mot

J'ai une mission pour vous. Méfiez-vous, des gens essaient d'usurper mon identité dans le quartier. Mais je suis sur leur piste. RV à l'Algue Flottante en début de soirée. Prenez le temps d'observer. Un coursier a ordre de vous remettre une bourse et une boîte à minuit. Pas avant et cela a son importance. Prenez l'argent, exécutez la mission. Je vous recontacterai pour le second versement. Ne me décevez pas.
EN

Mes joueurs ont tout de suite pensé que le premier message était un faux. Ce qui ne les a pas empêchés d'aller au rendez-vous et d'y être confronté à la menace. Le second message les a conforté dans leurs impressions et, bien que méfiants, ils se sont rendus à l'Algue Flottante.

Pour des renseignements précis sur l'auberge de l'Algue Flottante, je vous renvoie à l'aide de jeu du même nom qui traite en détail du sujet.

Lorsque les PJ arrivent, via la terre ferme, ils découvrent les lieux. Ils attendent le moment, mangent, boivent, observent, jouent. A minuit, un courrier se pointe et vient discrètement s'asseoir à leur table.

"J'ai quelque chose pour vous. Voilà, on est quitte, à présent. Salut."

Et il s'en va. Si on lui pose des questions, il ne répondra pas. Seule la question : "*Quitte de quoi ?*" recevra une courte réponse formulée à voix basse : "*Quitte de ma dette envers ces foutus sorciers !*" Il quittera le navire via le service de barque et disparaîtra dans la nuit. Il n'a rien à voir avec la suite de l'histoire.

Dans la boîte, 250 couronnes et un mot :

Tuez Turulf, le chef des Éplucheurs de Crevettes. Il se croit protégé mais ses hommes et ses lieutenants ne bougeront pas le petit doigt pour le protéger.
C'est un homme seul qui sera bientôt un homme mort...
EN

Si les joueurs obtempèrent, il va vous falloir faire preuve de beaucoup, beaucoup d'imagination. Car ici, tout le monde est loyal à Turulf. Les joueurs vont devoir faire appel à leurs crasses s'ils voudront s'en sortir...



S'ils avertissent Turulf, celui-ci rira. Et les félicitera de leur clairvoyance.

Et bien on dirait que des gens ne vous portent pas dans leur cœur. C'est carrément vous envoyer à la mort que de vous demander de faire cela... D'ailleurs, ajoutera-il avec un sourire narquois, des gens ont déjà payé pour pouvoir vous attaquer librement sur mon navire. Et vous comprendrez que question de respectabilité, je ne peux pas retirer ma parole. Mais bon, un homme prévenu en vaut deux, non ? Vous voilà en position de supériorité numérique à présent. Hahaha !

Je serais vous, je ne traînerais pas dans le coin. Je sauterais dans les barques pour être loin de ceux qui veulent me tuer. Et je paierais même pour qu'aucune barque ne soit dispo pour les poursuivants. Mais pas touche aux passeurs ! Faudra allonger l'oseille ! Faut les engager tous !

Et à votre place, j'abandonnerais l'idée de me battre. Vos agresseurs sont des gens basanés et ici, les gens basanés, ils sont nombreux. Alors s'ils voient des connards d'Uméloriens attaquer dans un repaire des Fils du Sabre de braves Kkalers, ils risquent de voir rouge...

Par contre, leur commanditaire, c'était une charogne umélorienne. Quand je dis charogne, c'est rapport à l'odeur. Une sale odeur de viande, de sang et d'abats pas frais... Un boucher, peut-être ? Ou un équarisseur du quartier de l'abattoir ? Va savoir...

Allez, foutez-moi le camp !

Il y a malheureusement une autre bande qui va essayer de buter les PJ. Six khalers, plus redoutables que les derniers envoyés vont essayer de s'y atteler. Ils les attendent sur le pont, près de la petite porte. Si les PJ sortent par là, deux hommes armés d'un cimenterre leur tomberont dessus. Deux autres sont postés sur le toit de la cabine principale, à hauteur du bordel et leur tireront dessus à l'arbalète. Les deux derniers surveillent la salle commune, discrètement installés à une table.

Les PJ pourront faire des jets de repérer pour voir tout ce petit monde. Un jet de repérer de qualité 2 leur permettra de trouver les deux guetteurs de la salle. Sur une qualité 3, ils remarqueront qu'ils regardent souvent en direction de la petite porte et qu'ils y ont probablement des amis...

Les PJ pourront les déjouer en sortant par un autre endroit. C'est possible du bordel ou de la cuisine. Passer par la cuisine coûte 5 couronnes par personne. Pour monter dans le bordel, il faut allonger le prix d'une passe, 10 miches. Ces hommes ont également en leur possession deux cristaux noirs. Ces cristaux produisent le même effet que des bombes artisanales. Sur un jet de lancer réussi, la victime subit une blessure de qualité 5 réduite par d'éventuelles manœuvres défensives. Toutes les personnes présentes à moins de dix mètres subissent également des dommages. Réduisez d'une qualité par tranche de deux mètres.



Il est probable que les joueurs, ne sachant pas à combien de lascars ils ont affaire vont tenter de prendre la poudre d'escampette. Essayer de leur faire voir les cristaux pendant leur fuite. Les truands peuvent hésiter à les jeter sur le navire ou, au contraire, en lancer un mais qui explose relativement loin de la cible. L'occasion de leur faire subir des blessures superficielles et de leur montrer des personnes moins chanceuses déchiquetées par l'explosion.

Lorsqu'ils arrivent au minuscule ponton où sont amarrées les barques, deux sont présentes. L'idéal est qu'ils les prennent toutes les deux. et que, moyennant des menaces ou de l'argent, ils persuadent les rameurs de donner tout ce qu'ils ont dans le ventre.

Laissez-leur également l'opportunité de voir un de leur poursuivant agiter un cristal. Mes joueurs ont sauté sur l'opportunité. Ils ont tiré sur le truand et dépensé un point de crasse pour que le bras soit touché et qu'il lâche le cristal. Et badaboum !

Les truands survivants se lanceront à leur poursuite, plus tard, via une troisième barque arrivée d'un autre côté. Mais ils ne pourront pas les rattraper à moins que vous ne décidiez le contraire ou que les joueurs ne fassent une bêtise.

Dès que les PJ auront atteint la terre ferme, ils seront plus ou moins sauvés. Car leurs assaillants crieront, à voix haute et distinctive : 100 couronnes pour toute personne qui me ramènera un des fuyards. Il restera aux PJ à intimider la racaille traînant sur les ports ou à buter les gars trop entreprenants pour enfin avoir le droit de s'enfuir dans la nuit.

Un dernier rendez-vous

Les joueurs ont maintenant une pléthore d'éléments en leur possession pour comprendre que les Thaumaturges veulent leur peau. D'un autre côté ce qui semble évident résiste parfois mal à un examen par des gens croyant voir des conspirations partout.

Il se pourrait donc qu'ils pensent être les victimes d'une machination faite par un sous-groupe des Thaumaturges ou par un groupe extérieur.

Le second message évoquait la possibilité que le premier soit un faux. Le troisième va semer encore plus de confusion en les laissant croire qu'il y a peut-être une faction qui veut leur mort et qu'Étoile Noire est la dernière à prendre leur défense.

Le mot:

C'est quoi ce bordel que vous avez foutu à l'Algue Flottante ? Vous voulez attirer des ennuis aux Thaumaturges ?
--



Je vous le dis tout net, certains songent déjà à foutre un contrat sur votre tête. J'ai pu les persuader de différer cette initiative et de me laisser discuter avec vous d'abord. Nous sommes peut-être en présence d'une faction dissidente au sein des Thaumaturges qui se sert de vous...

Venez ce soir sur l'île du cimetière, en-dessous du pont de Bejofa.

La bande des Statuaires vous aidera à vous y rendre. Dites simplement que vous venez de la part de l'oncle Toto et ils vous emmèneront sur l'île.

Si vous ne venez pas, je ne pourrai plus rien faire pour vous. Et, en ce cas, car nous ne nous reverrons plus pendant le court laps de temps qu'il vous restera à vivre.

EN

Il est clair que la plupart des gens sensés préféreront éviter de se rendre dans ce qui semble bien être un troisième traquenard mais qui sait... Certains voudront peut-être en avoir le cœur net. Une autre possibilité serait qu'ils recrutent des gens pour y aller à leur place.

Contacteur les Statuaires sera facile. Il s'agit d'une bande de passeurs qui œuvre du côté du Grand Pont. Le Grand Pont, c'est ce pont qui sépare Bejofa de Samarande et qui sur lequel on trouve les statues des gens importants. L'un des Statuaires traîne toujours ses guêtres sur le pont et la bande est connue des habitants les plus louches du quartier. Un jet de pègre Q1 leur permettra de savoir qu'il doit y avoir quelqu'un, un contact sur le pont. Un jet de Q2 leur permettra en sus de se faire indiquer le contact.

Les statuaires accepteront sans problème de les conduire sur l'île puisqu'ils viennent de la part de l'oncle Toto. Ils demandent 5 couronnes par barque et ne veulent pas prendre plus de trois personnes par barque. Si vos PJ sont plus de 6, ils prendront trois barques ou plus. Trois statuaires embarquent dans chaque barque : un pilote et deux rameurs.

Ils donnent rendez-vous aux PJ sur les berges du Sahar dès la nuit tombée. Ils les conduisent ensuite sur l'île. Pendant la traversée, les Statuaires racontent l'histoire de l'île.

Vous connaissez l'histoire de cette île ? L'île aux ossements... L'est complètement maudite cette île ! Le cimetière qui s'y trouve est abandonné. Une malédiction, j'vous dis. Avant les Gardiens de la Foi y maintenaient une patrouille mais même eux ne résistent pas à la malédiction. Plusieurs se sont suicidés pendant leur service. Même que les autres regardaient et s'en foutaient... Maintenant, c'est la garde de Bejofa qui a cette île dans sa juridiction mais il n'y mette jamais les pieds. Ils se contentent de sillonner le fleuve en barque pour essayer d'attraper les contrevenants. Par contre, on raconte que la prévôté des douanes y vient parfois. Pour torturer les contrebandiers qu'ils attrapent... C'est vrai que des fois, on entend des cris...



Ils s'arrêtent à quelques mètres du rivage, le long d'un banc de sable qui permettra aux PJ d'arriver à pied quasiment secs sur l'île. Ils leur disent qu'ils vont rester à les attendre. S'ils doivent bouger à cause d'indésirables, ils continueront à observer l'île. Il suffira alors à un des PJ d'allumer la lanterne qu'ils leur remettent. Si un des PJ pense à regarder, il constatera qu'il n'y a pas d'huile dans la lanterne. En ce cas, un des statuaires leur en donne une petite gourde.

L'île est baignée dans la brume. Un étrange silence règne ici et les bruits de la ville semblent assourdis. Dès que les PJ seront sur l'île, les Statuaires vont se barrer. Et ils ne reviendront pas.

L'île, complètement en friche, se compose d'une étendue plate parsemée de nombreux arbres et de broussailles épineuses. Un chemin s'enfonce dans les sous-bois. Les PJ arrivent rapidement au cimetière qui se trouve au centre de l'île. La grille est ouverte. Les tombes montrent des signes évidents d'abandon. Les allées sont couvertes d'herbes folles et la brume y semble deux fois plus dense qu'ailleurs. Une belette qui détale dans les fourrés devraient terminer de les rendre nerveux.

Alors qu'ils progressent vers le cœur du cimetière, une voix les hèle soudain. Un homme, debout sur un mausolée les convie à venir près de lui. Il les informe qu'ils ont été officiellement déclarés coupables de trahison envers les Thaumaturges et que leur condamnation est la peine de mort. Une créature venant de l'au-delà va les occire. Un chasseur ! Lui, il est juste là pour être témoin de leur agonie et la rapporter à Hubert de la Gravière.

Il est probable que cet idiot menaçant va exciter les envies de meurtre des PJ. Laissez-les se défouler, il est là pour cela. Il a également été sacrifié par les Thaumaturges mais lui, il ne le sait pas encore. Il n'a d'ailleurs aucune info utile à leur donner. C'est juste un petit voleur qui s'est fait prendre la main dans le sac d'un puissant et qui, pour rembourser sa dette, a accepté d'être le messenger funeste des PJ. Si les joueurs ne le tuent pas, le chasseur s'en prendra indifféremment à lui comme aux PJ.

C'est à ce moment que les choses vont se gâter. Le chasseur entre en scène. Cette bestiole est décrite dans le bestiaire et ressemble à un batracien humanoïde. Elle peut lancer des harpon qui traversent sans problème les armures lourdes. Elle dispose également de capsules de gaz toxiques et incapacitants. Enfin, elle se bat avec de redoutables griffes au contact. Elle va de plus utiliser le brouillard pour se cacher et les tirer comme les lapins avec ses harpons. C'est vraiment une sale bête qui a faillit décimer mon groupe. C'est finalement un saignement qu'un des PJ a pensé à faire en début de combat qui a permis au groupe de s'en tirer avec seulement des blessés graves.



A la fin du combat, les PJ ne verront pas revenir les Statuaires. C'est le moment de leur faire dépenser un point de crasse ou deux pour provoquer une rencontre bénéfique.

Une barque arrive. Elle est manœuvrée énergiquement par un Ogre. Petit-Os qu'il se nomme. Il travaille pour les Thaumaturges comme fournisseur de cadavres. Mais il n'est évidemment pas au courant du contrat sur la tête des PJ. Il vient seulement sur l'île pour y cacher ses cadavres dans une crypte facilement accessible.

La présence des PJ pourrait le contrarier sauf qu'en cette occasion, il la voit comme une bénédiction. Il est poursuivi par une barque de miliciens et doit absolument se cacher. Seul sur sa barque, il ne pourra pas les semer. Il va donc demander aux PJ de l'aider à cacher les cadavres et la barque en échange d'une traversée de retour. Et puis, c'est cela ou devoir l'affronter et en plus se faire arrêter par les miliciens pour profanation de sépulture et recel de cadavres voire même de nécromancie.

Ils devraient avoir juste le temps de décharger les trois cadavres (deux hommes d'âge mûr et une vieille femme) et de le jeter sans ménagement dans la crypte avant de tirer la barque et de la dissimuler derrière des broussailles.

Le MJ demandera évidemment quelques jets de robustesse ou doigté pour le déchargement précipité mais cela devrait rester de l'ordre du facile.

Ils verront ensuite arriver la barque de la milice mais celle-ci restera à distance respectueuse du rivage (une quinzaine de mètre). Les miliciens tenteront vainement de discerner quelque chose à la lueur de leurs lanternes avant de finalement s'éloigner. Leur courage légendaire ne leur permettra pas de surmonter la peur de la malédiction.

C'est l'occasion pour les joueurs de découvrir leur sauveur. Il se présente sous le nom de Petit-Os. C'est un ogre dont la spécialité est la vente de cadavres. Il ne leur révélera pas qu'il travaille pour les Thaumaturges. Un personnage réussissant un jet de pègre Q4 se souviendra qu'il fait l'objet d'un contrat lancé par les Isidoriens. Sa tête est mise à prix 250 couronnes depuis plusieurs semaines.

Les joueurs devraient se méfier. Ce n'est pas uniquement sa discrétion qui lui a permis de survivre à ce contrat. C'est un excellent combattant et il a déjà revendu deux cadavres d'assassins qui s'en étaient pris à lui.

Ils sont également intéressés à ne pas parler de leur problème avec les Thaumaturges. Petit-Os ne les attaquera pas, il préfère s'attaquer aux cadavres plutôt qu'au gens vivants mais il ne faudrait pas trop le tenter... Surtout si le groupe est mal en point.

En échange de leur aide, Petit-Os accepte de les déposer discrètement dans le vieux port.



Pour une cinquantaine de couronnes, il acceptera aussi de répandre l'histoire de leur mort. Enfin, si les joueurs y pensent. Notez que si un PJ dépense deux points de crasse, le MJ pourrait le leur suggérer.

Suite à cette attaque, si les personnages se montrent discrets, les Thaumaturges vont lâcher le morceau. Ils vont dire à Hubert de la Gravière que le contrat a été effectué. Si les PJ se font remarquer, cela risque de repartir de plus belle...

Et inutile de les presser, ils auront largement l'occasion d'encore marcher sur les plates-bandes des Thaumaturges.

Vous aurez remarqué que les PNJ donnent deux fois l'info selon laquelle le commanditaire viendrait du quartier de l'abattoir. C'est fort juste. La personne qui a payé pour les meurtres est un homme des Thaumaturges nommé le Boucher. Il travaille comme équarisseur et arrondit ses fins de mois en servant de coursier aux Thaumaturges. Parfois, il fait même le boulot lui-même mais là, c'était trop loin des quartiers qu'il connaît et il a donc délégué.

Il fera une exception pour les survivants de la première bande qu'il viendra personnellement achever pour les punir de leur échec. Les PJ ne devraient pas être capable de le retrouver mais si cela devait être le cas, il ne se laisserait sans doute pas prendre vivant.

Cette info peut également servir à les attirer sur le lieu de leur prochaine mission. Ce sera, en ce cas, en remplacement de l'autre accroche prévue par le scénario.

Annexe : les intervenants

Marcel et Pigneau, humains assassins à la petite semaine

Doigté	13	Initiative	6	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	11	Aplomb	2						
Robustesse	13	Santé	6						
Cervelle	7	Lucidité	3						

Acrobatisme	8	Composition		Ferrailler		Langage	13	Peuple	
Affaires		-		- dague	15	-		-	
Agriculture		Conduire		-		-		Planquer	11
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	7
Aristocratie	7	Cuisiner	8	-		Ligoter	9	Prêcher	6
Armée	8	Décamper	11	Filer		Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	8	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	7
Art		Dressage		Gérer		Mendier	9	-	
-		Écouter	11	Grimage		Monter		Repérer	12
Artisanat		Écrire		Grimper	11	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	12	-		Histoire	7	Négocié		Séduire	
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	6	Intimider	11	-		Survie	
-		Évaluer	7	Jauger	11	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	11	Urbanisme	11
Comédie	7	Faune		Lancer	12	Percer		-	

Torgnolle gouri-rat surmulot survolté

Doigté	11	Initiative	5	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	11	Aplomb	3			Robuste			
Robustesse	20	Santé	10			(+ cases nains)			
Cervelle	6	Lucidité	3						

Acrobatisme	13	Composition		Ferrailler		Langage	10	Peuple	
Affaires		-		- dague	16	-		-	
Agriculture		Conduire		- hache piolet	17	-		Planquer	12
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	
Aristocratie		Cuisiner	15	-		Ligoter	11	Prêcher	
Armée		Décamper	14	Filer		Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	6	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	14	Grimage		Monter		Repérer	12
Artisanat		Écrire		Grimper	13	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	19	-		Histoire		Négocié	11	Séduire	
Charpentage		Escamoter	11	Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette		Intimider	15	-		Survie	
-		Évaluer		Jauger	14	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	15	Urbanisme	14

Comédie	Faune	Lancer	14	Percer	-
---------	-------	--------	----	--------	---

Ekras'kas, Gouri-rat dangereux

Doigté	15	Initiative	10	Traits	Avantages	Désavantages
Caractère	11	Aplomb	5			
Robustesse	15	Santé	7			
Cervelle	9	Lucidité	5			

Acrobatisme		Composition		Ferrailler		Langage	14	Peuple	
Affaires	11	-		- épée	20	-		-	
Agriculture		Conduire		- dague	15	-		Planquer	18
Alchimie		Contorsion		-		Législation	10	Politique	
Aristocratie		Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	8
Armée		Décamper	19	Filer		Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	11	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	15	Grimage		Monter		Repérer	17
Artisanat		Écrire		Grimper	15	Nager	15	S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	15	-		Histoire		Négociier	11	Séduire	
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	6	Intimider	17	-		Survie	
-		Évaluer	10	Jauger	14	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	15	Urbanisme	15
Comédie	6	Faune		Lancer	15	Percer		-	

Issillassi – Gouri-Gerboise charmante

Doigté	15	Initiative	5	Traits	Avantages	Désavantages
Caractère	6	Aplomb	3		Séduisante	
Robustesse	6	Santé	4			
Cervelle	9	Lucidité	5			

Acrobatisme	17	Composition		Ferrailler		Langage	15	Peuple	
Affaires		-		- dague	13	-		-	
Agriculture		Conduire		-		-		Planquer	19
Alchimie		Contorsion	16	-		Législation	6	Politique	10
Aristocratie		Cuisiner		-		Ligoter	8	Prêcher	12
Armée	6	Décamper	17	Filer	14	Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	17	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	12
Art		Dressage		Gérer		Mendier	6	-	
-		Écouter	15	Grimage		Monter		Repérer	17
Artisanat		Écrire		Grimper	17	Nager	10	S'orienter	14
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	11	-		Histoire		Négociier	14	Séduire	17
Charpentage		Escamoter	11	Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	12	Intimider	8	-		Survie	
- Fronde	17	Évaluer	12	Jauger	14	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage	12	Pègre	14	Urbanisme	14
Comédie	16	Faune		Lancer	14	Percer		-	

Mialla – Gouri-Chinchilla délicate

Doigté	13	Initiative	5	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	6	Aplomb	3			Séduisante			
Robustesse	6	Santé	4						
Cerveille	15	Lucidité	9						

Acrobatisme	14	Composition		Ferrailler		Langage	17	Peuple	
Affaires		-		- dague	10	-		-	
Agriculture		Conduire		-		-		Planquer	19
Alchimie		Contorsion	16	-		Législation	8	Politique	14
Aristocratie		Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	14
Armée	6	Décamper	20	Filer	16	Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	17	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	8
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	17	Grimage		Monter		Repérer	16
Artisanat		Écrire		Grimper	14	Nager	1	S'orienter	8
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	11	-		Histoire		Négociier	16	Séduire	19
Charpentage		Escamoter	8	Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	14	Intimider	6	-		Survie	
- Arbalète	15	Évaluer	10	Jauger	12	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	16	Urbanisme	12
Comédie	20	Faune		Lancer	13	Percer		-	

Turulf – Chef de réseau

Doigté	15	Initiative	8	Traits		Avantages		Désavantages	
Caractère	16	Aplomb	8			Robuste			
Robustesse	16	Santé	8						
Cerveille	14	Lucidité	8						

Acrobatisme	8	Composition		Ferrailler		Langage	8	Peuple	
Affaires	14	-		- Poignard	18	-		-	
Agriculture		Conduire		- Matraque	16	-		Planquer	12
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	14
Aristocratie	13	Cuisiner	15	-		Ligoter	10	Prêcher	11
Armée	11	Décamper	14	Filer		Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	14	Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	
Art		Dressage		Gérer	17	Mendier		-	
-		Écouter	14	Grimage		Monter		Repérer	14
Artisanat		Écrire		Grimper	12	Nager	10	S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	16	-		Histoire		Négociier	16	Séduire	
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette	12	Intimider	17	-		Survie	
- Arbalète	14	Évaluer	11	Jauger	17	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	19	Urbanisme	13
Comédie		Faune		Lancer	13	Percer		-	

Membre typique de la garde rapprochée de Turulf

Doigté	13	Initiative	6	Traits	Avantages	Désavantages
Caractère	11	Aplomb	4			
Robustesse	15	Santé	7			
Cerveille	8	Lucidité	3			

Acrobatisme	10	Composition	Ferrailler	Langage	11	Peuple
Affaires	-	-	- arme	-	-	-
Agriculture	-	Conduire	- matraque	-	-	Planquer
Alchimie	-	Contorsion	- dague	Législation	-	Politique
Aristocratie	-	Cuisiner	-	Ligoter	6	Prêcher
Armée	-	Décamper	Filer	Maçonnerie	-	Pyrotechnie
Arnaquer	10	Domptage	Forgeage	Mécanique	-	Religion
Art	-	Dressage	Gérer	Mendier	-	-
-	-	Écouter	Grimage	Monter	-	Repérer
Artisanat	-	Écrire	Grimper	Nager	-	S'orienter
-	-	-	Herboristerie	Naviguer	-	Secourir
Bastonner	14	-	Histoire	Négociateur	11	Séduire
Charpentage	-	Escamoter	Interprétation	Pays	-	Sorcellerie
Chasser	-	Étiquette	Intimider	-	-	Survie
-	-	Évaluer	Jauger	-	-	Tricher
Chirurgie	-	Falsifier	Jonglage	Pègre	11	Urbanisme
Comédie	-	Faune	Lancer	Percer	-	-

Agresseurs de l'Algue Flottante

Doigté	13	Initiative	6	Traits	Avantages	Désavantages
Caractère	11	Aplomb	4			
Robustesse	15	Santé	7			
Cerveille	8	Lucidité	3			

Acrobatisme	10	Composition	Ferrailler	Langage	11	Peuple
Affaires	-	-	- arme	-	-	-
Agriculture	-	Conduire	- matraque	-	-	Planquer
Alchimie	-	Contorsion	- dague	Législation	-	Politique
Aristocratie	-	Cuisiner	-	Ligoter	6	Prêcher
Armée	-	Décamper	Filer	Maçonnerie	-	Pyrotechnie
Arnaquer	10	Domptage	Forgeage	Mécanique	-	Religion
Art	-	Dressage	Gérer	Mendier	-	-
-	-	Écouter	Grimage	Monter	-	Repérer
Artisanat	-	Écrire	Grimper	Nager	-	S'orienter
-	-	-	Herboristerie	Naviguer	-	Secourir
Bastonner	14	-	Histoire	Négociateur	11	Séduire
Charpentage	-	Escamoter	Interprétation	Pays	-	Sorcellerie
Chasser	-	Étiquette	Intimider	-	-	Survie
-	-	Évaluer	Jauger	-	-	Tricher
Chirurgie	-	Falsifier	Jonglage	Pègre	11	Urbanisme
Comédie	-	Faune	Lancer	Percer	-	-

Le Chasseur

Doigté	12	Initiative	12	Traits	Avantages	Désavantages
Caractère	18	Aplomb	8		Double points de vie	
Robustesse	18	Santé	12		Robuste	
Cerveille	10	Lucidité	5			

Acrobatisme	18	Composition		Ferrailler		Langage		Peuple	
Affaires		-		- Griffes	18	-		-	
Agriculture		Conduire		- arme d'hast	14	-		Planquer	15
Alchimie		Contorsion	10	- Masses	14	Législation		Politique	
Aristocratie		Cuisiner		-		Ligoter		Prêcher	
Armée		Décamper	15	Filer	10	Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer		Domptage		Forgeage		Mécanique		Religion	7
Art		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	10	Grimage		Monter		Repérer	17
Artisanat		Écrire		Grimper	15	Nager	22	S'orienter	10
-		-		Herboristerie		Naviguer		Sauter	22
Bastonner	18	-		Histoire		Négociier		Séduire	
Charpentage		Escamoter		Interprétation		Pays		Sorcellerie	
Chasser		Étiquette		Intimider	18	-		Survie	
- lance-harpon	18	Évaluer		Jauger		-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre		Urbanisme	
Comédie		Faune		Lancer	19	Percer		-	