



# Esprit Libre

## Préliminaire

Ce scénario permet d'impliquer les joueurs dans la lutte entre Thaumaturges et Isidoriens. Alors que les Isidoriens progressent à Samarande, ils n'arrivent pas à percer à Bejofa. Pour encore compliquer la donne, ils sont entrés en conflit avec les Thaumaturges à propos du commerce de cadavres. Les Thaumaturges cherchent à avoir le monopole dans ce domaine ce qui n'est pas pour plaire aux Isidoriens qui ont décidé de rendre les coups.

Mais ils viennent de se ramasser une grosse claque. Leur meilleur assassin, maître Assoulié vient de se faire tuer par Étoile Noire. Ses deux apprentis ont subi le même sort.

Mais ils ont d'autres problèmes. Un de leurs inventeurs et chef de gang les plus prometteurs est confronté à de graves difficultés. Les joueurs seront invités à aider ce chef de gang. Un homme au fort accent nordique vient aborder les joueurs alors qu'ils boivent un verre à l'auberge de la *Danseuse Rouge*. Il se présente comme un envoyé des Isidoriens et leur indique qu'il a une mission pour eux.

## La mission

### Embauche

*Salut les gars.*

*Moi, je suis Koen. Je suis envoyé par les Isidoriens. Et j'ai une mission pour vous d leur part. Il faut que vous aidiez un gars, parce qu'il a des problèmes. Je connais pas tous les détails de l'affaire, Juste le nom de celui que vous devez aider : Esprit Libre. Il a des soucis avec les gangs des toits. Lui aussi il est sur les toits. Et vous aussi, vous allez vous rendre sur les toits pour l'aider. Faites attention, parce que si vous tombez, c'est sur le sol que vous allez tomber et en ligne droite. Donc c'est mieux de ne pas tomber. Les toits où vous allez vous promener, c'est près du Vieux Souk, dans le quartier des Nids. Beaucoup de bougnoules là-bas. Même sur les toits.*

*Pour les sous, je peux vous dire qu'il y a 100 couronnes d'avance et 250 quand vous avez fini le travail. Bon amusement !*



## **Les détails de la mission**

La mission est une mission de diplomatie. Il s'agit d'arrêter une escalade de violence entre 4 gangs qui se battent pour le contrôle du commerce de l'eau sur les toits. Esprit Libre est l'un de ces chefs de gang. Il dirige celui connu comme les « Porteurs d'Eau ». Mais c'est aussi un inventeur au service de Jehanne Delcombe (Bejofa, p.67). Il a conçu les plans d'un réseau de distribution d'eau avec des points de collecte de l'eau de pluie.

Mais pour construire le réseau, il a besoin du soutien des autres chefs de gang. Et c'est là que ça coince. Car la situation est explosive pour le moment. Le pire serait que les familles s'en mêlent. Les Félines, les Méloriens, les Isidoriens, les Ezguirs et les Fils du Sabre ont tous des intérêts dans le quartier. De quoi foutre une pagaille monstre en cas d'affrontement.

Les PJ sont là pour calmer le jeu pour le compte des Isidoriens. Et dans un second temps, on leur demandera de foutre le bordel pour le compte des Thaumaturges. Ce changement d'objectif permettra au MJ d'éviter que la partie s'enlise. Si vos joueurs s'éclatent dans la partie diplomatique, laissez-les s'amuser. Mais si, au contraire, la situation les lasse, passez à la phase 'foutre le bordel'.

## **Les toits**

### **Le commerce**

Le commerce de l'eau est une source de revenu importante pour ces bandes. Cela constitue la moitié de leurs recettes. L'autre moitié se partage entre la contrebande, la surveillance et un chouïa de racket.

L'eau est puisée dans les puits, parfois sous le regard d'autres bandes de racketteurs et montée par des treuils puis livrée aux habitants des immeubles moyennant finances. Pour les habitants, outre que cela leur épargne la charge physique, cela leur évite les inévitables confrontations avec les bandes de malfrats qui profitent de la moindre occasion pour rançonner les habitants dans ce quartier surpeuplé.

Les Porteurs d'eau passent d'un toit à l'autre sur des passerelles, des passages de corde. Les accidents et les accrochages entre membres de bandes rivales sont fréquents

### **La proposition d'Esprit Libre**

Ce nain déviant est un bricoleur de génie. Ce n'est que récemment qu'il a pris le contrôle d'une bande des toits inféodée aux Isidoriens. C'est lors d'une visite fortuite sur les toits qu'il a eu une idée. Il a conçu les plans d'un système de récupération de l'eau. Des parapluies inversés de grande taille qui collectent l'eau dans des tonneaux. Un système de canalisation avec des vannes. Des ballons de stockage pour les surplus d'eau des jours de grande pluie.



Mais pour réaliser cela, il a besoin du soutien des autres chefs de gang. Idéaliste, il s'imaginait que le bien-être commun allait suffire à unir les bonnes volontés. Il a été très déçu et a reçu des fins de non-recevoir de la part de tous les clans. Il s'est donc résolu à faire appel aux Isidoriens pour avoir du soutien.

## **Présentation des gangs**

### **Les Tonneaux de Fer**

Cette bande est essentiellement composée de Stövengers. Leur chef Kosh pratique une politique très agressive, ce qui leur permet d'avoir un territoire plus étendu que les autres gangs. Ils contrôlent un tiers du territoire.

Leur grande spécialité est de faire chuter les porteurs d'eau des autres gangs. Ils sont cordialement détestés par les membres des autres gangs mais ils sont également craints. Ils sont nombreux, belliqueux et forment un bloc soudé.

Cette bande entretient de très bonnes relations avec les Méloriens et les Félines. Mais a de nombreux ennemis dans les rangs des Fils du Sabre et, dans une moindre mesure, des Taupes.

Cette bande est noyautée par un membre de la prévôté des milices.

### **Les Vessies de Porc**

Cette bande est composée de Khalers mais n'est pas inféodée aux *Fils du Sabre*. Ceux-ci préfèrent porter leur attention sur le souk. Leur chef, Merouk cherche avant tout le statu quo. Il sait que sa bande n'a pas suffisamment de forces combattantes pour résister à une attaque frontale des autres gangs. Il est le seul qui se rend compte que les Merles Véloces sont probablement plus puissants que les autres bandes, les Stövengers compris.

Merouk est également connu pour sa dévotion. Il prie Arlam avec ferveur et conditionne tous ses actes à la religion.

### **Les Merles Véloces**

*La bande des Merles* est en pleine ébullition. Leur chef et son fils viennent de se faire tuer lors d'une attaque brutale de la milice, une véritable embuscade. C'est sa fille, Fiesta, qui a repris les rênes du Clan. La bande des *Merles Véloces* est celle qui compte le plus de membres. Ils ont régulièrement des accrochages avec *les Tonneaux de Fer*.

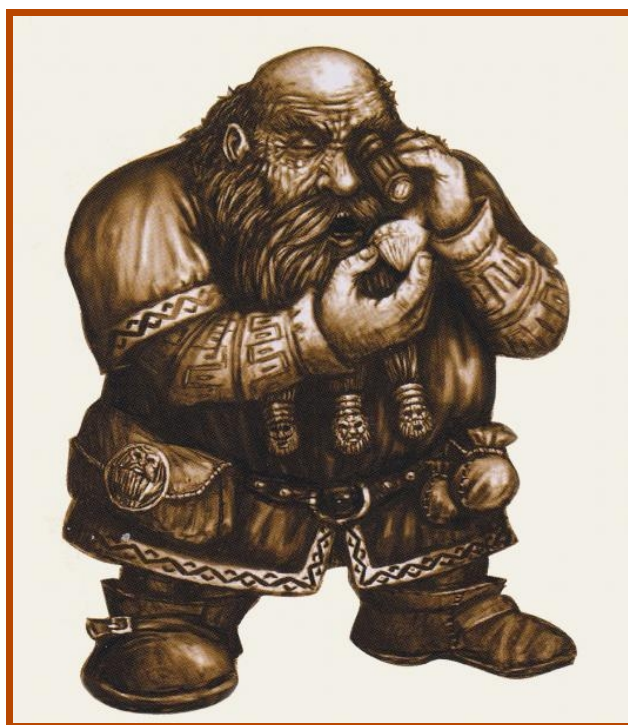
Ce sont les seuls qui ont des activités régulières en dehors des toits. Ils font de la contrebande aux abords des souks, en bonne intelligence avec les Fils du Sabre. Ezgor Erun, le chef défunt avait de très bon contact avec Kamul, le représentant des Fils du Sabre pour le quartier. Nul ne peut dire si Kamul va accorder la même confiance à sa fille.

Celle-ci, pour assurer sa place à la tête du clan doit impérativement venger les morts de son père et de son frère. Pour compliquer l'affaire, Fiesta a une idylle avec un capitaine de la milice, le capitaine Baptista.

## Les Porteurs d'Eau

Esprit Libre est le chef de cette bande composée d'Uméloriens et de quelques rares nains. Cette bande est ancienne mais connaît un essor depuis que les Isidoriens s'y intéressent. Quelques nouveaux membres ont été recrutés. Et surtout Esprit Libre a réussi à convaincre ses hommes qu'ils pouvaient avoir une vie meilleure, avec plus de profit et moins de risques, simplement en soutenant son projet technique de réseau hydraulique.

Maintenant, ses hommes s'énervent quelque peu car les choses traînent en longueur et les réticences des autres bandes agacent les Porteurs d'Eau. Esprit Libre peine à maintenir ses hommes d'autant que les Tonneaux de Fer multiplient les provocations. Il attend avec impatience les envoyés des Isidoriens qui sont censés l'aider.





## ***Venir à bout du blocage***

Si les joueurs veulent aider Esprit Libre, il sera vital pour eux de comprendre les raisons qui poussent les autres factions à refuser le projet d'Esprit Libre.

### **Raisons communes**

La première raison, qui vaut pour toutes les factions, est que les responsables n'y comprennent rien au charabia d'Esprit Libre. Bénéfice, retour sur investissement, taux de rentabilité, tout cela, c'est du jargon de comptable...

Il faudra donc que les joueurs fassent une utilisation judicieuse de leur compétence *Affaires* pour éclaircir les points d'incompréhension. Esprit Libre est incapable d'expliquer des concepts de comptabilité. Pour lui, tout cela, c'est comme la mécanique, cela coule de source. Il n'y a rien à comprendre. Et donc rien à expliquer. Pire, il a tendance à devenir méprisant lorsqu'il voit que ses interlocuteurs ne comprennent pas ses paroles.

Ce sont donc les PJ qui vont devoir s'y coller. S'ils ne sont pas doués en « *Affaires* », ils devront faire appel à un contact ou engager un des nombreux affairistes qui tourne autour du Souk. Pour réécrire le contrat, comptez 15 couronnes au tarif standard auprès d'un affairiste suffisamment doué pour comprendre le contrat d'Esprit-Libre et le vulgariser. Tout tarif moins cher devrait aboutir à une prestation de qualité insuffisante. S'ils veulent le faire eux-mêmes, considérer qu'ils doivent remplir un contrat de 15 points avec la compétence *Affaires* assortie d'un malus de 3.

Le deuxième point de blocage est que Esprit Libre est trop gourmand. Il faudra donc faire admettre à Esprit Libre que son offre n'est pas assez généreuse.

Ce qu'il offre : Chaque clan contribue à hauteur de son territoire. Grosso-modo, cela signifie que les Merles Véloces vont devoir investir 1000 couronnes, les Vessies de Porc, 700 couronnes, les tonneaux de fer 700 couronnes tandis qu'en tant que « chef de projet », Esprit Libre va investir à hauteur de 2600 couronnes. C'est beaucoup plus que sa quote-part puisque les Porteurs d'Eau sont ceux qui ont le moins de territoire.

Après déduction des frais d'entretien, au *prorata* de la superficie de chaque clan, la moitié des bénéfices est distribuée entre les clans, toujours au *prorata* tandis que l'autre moitié sert à rembourser l'investissement initial plus élevé d'Esprit-Libre.

Une solution qui pourrait convenir à tout le monde serait la suivante. Seul un quart des bénéfices est réservé au remboursement de la dette et cette clause de dédommagement s'éteint après 6 ans. Là encore, un petit jet en *Affaires* sera nécessaire pour mettre en musique cette clause.

## Les raisons individuelles

### *Les tonneaux de Fer*

Il sera impossible d'arriver à un accord avec eux. Ils ne veulent pas d'accord. Ils comptent, avec l'aide de la famille des Méloriens, s'accaparer les territoires des autres clans. Ils ont d'ailleurs trempé dans le meurtre du chef Izgane, en renseignant les miliciens.

Ils sont soutenus par un abbé qui officie dans les souks. Le Père Jean-Maurice est un prêtre qui travaille pour le compte d'Anoë Berilian (de la branche des Berilian-Berilian, donc) et qui a de sérieuses accointances avec les Méloriens.

Pour rivaliser avec le minaret du souk, il compte construire une chapelle sur les toits pour que la conception umélorienne d'Arlam écrase dans toute sa splendeur la conception des « Bronzés du souk ». Malheureusement, les travaux ne seront possibles que si les clans des toits donnent leur accord et qu'un escalier libre d'accès soit construit. Ce que les clans refusent catégoriquement. Les Méloriens ont alors pris contact avec le prêtre. Une collaboration a ainsi vu le jour. Les Stövengers, affiliés aux Méloriens ont alors été sommés de collaborer avec l'Abbé.

### **Père Jean-Maurice**

Le Père Jean- Maurice est un fervent partisan de la doctrine en vogue à la tête de l'Église. Cette alliance avec un chef de la pègre lui semble un mal nécessaire. Et puis, ne travaille-t-il pas activement pour Arlam en débarrassant Bejofa de tous les gêneurs des peuples inférieurs ? Il préfère favoriser une bande d'origine Stövenger que d'aider un clan dirigé par un « Bougnoule vendeur de tapis raté », un clan dirigé par une « chienne en chaleur voleuse qui ferait bien de rejoindre son père présumé le plus rapidement possible » ou par un « sale hérétique déviant de scientifique nain »...

C'est le bon père qui a provoqué le meurtre du chef Izgane. Il l'a accusé à tort du meurtre de la petite fille d'un milicien. Il a bien joué son coup. Les yeux larmoyants, il a bien dit à la Milice qu'il s'en voulait. Que quand la petite fille l'avait quitté, elle était en pleine santé, avec ses petites joues rouges potelées et cette lueur coquine dans les yeux. Qu'il avait remarqué, sans y prêter plus d'attention, que des Izganes de la bande des toits la regardaient d'un drôle d'air. Et maintenant, la voici morte, souillée par l'impie semence des ces sous-êtres.

Les Izganes n'ont rien à voir dans ce meurtre. C'est le brave père Jean- Maurice qui a tuée la petite après avoir abusé d'elle. Ce n'est pas la première fois qu'il fait cela. Mais cette fois-ci, il a quelques remords car il s'agit d'une petite Umélorienne. La fille d'un milicien, en plus ! Mais bon, la volonté d'Arlam se manifeste en toutes choses. Qui d'autre sinon Arlam aurait pu placer en lui ces mauvais sentiments ? Et puis, ces penchants pervers ne se transformaient-ils ici en arme au service de sa Volonté ? Arlam soit loué !

Père Jean-Maurice a poussé le vice beaucoup plus loin. Lorsqu'il a appelé la milice, il a pris soin de convoquer la patrouille du sergent Marc sur lequel court une bien vilaine rumeur malheureusement





vérifiée... Il fricote avec une Izgane de la bande des Merles Véloce. Et pas n'importe laquelle... Fiesta, la fille d'Ezgor Erun, le chef du clan Izgane. Ainsi, après avoir mis Marc au courant que son « beau-père » avait tué la fille de Bernard, son caporal, il a fait prévenir Ezgor Erun que sa fille fricotait avec un *gadjo*<sup>1</sup>. Le père de Fiesta et son frère sont aussitôt descendu pour aller s'expliquer avec l'idiot qui osait flirter avec sa fille. Et c'est dans une ruelle déserte que les deux groupes se rencontrèrent.

La rencontre a rapidement tourné à la confrontation. Les Izganes agressèrent Marc, le chef de patrouille en lui reprochant de tourner autour de Fiesta. Les miliciens accusèrent le chef d'infanticide. Ezgor criera bien au complot ! Mais Bernard le caporal fit feu avec son arbalète. Le chef s'écroula avec un carreau dans la gorge. Suite à ce meurtre, les Izganes sortirent leurs armes. Les miliciens déchargèrent alors à leur tour leur arbalète. Le fils du chef et le garde du corps s'écroulèrent à leur tour. La milice fit prestement emporter les corps. Quelques menaces réduisirent au silence les témoins de l'affrontement.

### **Comment se débarrasser des Tonneaux de Fer**

Si l'enquête permet de blanchir le père de Fiesta, celle-ci exigera un geste de son amoureux en guise de compensation. Bourrelé de remords, il va accepter. Sous prétexte de discuter avec le chef des Tonneaux de Fer, il le fera arrêter. Et tuer lorsqu'il « essayera » de s'enfuir. Il peut éventuellement demander l'aide des joueurs si ceux-ci ont besoin d'action.

Sinon, une alliance entre les trois autres clans fera aussi l'affaire. Mais il faudra en passer les armes et les PJ recevront leur quota de cibles à tuer.

### **Les Merles Véloce**

Les Merles Véloce ne veulent conclure aucun accord avant que le chef ne soit vengé. Le problème est que Fiesta est partagée entre son amour envers Marc, le sergent de la Milice et son devoir de fille. Elle tergiverse donc et risque de se retrouver avec une fronde dans son propre camp qui pourrait mener à des affrontements en interne. Le résultat serait qu'une bonne partie du clan désertera les toits. Ce qui provoquerait vraisemblablement l'attaque des Tonneaux de Fer qui se dépêcheraient d'éliminer les Merles affaiblis.

Si les joueurs veulent aider Fiesta à s'en sortir, ils doivent trouver le coupable. Il faudra donc bien aller parler à Marc et aller fouiner du côté où la petiote est morte. Là un Gouri pourra les renseigner moyennant finance. Il ne veut pas moins que 50 couronnes pour donner le nom du vrai coupable. La négociation pourra faire baisser ce prix de 30 couronnes moyennant promesse que le prêtre sera puni de son acte de façon spectaculaire. Le pendre au toit de la chapelle défroqué avec une pancarte

---

<sup>1</sup> Le terme Gadjo désigne un non Izgane



expliquant ce qu'il a fait satisfera le Gouri.

Toute pression physique d'importance sur le prêtre lui fera tout avouer. Il faudra quand même aller nettement plus loin que la baffé. Un doigt coupé, un œil crevé seront des maux nécessaires.

Inutile de dire que les Merles Véloces seront ravis de donner un coup de main.

### **Les Vessies de Porc**

Ils différeront toute décision tant que les Merles Véloces n'auront pas donné leur accord. De plus, ils demanderont une autorisation du Culte d'Arlam. Au minimum de la part d'un évêque. Une espèce de bénédiction que le chef pourra montrer à ses ouailles. Le plus simple est évidemment de faire confectionner un faux.

Sinon, ils pourront aussi profiter de la séance de torture pour demander ce petit service à leur ami Jean-Maurice. Ils n'auront alors plus qu'à mettre une fausse signature.

### **Et si les joueurs s'emm...**

C'est ce qui est arrivé aux gens de mon groupe. Cette phase diplomatique les embêtait au plus haut point. Ils ont donc reçu un contrordre d'Étoile Noire. S'arranger pour que la guerre éclate et que ce brave Esprit Libre soit tué dans la confusion.

Ils ont donc recruté un quatuor de Nains déviants complètement tarés pour déclencher une guerre sur les toits.

### **En guise de conclusion**

Si les joueurs ont mené à terme l'enquête, le territoire des toits devrait être unifié dans une alliance fragile sous le contrôle des Isidoriens. Cette alliance semble cependant être sous la menace constante d'une action des Fils du Sabre. Mais il faudra du temps avant que cela n'éclate d'autant qu'ils voudront récupérer les installations de distribution d'eau.

Les PJ ont gagné des points auprès des Isidoriens mais leur intervention n'est sans doute pas passé inaperçue auprès des Méloriens, voire de l'Église d'Arlam...

Sinon, si la guerre l'a emporté, ce sont les Méloriens, soutenus par la milice et le père Jean-Maurice (s'il est encore de ce monde), qui ont pris le dessus et depuis, il y a continuellement des





escarmouches avec les Fils du Sabre.

Les PJ ont gagné des points envers les Thaumaturges. Mais ils pourraient avoir perdu des points auprès des Isidoriens si ceux-ci pensent qu'ils sont pour quelque chose dans ce fiasco. Ils pourraient aussi avoir des problèmes avec l'Église s'ils ont fait quelque chose au brave père Jean-Maurice/Idem pour les Méloriens.

## Annexe : les intervenants

### Esprit Libre, génial inventeur au service des Isidoriens

<b>Doigté</b>	14	<b>Initiative</b>	4	<b>Traits</b>	<b>Avantages</b>	<b>Désavantages</b>
<b>Caractère</b>	14	<b>Aplomb</b>	5		Génial inventeur	Idéaliste
<b>Robustesse</b>	10	<b>Santé</b>	3			Méprisant envers les
<b>Cerveille</b>	19	<b>Lucidité</b>	10			« imbéciles »

Acrobatisme		<b>Composition</b>		<b>Ferrailler</b>		<b>Langage</b>	19	<b>Peuple</b>	
Affaires	14	-		- dague	7	-		-	
Agriculture		Conduire	7	-		-		Planquer	7
Alchimie		Contorsion		-		Législation	11	Politique	11
Aristocratie	12	Cuisiner	7	-		Ligoter		Prêcher	11
Armée	14	Décamper	8	Filer		Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	14	Domptage		Forgeage	17	Mécanique		<b>Religion</b>	11
<b>Art</b>	8	Dressage		Gérer	11	Mendier		-	
-		Écouter	7	Grimage		Monter		Repérer	8
<b>Artisanat</b>		<b>Écrire</b>	11	Grimper	6	Nager		S'orienter	7
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	8
Bastonner	6	-		Histoire	11	Négociier	12	Séduire	9
Charpentage		Escamoter		Interprétation		<b>Pays</b>		Sorcellerie	
<b>Chasser</b>		Étiquette	8	Intimider	11	-		Survie	
-		Évaluer	8	Jauger	11	-		Tricher	8
Chirurgie	7	Falsifier		Jonglage		Pègre	15	<b>Urbanisme</b>	11
Comédie	7	Faune		Lancer	7	Percer		-	

### Membre typique des Porteurs d'Eau

<b>Doigté</b>	14	<b>Initiative</b>	5	<b>Traits</b>	<b>Avantages</b>	<b>Désavantages</b>
<b>Caractère</b>	11	<b>Aplomb</b>	4		Chance 1	
<b>Robustesse</b>	14	<b>Santé</b>	5			
<b>Cerveille</b>	9	<b>Lucidité</b>	3			

Acrobatisme	12	<b>Composition</b>		<b>Ferrailler</b>		<b>Langage</b>	12	<b>Peuple</b>	
Affaires	7	-		- dague	13	-		-	
Agriculture		Conduire		- épée longue	10	-		Planquer	12
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	6
Aristocratie	7	Cuisiner	11	-		Ligoter	9	Prêcher	
Armée	7	Décamper	12	Filer	10	Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	11	Domptage		Forgeage		Mécanique		<b>Religion</b>	6
<b>Art</b>		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	11	Grimage		Monter		Repérer	12
<b>Artisanat</b>		<b>Écrire</b>		Grimper	14	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	12	-		Histoire	6	Négociier	7	Séduire	6
Charpentage		Escamoter		Interprétation		<b>Pays</b>		Sorcellerie	
<b>Chasser</b>		Étiquette	6	Intimider	10	-		Survie	
-		Évaluer	11	Jauger	9	-		Tricher	7
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	12	<b>Urbanisme</b>	12
Comédie	7	Faune		Lancer	12	Percer		-	

### Kosh, chef des Tonneaux de Fer

<b>Doigté</b>	14	<b>Initiative</b>	8	<b>Traits</b>	<b>Avantages</b>	<b>Désavantages</b>
<b>Caractère</b>	16	<b>Aplomb</b>	5		Robuste	Agressif
<b>Robustesse</b>	16	<b>Santé</b>	10			
<b>Cerveille</b>	6	<b>Lucidité</b>	3			

Acrobatisme	15	<b>Composition</b>		<b>Ferrailler</b>		<b>Langage</b>	12	<b>Peuple</b>	
Affaires	7	-		- dague	17	-		-	
Agriculture		Conduire		- Masse	17	-		Planquer	16
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	6
Aristocratie	8	Cuisiner	15	-		Ligoter	8	Prêcher	
Armée	8	Décamper	15	Filer	14	Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	9	Domptage		Forgeage		Mécanique		<b>Religion</b>	7
<b>Art</b>		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	14	Grimage		Monter		Repérer	16
<b>Artisanat</b>		<b>Écrire</b>		Grimper	17	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	17	-		Histoire	6	Négocier	9	Séduire	14
Charpentage		Escamoter		Interprétation		<b>Pays</b>		Sorcellerie	
<b>Chasser</b>		Étiquette	6	Intimider	17	-		Survie	
- Arc	12	Évaluer	8	Jauger	15	-		Tricher	8
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	15	<b>Urbanisme</b>	16
Comédie		Faune		Lancer	17	Percer		-	

### Membre typique des Tonneaux de Fer

<b>Doigté</b>	13	<b>Initiative</b>	7	<b>Traits</b>	<b>Avantages</b>	<b>Désavantages</b>
<b>Caractère</b>	10	<b>Aplomb</b>	3		Robuste	
<b>Robustesse</b>	15	<b>Santé</b>	8			
<b>Cerveille</b>	6	<b>Lucidité</b>	2			

Acrobatisme	14	<b>Composition</b>		<b>Ferrailler</b>		<b>Langage</b>	10	<b>Peuple</b>	
Affaires		-		- dague	14	-		-	
Agriculture		Conduire		- divers	14	-		Planquer	13
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	6
Aristocratie	6	Cuisiner	12	-		Ligoter	9	Prêcher	
Armée	6	Décamper	12	Filer	8	Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	8	Domptage		Forgeage		Mécanique		<b>Religion</b>	6
<b>Art</b>		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	10	Grimage		Monter		Repérer	13
<b>Artisanat</b>		<b>Écrire</b>		Grimper	14	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	15	-		Histoire	6	Négocier	6	Séduire	6
Charpentage		Escamoter		Interprétation		<b>Pays</b>		Sorcellerie	
<b>Chasser</b>		Étiquette		Intimider	11	-		Survie	
-		Évaluer	8	Jauger	9	-		Tricher	6
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	13	<b>Urbanisme</b>	13
Comédie		Faune		Lancer	14	Percer		-	

### Merouk, chef des Vessies de Porc

<b>Doigté</b>	14	<b>Initiative</b>	8	<b>Traits</b>		<b>Avantages</b>		<b>Désavantages</b>	
<b>Caractère</b>	13	<b>Aplomb</b>	5	Fragile		Sage		Hésitant	
<b>Robustesse</b>	6	<b>Santé</b>	10	(pas de niveau					
<b>Cerveille</b>	13	<b>Lucidité</b>	3	égratignure)					

Acrobatisme		<b>Composition</b>		<b>Ferrailler</b>		<b>Langage</b>	15	<b>Peuple</b>	
Affaires	16	-		- dague	9	-		-	
Agriculture		Conduire				-		Planquer	8
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	12
Aristocratie	8	Cuisiner	12	-		Ligoter	8	Prêcher	
Armée	8	Décamper	8	Filer	6	Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	15	Domptage		Forgeage		Mécanique		<b>Religion</b>	17
<b>Art</b>		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	8	Grimage		Monter		Repérer	8
<b>Artisanat</b>		<b>Écrire</b>		Grimper	6	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	8
Bastonner	6	-		Histoire	12	Négociier	15	Séduire	
Charpentage		Escamoter		Interprétation		<b>Pays</b>		Sorcellerie	
<b>Chasser</b>		Étiquette	12	Intimider	10	-		Survie	
		Évaluer	15	Jauger	15	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	15	<b>Urbanisme</b>	12
Comédie		Faune		Lancer	6	Percer		-	

### Membre typique des Vessies de Porc

<b>Doigté</b>	13	<b>Initiative</b>	5	<b>Traits</b>		<b>Avantages</b>		<b>Désavantages</b>	
<b>Caractère</b>	10	<b>Aplomb</b>	3						
<b>Robustesse</b>	12	<b>Santé</b>	5						
<b>Cerveille</b>	6	<b>Lucidité</b>	2						

Acrobatisme	13	<b>Composition</b>		<b>Ferrailler</b>		<b>Langage</b>	10	<b>Peuple</b>	
Affaires		-		- dague	13	-		-	
Agriculture		Conduire		- divers	13	-		Planquer	15
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	6
Aristocratie	6	Cuisiner	12	-		Ligoter	9	Prêcher	
Armée	6	Décamper	12	Filer	13	Maçonnage		Pyrotechnie	
Arnaquer	8	Domptage		Forgeage		Mécanique		<b>Religion</b>	6
<b>Art</b>		Dressage		Gérer		Mendier	9	-	
-		Écouter	13	Grimage		Monter		Repérer	13
<b>Artisanat</b>		<b>Écrire</b>		Grimper	14	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	13	-		Histoire	6	Négociier	9	Séduire	8
Charpentage		Escamoter	11	Interprétation		<b>Pays</b>		Sorcellerie	
<b>Chasser</b>		Étiquette		Intimider	11	-		Survie	
		Évaluer	8	Jauger	9	-		Tricher	6
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	13	<b>Urbanisme</b>	13
Comédie		Faune		Lancer	14	Percer		-	

## Fiesta, chef des Merles Véloce

<b>Doigté</b>	14	<b>Initiative</b>	8	<b>Traits</b>	<b>Avantages</b>	<b>Désavantages</b>
<b>Caractère</b>	13	<b>Aplomb</b>	5		Aimée de ses hommes	Amoureuse
<b>Robustesse</b>	13	<b>Santé</b>	8			
<b>Cerveille</b>	13	<b>Lucidité</b>	5			

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

## Membre typique des Merles Véloce

<b>Doigté</b>	13	<b>Initiative</b>	5	<b>Traits</b>	<b>Avantages</b>	<b>Désavantages</b>
<b>Caractère</b>	10	<b>Aplomb</b>	3			
<b>Robustesse</b>	12	<b>Santé</b>	5			
<b>Cerveille</b>	6	<b>Lucidité</b>	2			

Acrobatisme	13	<b>Composition</b>		<b>Ferrailler</b>		<b>Langage</b>	10	<b>Peuple</b>	
Affaires		-		- dague	13	-		-	
Agriculture		Conduire		- divers	13	-		Planquer	14
Alchimie		Contorsion		-		Législation		Politique	
Aristocratie	6	Cuisiner	11	-		Ligoter	9	Prêcher	
Armée	6	Décamper	14	Filer	11	Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	8	Domptage		Forgeage		Mécanique		<b>Religion</b>	6
<b>Art</b>		Dressage		Gérer		Mendier	12	-	
-		Écouter	14	Grimage		Monter		Repérer	12
<b>Artisanat</b>		<b>Écrire</b>		Grimper	14	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	11	-		Histoire		Négociier	9	Séduire	8
Charpentage		Escamoter	11	Interprétation		<b>Pays</b>		Sorcellerie	
<b>Chasser</b>		Étiquette		Intimider	11	-		Survie	
		Évaluer	8	Jauger	9	-		Tricher	9
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	13	<b>Urbanisme</b>	11
Comédie		Faune		Lancer	15	Percer		-	

### Père Jean- Maurice

<b>Doigté</b>	9	<b>Initiative</b>	3	<b>Traits</b>	<b>Avantages</b>	<b>Désavantages</b>
<b>Caractère</b>	9	<b>Applomb</b>	3		Moral à toute épreuve	Prédateur sexuel
<b>Robustesse</b>	9	<b>Santé</b>	3			
<b>Cervelle</b>	13	<b>Lucidité</b>	5			

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

### Sergent Marc de la Milice du Souk

<b>Doigté</b>	13	<b>Initiative</b>	5	<b>Traits</b>	<b>Avantages</b>	<b>Désavantages</b>
<b>Caractère</b>	10	<b>Applomb</b>	3		Séduisant	
<b>Robustesse</b>	12	<b>Santé</b>	5			
<b>Cervelle</b>	12	<b>Lucidité</b>	4			

Acrobatisme	8	<b>Composition</b>		<b>Ferrailler</b>		<b>Langage</b>	12	<b>Peuple</b>	
Affaires		-		- dague	13	-		-	
Agriculture		Conduire		- épée longue	14	-		Planquer	8
Alchimie		Contorsion		-		Législation	6	Politique	6
Aristocratie	6	Cuisiner	12	-		Ligoter	9	Prêcher	8
Armée	11	Décamper	12	Filer	10	Maçonnerie		Pyrotechnie	
Arnaquer	8	Domptage		Forgeage		Mécanique		<b>Religion</b>	8
<b>Art</b>		Dressage		Gérer		Mendier		-	
-		Écouter	13	Grimage		Monter		Repérer	13
<b>Artisanat</b>		<b>Écrire</b>		Grimper	11	Nager		S'orienter	
-		-		Herboristerie		Naviguer		Secourir	
Bastonner	13	-		Histoire	6	Négociier	9	Séduire	15
Charpentage		Escamoter		Interprétation		<b>Pays</b>		Sorcellerie	
<b>Chasser</b>		Étiquette		Intimider	13	-		Survie	
- arbalète	14	Évaluer	7	Jauger	11	-		Tricher	
Chirurgie		Falsifier		Jonglage		Pègre	13	<b>Urbanisme</b>	13
Comédie		Faune		Lancer	8	Percer		-	



*Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de 2d Sans Faces. Cette aide de jeu n'est pas publiée par 2d Sans Faces et n'a pas reçu son aval ou une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur 2d Sans Faces, consultez <http://www.2dsansfaces.com/>.*

*Un scénario pour Nightprowler 2 écrit par N'Qzi et publié gratuitement sur le SDEN  
Relectures : Nadir*

*Vous pourrez trouver ce document vierge pour faire vos propre production Nightprowler sur le SDEN : <http://www.sden.org>.*