

# ENQUÊTE À ENCOCHE EN PROFONDEUR

**L**E FORMAT de cette enquête est de quatre heures. Elle est idéalement prévue pour un groupe de trois personnages : un mage, un enquêteur et un exécuteur.

Vous pouvez la jouer à la suite de *“Pour les yeux d’une belle”* dans le cadre des enquêtes du bureau 57.

## LE FOND DE L’AFFAIRE

Qui serait assez fou pour commettre un attentat à la Loge Invisible, l’un des endroits les mieux surveillés de l’Empire ? **Fentrilles le Blafard** n’est pas fou. Il est sorcier et son plan est parfait.

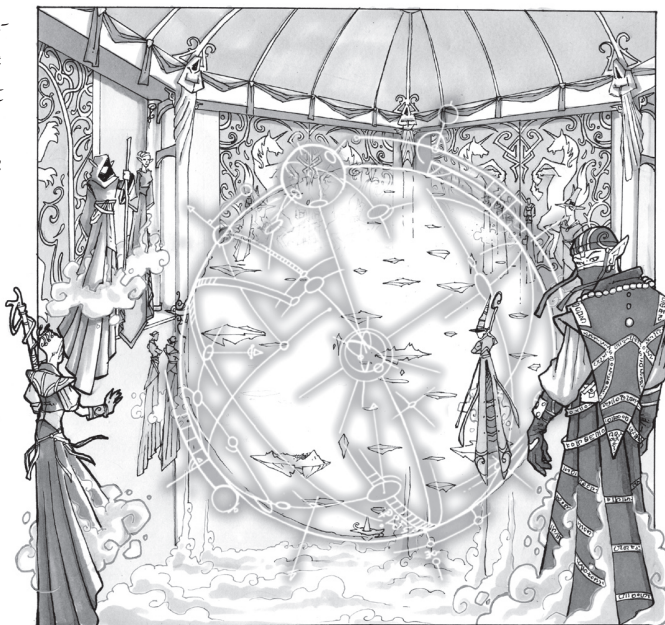
À Encoche, les travaux de restauration de l’Aiguilleur Rigoureux touchent à leur fin. Le 33 naissant, l’appareil sera présenté à la Loge Invisible, devant un parterre de mages triés sur le volet. Quelle meilleure occasion de se donner en spectacle ?

La tâche n’est pas simple. La vaste Salle des Observations Intervallaires est bien protégée. Nul ne pourra se transférer de toute la cérémonie et les portes sont scellées. En outre, les mages et archimages présents peuvent parfaitement déceler les illusions et ne craignent pas les flammes.

Notre sorcier travaille là-dessus depuis près d’un hémicycle. L’idée lui est venue en discutant avec **Gustin le Minime**, un gnome un peu farfelu. Il s’agit d’une idée grandiose, à la mesure de son génie.

Enfermés durant toute la cérémonie, les mages seront pris au piège. De plus, aucun n’a la Force nécessaire pour se battre correctement. L’idée est d’introduire sur place trois solides machines automates camouflés à l’intérieur de minuscules objets *distordus*, comprenez des objets creux à l’intérieur desquelles on a suffisamment distordu l’espace pour y faire entrer quelqu’un.

Pour cela, notre sorcier a influencé **Sigismond d’Argoles**, un jeune mage invité à la cérémonie, et l’a forcé à construire une coquille vide à son apparence. Sous ce déguisement, le sorcier peut se promener sans éveiller l’attention. Dans la mesure où la coquille est solide, elle



## L’AIGUILLEUR RIGoureux

L’Aiguilleur Rigoureux d’Huguelin le Voyageur est un appareil gigantesque qui requiert un nombre incalculable de sortilèges. Par un jeu d’illusions, il reproduit le mouvement apparent de l’ensemble des Terres Suspendues. Des commandes magiques permettent d’évaluer la distance qui sépare une terre d’une autre et d’autres affichent le nom des terres désignées.

L’aiguilleur, qui s’abîmait dans une des salles de l’imposante Loge Invisible, vient tout juste d’être rénové par Arventin le Conciliant, un archimages des plus illustres. L’ouvrage est d’une telle complexité qu’il a fallu toute la patience de mages passionnés pour le restaurer.

On trouve, bien sûr, de petits aiguilleurs de poche dans le commerce et à bord de la plupart des barges intervalaires, mais aucun qui n’ait la précision de celui d’Huguelin.

n'est pas reconnue comme illusion. Comme elle a été créée par le mage, elle porte sa signature magique et il est presque impossible de la distinguer du mage lui-même.

Sur lui, Fentrilles compte porter une boucle d'oreille dans laquelle il aura enfermé les trois colosses. Face au feu nourri des mages, ils devraient tenir un bon moment et faire un vrai carnage !

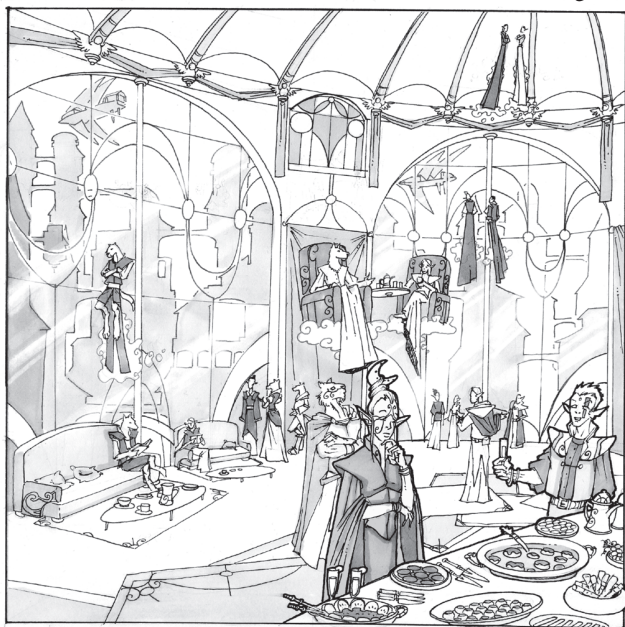
Notre sorcier n'a pas l'ambition d'anéantir la Loge. Il sait qu'à la fin de la cérémonie les choses rentreront dans l'ordre, qu'on rappellera les mages à la vie et qu'on réparera les dégâts. Pourtant, frapper les mages au cœur de leur puissante forteresse devrait les ébranler dans leurs certitudes et jeter le trouble à Encoche. L'incident fera la une et promet d'être relayé par tous les observateurs.

Sans compter que Fentrilles n'est pas suicidaire et qu'il compte bien se sortir d'affaire. Comment ? De la façon la plus tordue qui soit. À l'instant où il libérera les colosses, il échangera sa place avec celle de Sigismond dont le cadavre sera enfermé dans la deuxième boucle d'oreille. Le sorcier compte ensuite se faire oublier et attendre bien sagement pour sortir. Même rappelé à la vie, Sigismond ne se souviendra de rien, puisqu'il était mort aux moments des faits. D'ailleurs les archimages ne s'embarrasseront pas de mener l'enquête, puisqu'ils ont un coupable.

## PROLOGUE

La partie commence à Encoche le 32 naissant 89, en pleine campagne électorale. Nos personnages sont sur une enquête et ils ont rendez-vous avec un de leurs contacts au *Relais des Basses Murailles*, une imagerie luxueuse des quartiers médians.

En se transférant sur place, nos personnages se retrouvent dans un magnifique salon de réception. La pièce est tendue de lourdes tentures et décorée avec goût.



Des oiseaux jouent avec le mobilier et volent à travers la pièce : ce sont des illusions sans vie (Allure 6, Leurre 3, commande 3, Force 4). Aux oreilles, résonne une musique douce (écho 3, commande 3). Les larges anneaux serpentins d'une créature monstrueuse courent le long des murs. Nous sommes chez un dragon, et par n'importe lequel : un Dragon Véritable.

Celui-ci accueille en personne nos personnages, enfin pas vraiment "*en personne*". Il suscite une illusion qui surgit du mur et le représente sous les traits d'un fayt haut de neuf pieds, la carrure solide et drapée dans un long manteau d'écailles (Allure 9, Leurre 3). Ses longs cheveux d'un noir de jais s'attachent encore aux murs et il lisse de sa main à sept doigts sa barbe en pointe. De ses yeux aux pupilles fendues, il dévisage nos personnages avant de se présenter à eux. Il s'appelle **Malvegantramendargire aux Anneaux Enlacés**. Son Charme et son Rang de 12 invitent au respect et maintiennent ses invités à une distance respectueuse. Après les formalités d'usage et les excuses du dragon sur son apparence et ses manières (une coquetterie commune à tous les Dragons Véritables), nos personnages sont libres de se restaurer. Leur hôte désigne les lourdes portes qui conduisent jusqu'à la grand-salle, avant de reculer pour se fondre dans le mur du fond.

À l'approche de nos personnages, les portes retenues par de pesantes chaînes de fer émérite s'ouvrent d'elles-mêmes. Au pied de quelques marches, on découvre une grand-salle où d'immenses baies donnent sur les hauteurs d'Encoche.

De chaque côté des portes, de petites alcôves, fermées par des tentures, assurent à ceux qui le souhaitent une certaine intimité. Au centre de la grand-salle jaillit une fontaine où joutent galamment des gracieux fayts de silce dans le plus simple appareil. Sur trois tables à plateaux on peut se servir à boire et à manger.

Il est bientôt neuf heures et c'est l'heure du goûter. Des dizaines de fayts, quelques gnomes et quelques bêtes flottent dans les airs, à des hauteurs diverses, et font flotter leurs verres et leurs assiettes à portée de main. On dévisage nos personnages à leur entrée et chacun les observe, attentif au moindre de leur geste, à la moindre de leur parole. S'ils se glissent sans gêne parmi les invités, on retournera vite à ses propres conversations. Sur toutes les bouches, il n'est question que d'une nouvelle, la restauration de l'Aiguilleur Rigoureux. Rares sont ceux à être conviés à la Loge Invisible, mais tout le monde s'accorde sur une chose : c'est une occasion à ne manquer sous aucun prétexte.

Laissez les personnages attendre un peu. Laissez-les savourer un verre de bon vin ou picorer une grappe de fruit. Que les joueurs profitent de ces quelques instants de tranquillité et sirotent doucement leur verre de pschitt, la partie ne fait que commencer...



## ACCIDENT

Cela commence avec une première secousse. Tout le monde s'arrête un instant, le dragon se fige dans son mouvement, puis tout reprend. Et puis c'est une nouvelle secousse, plus longue que la précédente. À la troisième, le bâtiment s'écroule.

Tout se passe en quelques instants. Que faire ? Autour de nos personnages, les gens ont l'air plus surpris qu'affolés. Dans un monde magique, la mort n'est pas si grave...

Ne laissez pas aux joueurs le temps de réagir : tout se passe très vite. Demandez-leur de faire leurs mises en initiative, comme si c'était un combat. Pris par la surprise, ils seront vite à court d'idée.

L'un d'eux peut se servir de la Parole pour s'adresser à Desdémone ou utiliser sa formule "Évasion". Répondez-lui un simple "Par suite d'encombrement, votre demande ne peut aboutir."

Un autre peut se servir de la Force pour repousser les pierres qui tentent de l'écraser, mais elles sont trop lourdes. Un autre encore peut se servir de la Façon pour se dématérialiser, mais dans un tel chaos, il lui sera impossible de se diriger sans balise magique, il n'a certainement pas pensé à en mettre une à l'extérieur.

Finalement, le sol s'écroule et tout le monde tombe. La chute est longue, mais n'est pas mortelle. Quand tout s'arrête, nos personnages se retrouvent sous une pile de gravats. En se frayant un chemin à travers les blocs de pierre, ils se retrouvent dans les égouts, un endroit puant, obscur et sale (Odeur 6, Obscurité 6, Saleté 6).

Nos personnages peuvent s'adresser à Desdémone ou utiliser leur formule "Évasion". Hélas, ils sont hors de portée : il n'y a pas de couverture dans les égouts !

Que faire ? Remonter, pardi ! C'est en essayant de trouver un chemin qu'un des personnages aperçoit un trou béant d'où jaillit une pâle lumière verdâtre. Gageons qu'ils jettent un œil de l'autre côté, au moins par curiosité.

## BIENVENUE À L'ENVERS

De l'autre côté du mur, se trouve le repaire de Fentrilles. C'est une vaste salle à l'abandon. Au centre, un long bassin vidé depuis longtemps. De vagues glyphes de lumière verdâtre courent le long des murs et éclairent les lieux (Clarté 0). L'air est encore chargé d'humidité et de moisissures (Odeur 2). Plusieurs ouvertures mènent à des pièces attenantes. Un dernier détail : le plafond et le sol sont inversés. Pas de doute, nous sommes chez les ogres... Pour ceux qui préfèrent marcher au sol qu'au plafond, il suffit de mettre en jeu 2 gemmes de Force et de maintenir le tour ensuite.

Un personnage doué en Savoir peut en apprendre beaucoup sur les lieux. Il y a plus d'un siècle, l'endroit

servait de bains aux ogres (Ancienneté 10). Progressivement, l'endroit est tombé dans l'oubli. Il y a un peu moins d'un hémicycle, un sorcier est revenu sur les lieux (Ancienneté 8). On aperçoit aussi un mage et trois gnomes à l'air faussement guilleret. Détail intrigant, on ne voit jamais le mage et le sorcier ensemble, et pour cause : lorsque le sorcier revêt la coquille à l'apparence de Sigismond, il passe pour un mage.

Nos personnages peuvent visiter les lieux sans grand danger. Fentrilles ne devrait pas revenir avant le soir et son repaire n'est pas protégé. Le sorcier a laissé sur place une balise magique dont il se sert pour se transférer. Il n'a rien à craindre : cet ancien complexe est désaffecté et jusqu'à présent aucun fayt n'a eu de raison de soupçonner son existence. Quant aux trois gnomes, ils sont ensorcelés et ne s'expriment que si on leur adresse la parole : impossible pour eux de trahir leur maître.

Il y a six salles attenantes aux bains. Deux d'entre elles sont vides, la troisième est une curieuse arène, la quatrième est une chambre sale, la cinquième une magnifique penderie, la sixième, enfin, un petit atelier.

## DES GNOMES ÉTONNANTS

Deux des gnomes se chargent de l'entretien du mur de l'arène. Ils sont entièrement absorbés par leur tâche. Fentrilles l'a voulu ainsi et s'est servi de ses sortilèges pour s'en assurer (Emprise 9, contrainte 9, oubli 9). Ils travaillent pour le maître et ont oublié leur vie passée.

Le troisième gnome, Gustin le Minime, est un peu plus autonome. Lui aussi est victime de sortilèges (Emprise 9, contrainte 9, ressouvenir 9). Il se sent bien ici. Il travaille pour le maître et est persuadé avoir toujours travaillé pour lui. Si nos personnages s'adressent à lui, il les saluera très poliment, mais ne leur demandera rien, le sortilège l'empêche de se poser des questions. Si on l'interroge, il répond très honnêtement : il travaille ici pour le maître (c'est ainsi qu'il appelle Fentrilles), fait de petits bijoux et répare les trois énormes machines, des deuzixels. Pourquoi fait-il cela ? Parce que le maître lui a demandé et qu'il aime bien travailler pour lui. Il s'excuse au bout d'un moment et laisse nos personnages : il a du travail et tout doit être prêt dans deux jours.

Si nos personnages ont l'idée de demander à Gustin ce qu'il faisait avant de servir le maître, ils apprendront que ses aides et lui avaient la charge d'entretenir le bâtiment au-dessus de leur tête, ou plutôt sous leurs pieds. C'est celui où se trouvaient nos personnages et qui s'est écroulé. Faiseur, Gustin en assurait l'entretien avec ses deux aides, Trognetille et Frisquehubert. Depuis qu'ils travaillent pour Fentrilles, ils ne s'intéressent plus au bâtiment et la magie qui faisait tenir ses fondations s'est lentement fragilisé jusqu'à ce que tout finisse par s'écrouler.





## LE TOUR DU PROPRIÉTAIRE

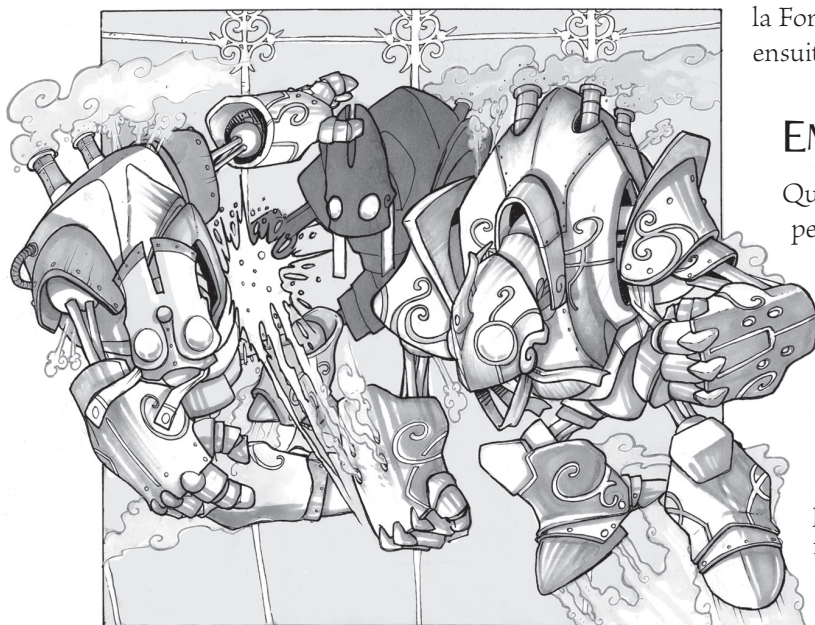
La première pièce est la plus grande. Au centre d'une arène entourée de murs de cristal, se battent trois deuxixels, de lourdes machines automates. De temps à autre, ils viennent s'écraser contre la paroi de cristal. De temps à autre, ils finissent par se faire mal. À chaque fois, Trognette et Frisquhubert se chargent des réparations nécessaires. Plus les machines s'entraînent, plus elles s'améliorent. Dans deux jours, elles seront fin prêtes.

La deuxième pièce sert de dortoir et de salle à manger aux trois gnomes. Tout est en désordre. Ni Gustin ni ses aides ne sont très soigneux.

La troisième pièce est une magnifique penderie. On y trouve de somptueuses robes de mage, toutes plus extravagantes les unes que les autres. Le plus surprenant est tout de même ce fayt nu qui flotte à quelques pieds du sol (Allure 12). Son corps se couvre de peintures géométriques. Ses cheveux et sa barbe blonde pendent jusqu'au sol. Le fayt paraît endormi, mais il est impossible de le réveiller, et pour cause : c'est une coquille vide à l'image de celui qui l'a faite.

Une commande magique à 3 permet d'ouvrir la coquille en deux lorsque l'on pose simultanément l'index et le majeur sur un des cercles tracés sur son front. L'intérieur de la coquille a été distordu et permet à toute personne d'une taille inférieure à 20 de s'y glisser aisément.

Quand on se glisse à l'intérieur, un sortilège de Sens activé par une commande permet de voir et d'entendre normalement sans être gêné par la coquille. Un sortilège de Parole et un sortilège de Force à 3 permettent de faire parler la coquille et de la déplacer sans avoir besoin de niveaux de maîtrise supplémentaires. En posant l'index et le majeur sur le cercle sur le front, on ouvre la coquille pour en sortir.



Fentrilles utilise régulièrement cette coquille pour se promener incognito dans les quartier d'Encoche. Le procédé est coûteux, mais il assure une parfaite discrétion. Comme ce n'est pas une illusion, aucun risque d'être démasqué. Quant à ceux qui en cherchent la signature, ils la confondent avec le mage qui l'a faite. Seul un examen approfondi peut révéler la supercherie.

La dernière pièce du complexe est un petit atelier. C'est là que Gustin confectionne des bijoux pour le sorcier. Il y en a de toutes les sortes. Leur seul point commun est qu'ils peuvent s'ouvrir.

Le gnome n'a pas le droit de toucher à un petit globe fait de plusieurs plaques d'étincelle et monté comme un puzzle. Le globe, de dix centimètres de diamètre, est posé à l'écart des autres. Il a été conçu par Gustin comme la coquille de la penderie. L'intérieur du globe a été suffisamment distordu pour que cinq gobelins puissent y vivre confortablement. Ils passent leur temps à s'amuser et à se chamailler dans ce qui ressemble à une petite chambre coquette. Si l'on ne prend pas des précautions avant d'ouvrir le globe, les gobelins à l'intérieur se jettent toutes griffes dehors sur la première personne à ouvrir le globe.

Parmi les différents bijoux, Fentrilles compte se servir d'une paire de boucles d'oreille qui seront terminées demain. Toutes les deux sont conçues sur le modèle de la coquille et du globe. La première boucle d'oreille est destinée à contenir le corps de Sigismond et la deuxième à contenir les trois automates. Les deux sont un vrai travail d'artiste (cf. encadré).

Fentrilles compte utiliser la première boucle après avoir libéré les automates. Dans la confusion, il sera extrêmement difficile de comprendre ce qui s'est passé. Un observateur extérieur pensera que Sigismond a libéré les machines avant d'être tué par elles. Une fois dans la boucle, Fentrilles compte la faire tomber à terre grâce à la Force, puis la faire rouler sous un meuble. Il attendra ensuite tranquillement le meilleur moment pour sortir.

## EMPLOI DU TEMPS

Qu'a prévu de faire le sorcier ? Quoi que fassent nos personnages, Fentrilles reviendra le soir, ce qui leur laisse le temps pour fureter à droite à gauche. S'ils demandent à Gustin quand doit revenir le maître, il les en informera. Le maître a ses habitudes. Il a une balise magique sur place et arrive en se transférant. Si nos personnages ont tout laissé dans l'état, il n'aura aucune raison de s'inquiéter et ne questionnera même pas Gustin : personne n'est sensé connaître l'existence de son repaire. Des personnages prudents penseront tout de même à reboucher le trou par lequel ils sont entrés.

Le sorcier, s'il n'est pas dérangé, empruntera la coquille et se rendra à *La Fosse*, une sordide imagerie du quartier des Lanternes Sales. Il rejoindra là une panthère mercenaire, sa compagne, bien loin de se douter que l'illustre mage qu'elle fréquente est en fait un sinistre sorcier. Ensemble, ils s'amuseront dans cette imagerie où l'on prend des paris sur de sanglants duels à outrance. Ceux qui se livrent à ces combats se battent à mort. S'ils perdent, personne ne les rappelle à la vie et l'on jette leur cadavre dans un puits profond. Une manière de corser l'enjeu du combat.

Le sorcier se rendra plus tard à la demeure de Sigismond où se trouve le cadavre du mage enfermé dans sa chambre. Il s'assurera que rien n'a bougé. Il retournera ensuite à son repaire, sortira de la coquille et rentrera chez lui dans le monde des ogres. Le lendemain, il enfermera les trois automates dans la boucle d'oreille grâce à un puissant sortilège tout prêt, reprendra la coquille, retournera chez Sigismond pour enfermer le cadavre dans la seconde boucle d'oreille et se rendra en grande pompe à la cérémonie. Fentrilles a veillé à ce que le cadavre du mage et sa coquille portent des vêtements et des bijoux identiques.

Une fois que tous les invités seront entrés dans la Salle des Observations Intervallaires où se trouve l'aiguilleur, les portes seront scellées : nul ne pourra se transférer à l'extérieur et le carnage pourra commencer...

## L'ENQUÊTE

En tant que patrouilleurs, comment peuvent réagir nos personnages ? Le repaire de Fentrilles a de quoi les intriguer : savoir que les ogres sont si près d'Encoche est inquiétant. S'ils n'inspectent pas l'endroit tout de suite, ils y laisseront probablement une balise pour pouvoir y retourner plus tard. Dans tous les cas, ils finiront pas sortir des égouts et par retourner en ville. Si les personnages ne pensent pas à rapporter immédiatement ces faits à leur supérieur, vous devez le leur rappeler.

S'ils ont découvert les plans de Fentrilles et compris qu'il prépare un attentat, il n'y a plus qu'à faire le lien avec la présentation de l'aiguilleur. L'évènement fait la une en ce moment et tout le monde en parle.

Si nos personnages n'ont encore rien découvert, Avicenne les renverra sur place. Dans les deux cas, le loup avertira immédiatement Chamberlain et Arventin qui voudront s'entretenir avec nos personnages.

L'enquête peut se poursuivre par la filature de Fentrilles ou par une visite au domicile de Sigismond. En dissimulant une sentinelle magique dans la coquille, il est facile de suivre à distance les déplacements du sorcier sans se faire remarquer. L'enquête chez Sigismond sera plus délicate, puisqu'on aura besoin d'entrer par effraction.

## UN TRAVAIL D'ARTISTE

Même si elles ont été conçues pour un attentat, les boucles d'oreilles de Gustin sont une merveille d'ingéniosité. Les personnages des joueurs seront peut-être tentés de les détruire, mais s'ils en parlent à Arventin, il voudra les garder comme pièces de collection.

En soi, ce sont déjà de très jolies boucles d'oreilles d'étincelle ornées de magnifiques sanguines (Al-lure 15, Éclat 5, Chaleur 1, Solidité 6, Importance 0,05).

Le génie de Gustin n'est pourtant pas là. Les deux boucles sont creuses et sont distordues, l'une sur 2 mètres et l'autre sur 15, ce qui demande respectivement 24 et 154 gemmes de Mesure.

Pour éviter d'être trop lourdes une fois pleines, les boucles sont en plus dotées chacune de sortilèges de suspension. L'une donne 2 niveaux de maîtrise et l'autre 15, ce qui demande respectivement 6 et 45 gemmes de Mesure.

Pour compléter le travail, chaque boucle dispose d'une commande particulière à 3. Quand on presse sur la première, elle libère un double transfert qui permet au porteur de la boucle d'oreille d'échanger sa place avec la personne à l'intérieur. Ce double sortilège de Mesure nécessite 32 gemmes compte tenu de la taille du sorcier et du mage. Il nécessite aussi deux balises, l'une à l'intérieur de la boucle et l'autre à l'extérieur.

Quand on presse sur l'autre boucle, elle s'ouvre et libère les trois deuzixels, ce qui nécessite un sortilège de Force de 1 gemme seulement.

Prévenus de l'attentat, le préfet et l'archimage hésitent entre deux solutions. On peut éliminer le sorcier, mais l'affaire n'aura pas le moindre retentissement. Agir durant la cérémonie est plus risqué, mais rapportera plus de notoriété. En tuant Fentrilles en public et au dernier moment, tous les archimages réaliseront à quoi ils ont échappé. Arventin félicitera les personnages devant l'ensemble des membres du Conseil et la nouvelle fera rapidement le tour de la ville. Une nouvelle fois, les ignobles plans des ogres ont été intelligemment déjoués.

Nous sommes en pleine période électorale et une affaire pareille pourrait bien permettre de faire élire le candidat de son choix...



### Gustin le Minime

Sens	6	Importance	10
Savoir	3	Solidité	4
Parole	4	Allure	4 +1
Force	6	Charme	1
Mesure	6 +2	Vie	1
Artifice	6	Rang	3
Alchimie	0		
Santé	0		
Façon	21*2 +7		

**Instruments** – montre à gousset, trousse à outils, habit à boutons

Gustin est un gnome joufflu aux cheveux et à la barbe blanche. Plusieurs sortilèges troublent sa mémoire et ses sentiments. La première fois que nos personnages le croisent, il est sous l'influence de Fentrilles et il a un sourire figé.

### Fentrilles le Blafard

Sens	7	Importance	16
Savoir	5	Solidité	3
Parole	15*2 +5	Allure	6 +2
Force	6	Charme	3
Mesure	3	Vie	1
Artifice	0	Rang	3
Alchimie	9*2 +3		
Santé	0		
Façon	0		

**Instruments** – sac à malice, serpent venimeux, hardes

Fentrilles est un sorcier particulièrement maigre et osseux. Très sûr de lui et très imbu de sa personne, il n'a aucune raison particulière de se méfier de nos personnages.

### Les Gobelins du globe

Sens	6	Importance	8
Savoir	3	Solidité	3
Parole	3	Allure	3 +1
Force	9 +3	Charme	1
Mesure	3	Vie	2
Artifice	0	Rang	1
Alchimie	3 +1		
Santé	0		
Façon	0		

**Instruments & Excroissances** – griffes acérées, dents pointues, tubes à essai, haillons

### Deuzixels

Sens	4	Importance	48
Savoir	1	Solidité	24 +8
Parole	0	Allure	4
Force	24 +8	Charme	0
Mesure	1	Vie	0
Artifice	0	Rang	1
Alchimie	0		
Santé	0		
Façon	0		

**Extensions** – bracelets d'interception, blindage renforcé

Ces trois automates sont encore plus puissants qu'ils en ont l'air. Au fil des semaines, Fentrilles a jeté sur chacun d'eux une centaine de sortilèges de protection à 1 gemme chacun. Si l'on tente de diminuer leur Sens, leur Savoir, leur Force ou leur Mesure, les sortilèges les protégeront. Ils peuvent ainsi encaisser une perte de 30 gemmes en Sens et en Force ainsi qu'une perte de 15 gemmes en Savoir et en Mesure avant d'être affectés.