



AVENTURE INTERVALLAIRE

LE TRÉSOR DE BORGORODE



VOUS ÊTES dans une des alcôves qui ouvrent sur la Salle des Épaisses Fumées. Les éclats de voix vous parviennent comme un léger murmure.

“Pas le meilleur temps pour caresser la voile, je vous apprends rien”, affirme un jeune loup qui tient mieux le vin que sa langue. “Tous ceux qui cavent ici, y sont bien pour une marge. De quoi s’étendre, finasser et s’abreuver un poil, ouais!”

“Et les ogres?”

“Y a bien eu deux-trois découvertes ces temps derniers. Rien de remuant, on a l’habitude, des file-broches... Y vous vident les légers, même des tireurs ou des pleins. C’est clair qu’y faut filer à la lorgne. Un de ces monteurs de longue, là-bas, a glissé de sèche un rendez-vous. Du coup, faudrait voir à laisser l’endroit, quitte à se glisser par les brisedents ou les pleins vents. Sûr que vous en êtes pour une allonge en biais, mais vaut mieux ça qu’une découverte...”

“Les brisedents?”

“Ouais, c’est plutôt compté qu’en disent les autres, mais les vieux loups ont l’ajustée.”

Cette aventure convient à trois ou quatre personnages de niveau débutant ou expert. Comptez une séance de quatre heures de jeu.

L’INTRIGUE

À chaque saison mourante, l’hiver s’abat sur une partie des Terres Suspendues. Le vent, le froid et la neige vous forcent à vous blottir à l’intérieur. On dit que les Géants de Givre se déchaînent et que Minuit, la froide Reine des Glaces, réclame son dû aux Trois Impératrices. Tout cela est bien égal à nos personnages. Assaillis par les ogres, ils doivent fuir, quitter la terre où ils sont pour s’aventurer dans l’intervalle glacé.

Dans leur fuite, nos personnages vont, par hasard, découvrir une mystérieuse créature et une étrange carte au trésor. S’en suivra un véritable jeu de piste qui devrait les mener tout droit à Borgorode et à son trésor légendaire. Ce sera pour eux une occasion unique de se venger des brutes ogrines!

Cette aventure tient à la fois du conte de fées et de l’histoire de pirates. Parce qu’on joue à la saison mourante, il faudra aussi affronter l’hiver, ce qui n’est pas simple, même pour un mage. Le Froid affecte l’Importance et la brume affecte le Sens.

LA CHUTE DE CARMINCOURT

Qui sont les personnages? Si vous ne savez pas où les faire commencer, prenez une terre minuscule aux confins de l’Anneau Impérial. Mettons la cité de Carmincourt. Nos personnages y séjournent peut-être après leur précédente aventure. Si c’est leur première aventure, imaginez qu’ils font partie de la suite du Sous-Secrétaire aux Affaires Courantes de la Délégation Sanguine.

Carmincourt est une ville de dix mille habitants où l’on y croise toutes sortes de gens et de bêtes. Nous sommes au-delà des frontières de l’Empire. Nos personnages peuvent donc appartenir à n’importe quelle espèce sans éveiller particulièrement l’attention.


LE TRÉSOR DE BORGORODE

La légende de Borgorode est bien connue des pirates (Secret pirate). Peu importe que nos personnages la connaissent ou non, ils peuvent l’apprendre de la bouche de n’importe quel pirate.

Borgorode est un des plus terribles Géants de Givre. Au fil des siècles, il a rassemblé un fabuleux trésor. De nombreux aventuriers ont cherché à découvrir son repaire et à s’emparer de son trésor, mais personne n’y est jamais parvenu.

Il y existe pourtant un moyen. Pour avoir jadis trahi la Reine des Glaces, le géant est victime d’une terrible malédiction. Borgorode ne peut pas tuer ceux qui se présentent à lui sans leur poser d’abord une énigme. Ceux qui trouvent la réponse peuvent exiger du géant une pièce de son trésor et s’en retourner sans craindre pour leur vie. Encore faut-il savoir où se trouve le repaire du géant!





Voilà deux jours que les ogres se sont abattus sur la cité et que les combats font rage. Depuis que les barges ogrines encerclent Carmincourt, il est impossible de se transférer hors de la ville. Les mages et les chevaliers s'épuisent à repousser la masse des gobelins sans cesse plus nombreux et les assauts déferlants de trolls frénétiques.

La fin est proche. La plupart des gens se sont rassemblés au port et on tente une dernière percée pour fuir Carmincourt. Tout le monde court à droite et à gauche. La ville est à feu et à sang. Dans les rues, il pleut des gobelins. Nos personnages vont avoir à les combattre avant d'arriver au port. Prévoyez qu'ils affrontent trois groupes d'une dizaine de gobelins.

Sur place, l'endroit est bondé. Des chevaliers répartissent tant bien que mal les réfugiés dans les différentes barges. On a attribué à nos personnages *L'Incorrigible*, une barge de croisière de quinze mètres de long. Sa conscience a la taille d'une enfant et elle est d'humeur taquine. Il ne faut pas hésiter à se servir de la Parole pour forcer cette chipie à obéir.

Alors que la ville tombe aux mains de l'ennemi, les barges jaillissent protégées par les sortilèges croisés des mages et des chevaliers. Nos personnages ont une dernière vision de Carmincourt ravagée par les flammes.

Heureusement, ils ne partent pas comme ça. L'un d'eux connaît Ramulfesne, un vieux gnome qui habite "La Gueule de Borgorode", un petit relais tout prêt de Carmincourt. Cette une vieille connaissance, et il acceptera volontiers d'héberger quelques amis dans le besoin.

Comme on quitte Carmincourt, le Froid descend à 6. Heureusement, la barge peut résister à de telles conditions : sa Solidité est de 6 et son Importance est de 150. Ce n'est hélas pas le cas des passagers qui auront bien besoin de l'aide d'un mage pour se réchauffer.



UNE ÉPAVE

La nuit qui suit leur départ, nos personnages croisent une épave à la dérive. Elle est en triste état et l'attaque qu'elle a subi n'en a pas laissé grand-chose.

On peut apprendre ce qui s'est passé en montant à bord et en utilisant le Savoir. On peut remonter trois jours en arrière, mais pas au-delà, quelle que soit la mise en Savoir. C'est le blanc total. Comment s'appelait cette barge ? Qui étaient les gens à bord ? Impossible de savoir ce qui s'est passé. C'est comme si l'épave était brusquement apparue dans l'intervalle.

On peut tout de même se faire une idée des événements (Secret intervallaire). Il se produit parfois de terribles tempêtes dans l'intervalle, les fameuses turbulences paradoxales. Ces turbulences ont de curieux effets sur les aspects et les talents. Il suffit que le Savoir soit touché pour que la zone soit plongée pour toujours dans l'oubli, soit un 13 sur le jet (cf. p. 48). Avant de traverser la turbulence, la barge a pu être victime d'une attaque, une attaque des ogres ou de pirates. Telles sont les premières conclusions auxquels nos personnages peuvent arriver.

Si on ne peut deviner autre chose, on peut tout de même visiter les lieux. La cale est éventrée et les voiles déchirées. Le pont a été dévasté et les cabines aussi. Pourtant, on découvre dans un coin une jeune fayte inconsciente, le corps bleu, transi de froid et les vêtements en lambeaux. Sur sa peau dansent des papillons aux ailes fanées et dans ses cheveux pâles on devine quelques perles à l'éclat voilé. Elle est belle, incroyablement belle, mais elle a souffert des privations.

Autour de son cou, elle porte un médaillon et dans sa main elle en serre un deuxième. Le médaillon à son cou représente un visage rond, stylisé, la bouche grand ouverte et les mains écartant la bouche. Le deuxième médaillon dans sa main montre un miroir lisse cerclé de givre et d'étincelle.

La jeune fayte est-elle en vie ? Si on évalue sa Vie à l'aide de la Mesure, on ne trouve rien : elle est apparemment morte. Pourtant si l'on essaie de la rappeler à la vie en utilisant la Santé, rien ne se passe. La jeune fayte n'a apparemment jamais été vivante. Étrange !

Si nos personnages évaluent tous les aspects de la demoiselle, ils vont se rendre compte que le Froid remplace chez elle la Vie. Pour la soigner, il faut donc se servir de l'Artifice à la place de la Santé.

Notre jeune fayte n'en est donc pas une. À quelle espèce peut-elle bien appartenir ? Il s'agit d'une fille des Géants de Givre (Secret tourmentin). Elles sont beaucoup plus petites que leurs pères qui font entre trois et trente mètres de haut.

Si on la soigne, il est inutile de l'interroger. Suite à la turbulence, elle est amnésique. Sans Savoir, elle est in-

capable d'agir normalement, de s'exprimer et de comprendre ce qui se passe. Nos personnages peuvent tout de même lui donner une mémoire nouvelle : il leur suffit de lui prêter trois gemmes de Savoir jusqu'à minuit.

L'examen des deux médaillons en apprend un peu plus, mais soulève de nouvelles interrogations. Le Savoir et le Mesure permettent d'apprendre que ces deux médaillons sont des appareils magiques. La mémoire de leur conscience a été endommagée, mais on peut déduire leur fonction des sortilèges qui leur restent.

Le médaillon dans la main de la jeune fille contient une minuscule illusion qu'on peut faire apparaître et disparaître à volonté. On reconnaît la jeune fille dans une robe ravissante semée de perles et de papillons multicolores, la peau d'un bleu clair et froid. Elle sourit et danse à la surface du miroir avec son bien aimé, un jeune pirate en habit rouge. Leurs noms se croisent et s'entrecroisent à leurs pieds : Tarot et Neuvaïne. On sait maintenant que la jeune fille s'appelle Neuvaïne.

La médaillon à son cou est plus étrange. Lui aussi permet de faire apparaître une illusion, ou plutôt trois illusions distinctes qui font presque un mètre de large. Des lignes bleues, rouges et vertes apparaissent successivement, mais leur tracé semble n'avoir aucun sens. Le Sens et la Mesure permettent de comprendre qu'il s'agit de cartes intervallaires, mais de cartes incomplètes, inutilisables en l'état. Une carte au trésor ?

À "LA GUEULE"

Nos personnages n'ont pas grand-chose à faire à part se rendre à "La Gueule de Borgorode". Peut-être en apprendra-t-on davantage là-bas ? On pourra au moins laisser Neuvaïne sur place plutôt que de l'abandonner dans l'intervalle.

"La Gueule de Borgorode" est une petite terre, presque une poussière. Longue de trois cents mètres, elle abrite un relais et un petit bois.

Nos personnages apprécieront d'arriver dans un endroit chaud et moins à l'étroit que leur barge. Hélas, toutes sortes de gens traînent au relais, et parfois pas des plus recommandables. On trouve surtout des *monteurs de longue*, ces marins intervallaires qui passent toute leur vie à bord de leurs barges. L'hiver, ils s'abritent là, même s'ils n'apprécient guère d'être entassés les uns sur les autres. Avec eux, une bagarre est vite arrivée.

Le mieux est de masquer Neuvaïne sous une illusion. Avec son physique et son Allure, elle a peu de chances de passer inaperçue et toutes les chances de provoquer une bagarre.

Heureusement, des vigiles, surtout des loups, font la police, mais il est facile de les corrompre. Si vous êtes friands de contes et d'histoire, ils peuvent vous raconter ce que vous voulez en échange d'une bonne bouteille.



Sait-on pourquoi l'endroit s'appelle "La Gueule de Borgorode" ? Borgorode serait le plus terrible des Géants de Givre et dans les bois derrière le relais se trouve une pierre levée, la Dent de Borgorode, une relique du géant, paraît-il.

Il y a plusieurs salles dans le relais, mais la Salle des Épaisses Fumées est la plus grande. Si grande que des boutiques s'y sont installées. C'est d'ailleurs dans l'une d'elles, que vit Maître Ramulfesne. Très vite, il présente nos personnages à Dame Ravigote son épouse, "*la patronne*" comme il l'appelle.

Le couple de gnomes est accueillant et il est prêt à héberger quelques jours nos personnages. Vous vous rendez compte, après les épreuves qu'ils ont traversés. Naturellement, nos deux gnomes s'empresseront de prendre des nouvelles. C'est qu'on veut d'apprendre la tragédie. On craint le pire avec les ogres. Si c'est pas malheureux des histoires pareilles...

Après un bon petit ragoût de griserelles et trois ou quatre verres de vin, on n'est moins aigri et on s'efforce d'oublier Carmincourt pour penser à l'avenir. Ici, il fait chaud et les filles sont accueillantes... Maître Ramulfesne fait un clin d'œil à son épouse qui sourit du compliment.

Le gnome fait tout pour que nos personnages se sentent chez eux. On est un peu à l'étroit chez lui, rapport au plafond, mais Dame Ravigote fait rudement bien la cuisine, il n'y a pas à dire. On a même droit après le repas à une goutte de liqueur.

UN VIEIL AMI

Tôt ou tard, nos personnages tomberont sur Trisquilleur. Le fayt est un vieil ami de Tarot. On peut tomber sur lui par hasard, en fouillant dans le passé du relais ou en posant des questions alentour.

Si un de nos personnages porte le médaillon au visage rond, le fayt le reconnaîtra immédiatement et abordera son porteur sous un prétexte ou une autre. Si notre personnage paraît jovial, il lui proposera de prendre un verre. S'il paraît plus renfrogné, il cherchera à les rencontrer par le biais de Maître Ramulfesne ou en provoquant une bagarre.

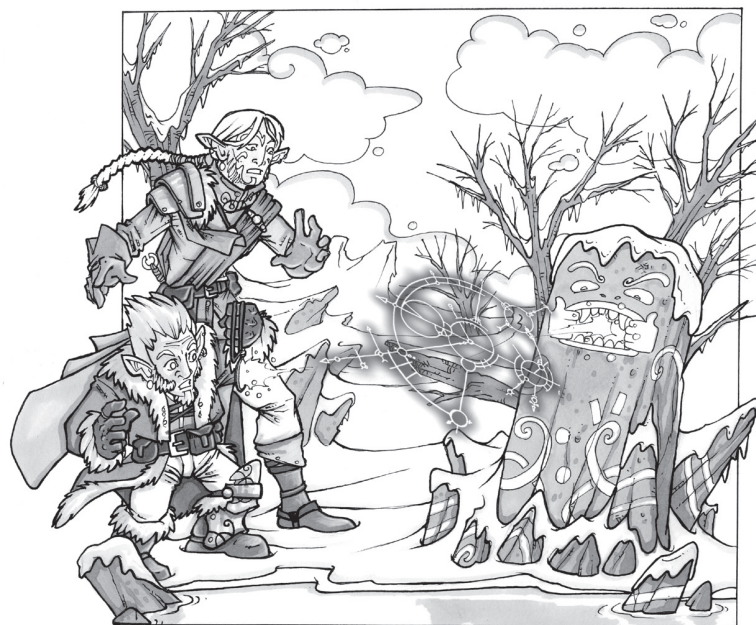
Trisquilleur est le seul ici à bien connaître Tarot. D'ailleurs, si nos personnages se renseignent sur lui, c'est vers ce solide pirate qu'on les aiguillera.

Toujours flanqué de deux solides gaillards, un semi-ogre et un loup, Trisquilleur n'est pas de ceux qu'on effraie facilement. Nos personnages ne gagneront rien à l'affronter directement.

Le fayt prétend qu'il est marchand, mais on le devine pirate à ses heures. Il a déjà combattu des ogres et des trolls, mais il ne s'en vante pas. Capitaine de *L'Avalanche*, il a la confiance de son équipage. Galant avec les dames, il sait tourner le compliment et met un point d'honneur à soigner sa tenue. Sa veste bleue aux boutons d'étincelle est tissée de savants motifs qui rappellent le mouvement des eaux, tantôt calme, tantôt agité, selon l'humeur de son propriétaire.

Trisquilleur sait peu de choses sur Tarot, mais assez pour faire satisfaire nos personnages. La dernière fois qu'il a croisé le fayt, c'était il y a six semaines. Tarot était souriant, content de lui. Il était à la recherche du trésor de Borgorode. Trisquilleur s'est moqué de lui. Tout le monde croit au trésor de Borgorode, mais c'est une légende. Certains ont passé leur vie à le chercher, mais jamais personne ne l'a trouvé.

Tarot avait pourtant l'air bien sûr de lui. Il avait la clef et c'était à "La Gueule" que commençait sa quête. Trisquilleur n'a rien compris, Tarot s'est entêté et le ton est monté entre les deux. Ils sont repartis chacun de leur côté et l'histoire en est restée là.



Comment en apprendre davantage ? Le Savoir est le moyen le plus simple. En remontant quelques semaines en arrière, on peut suivre la trace de Tarot dans le petit bois à l'arrière du relais.

À LA DENT

Nos personnages finiront sûrement par aller voir la Dent, qu'ils soient sur la piste de Tarot ou qu'ils se promènent avec Ramulfesne.

La pierre levée est dans le bois au bord d'un étang. Dehors, il neige et l'eau a gelé (Froid 5). Cela n'empêche pas des elfes de s'y baigner en réchauffant l'eau autour d'eux. Mieux vaut ne pas attirer leur attention ! D'une curiosité insatiable, les elfes risquent de lasser nos personnages avec leurs questions incessantes. Incapables de se taire, ils sont pénibles et parlent sans arrêt.

La Dent est un rocher enneigé. Il représente un personnage debout en train de crier. Exactement le même motif que sur le médaillon au cou de Neuvaïne.

Le Savoir et le Mesure permettent d'apprendre que le rocher est en fait un appareil. Il commande une illusion toute simple. Des lignes bleues apparaissent devant la pierre et forment un tracé curieux.

Naturellement, si on suspend le médaillon de Neuvaïne au centre du motif et qu'on fait apparaître le tracé bleu, les deux tracés se complètent et forment une carte lisible. On reconnaît "La Gueule" et les terres alentour. L'une d'elles est en surbrillance et indique une nouvelle destination.

Nos personnages peuvent s'assurer qu'ils sont sur les traces de Tarot. Le jeune fayt a fait la même chose qu'eux avant de repartir à sa barge.

LA POINTE AUX STRIGES

Que font nos personnages ? À "La Gueule", les choses suivent leur train. Choisisent-ils de mettre Trisquilleur dans la confiance ou de garder le trésor pour eux ? De son côté, le capitaine peut garder un œil sur eux. Tout dépend de la façon dont s'est déroulé l'entretien.

La terre indiquée sur la carte est la Pointe aux Striges, une poussière insignifiante à moins de quatre jours de "La Gueule". Le trajet jusque là devrait se dérouler sans incident, même si le Froid est descendu à 7.

La Pointe aux Striges est un rocher qui ne fait pas plus de cinquante mètres de large. Hélas, l'endroit sert de repaire à trois striges, les Sœurs Arpèges. Il est impossible d'accéder au rocher sans les affronter ou sans recourir à une ruse.

Au centre du rocher, on découvre la même pierre levée qu'à "La Gueule". Il s'agit une nouvelle fois d'un appareil qui commande une illusion. Des lignes rouges apparaissent devant la pierre. Elles complètent le tracé

du médaillon de Neuvaïne et pointent sur une nouvelle destination.

LA MACHINE INFERNALE

Le voyage reprend dans l'intervalle. Le Froid descend maintenant à 9. La prochaine étape est à deux jours de la Pointe aux Striges.

Nos personnages se retrouvent à nouveau sur une terre minuscule d'à peine plus de cent mètres de large. L'endroit est boisé. Au centre d'une clairière, un engin diabolique, assemblage hétéroclite de soufflets, d'engrenages, de pistons et de courroies vomit une épaisse fumée noire. À quoi peut bien servir cette machine ? Quel que soit le nombre de gemmes que l'on mette en Savoie, il est impossible de savoir à quoi sert l'appareil. Il fonctionne bien, mais il ne sert à rien.

La pierre levée qu'on cherche est quelque part dessous, dans le ventre de cette bête à l'agonie.

Alors que nos personnages cherchent à en apprendre davantage, ils aperçoivent à travers la fumée un vieillard occupé à réparer la machine. Talleyrand l'Exaspérant a tout du savant fou. Il accueille nos personnages en leur lançant :

"Ah ! c'est vous qu'on m'a envoyé pour les réparations ! C'est que vous en avez mis du temps ! Allez ! Venez !"

Sans attendre leur réponse, il les conduit à la machine. Ce qui ne marche pas ? Talleyrand n'est pas du tout clair dans ses explications et se répète sans arrêt. Cela ne marche pas. Il faut réparer ceci et cela, mais ça n'a pas de sens. La machine ne sert à rien et tourne à vide.

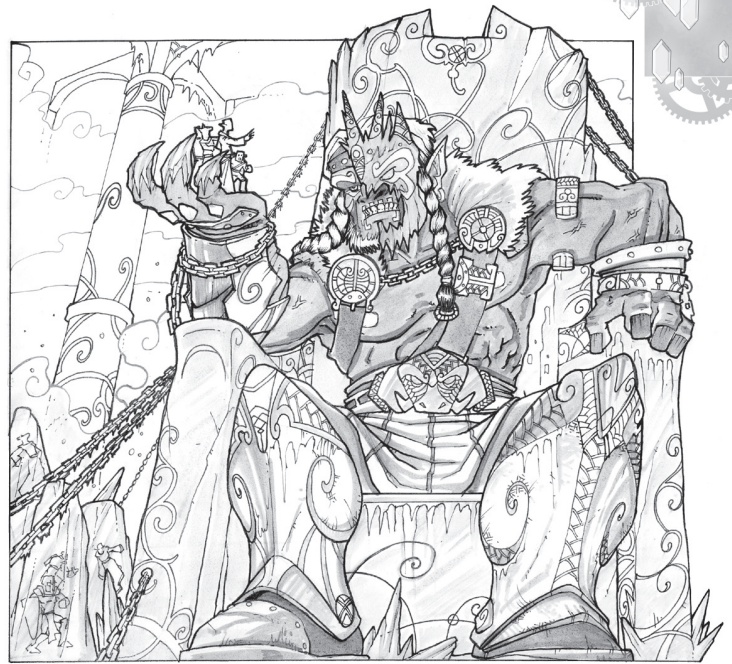
Il faudra certainement du temps avant de comprendre que Talleyrand est mort depuis longtemps. C'est un esprit chagrin, un fantôme tout entier dévolu à sa tâche, un travail sans fin, inutile et vain. On peut s'en rendre compte en évaluant sa Solidité ou sa Vie : toutes les deux sont nulles. Le mieux est d'ignorer ce vieux fou et de se rendre jusqu'à la pierre. Après tout, Talleyrand ne peut rien faire pour nuire à nos personnages.

Comment aller jusqu'à la pierre levée ? Il y a deux façons. On peut envoyer une sentinelle magique à l'intérieur de la machine ou de se dématérialiser pour se déplacer à l'intérieur.

On s'en doute, la pierre est un appareil qui commande une illusion. Des lignes vertes pointent sur une nouvelle destination.

AU CŒUR DES GLACES

L'étape suivante est la dernière. Elle conduit au domaine du géant, l'ancre du terrible Borgorode. À mesure qu'on s'approche, le Froid descend à 13. Si Neuvaïne accompagne nos personnages, on voit que le froid lui plaît. Elle joue avec des éclats de givre et des flocons de neige.



Comme si cela ne suffisait pas, la brume s'est levée (Opacité 6). On navigue entre les congères et des blocs arrachés à la banquise.

La demeure du géant est un immense palais taillé dans la glace et coulé dans la neige. Les corps de guerriers morts s'entassaient autour d'un trésor d'une valeur inestimable.

Là, trône le géant. Borgorode fait plus de trente-six mètres de haut. Sa voix sourde emplit la salle et autour de lui volent ses filles innombrables, toutes semblables à Neuvaïne. Semblables, non, aucune n'a sa beauté et sa grâce. À n'en pas douter, Neuvaïne est la plus belle fille du géant et sa préférée.

Que viennent faire ici nos personnages ? Comment osent-ils troubler le repos du géant ? Le dénouement dépend de la façon dont ils présentent les choses. Rappor-ter sa fille à Borgorode est la meilleure chose à faire. En retour, le géant accordera une faveur à nos personnages. Rien qu'une faveur. Pourquoi ne pas demander d'intervenir à Carnincourt ? Discrètement, bien sûr, mais si le froid s'abattait brusquement sur les ogres, il pourrait les tuer et les fayts reprendre la ville. Nos personnages reviendraient alors en vainqueurs.

C'est certainement la meilleure option. Bien sûr, on peut aussi demander au géant de poser son énigme et emporter une pièce de son trésor. En remontant la piste de Tarot dans le passé, on peut apprendre la réponse à l'énigme, mais le jeu en vaut-il vraiment la chandelle ?

ET TAROT ?

Qu'est-il arrivé à Tarot ? Le jeune fayt a trouvé grâce au médaillon le chemin jusqu'au domaine du géant, mais comment a-t-il su répondre à l'énigme de Borgorode ?

Il n'y serait jamais parvenue sans l'aide providentielle de Neuvaïne. En effet, la jeune fille s'ennuie ferme dans

ce beau palais de glace. C'est elle qui est venue au devant de Tarot. Elle lui a donné la réponse à l'énigme à condition qu'il demande au géant la plus belle pièce de son trésor, la main de sa fille.

Après le départ des deux amants, Borgorode est entré dans une colère terrible, d'où la rigueur de l'hiver. Pour lui, le fayt a triché. Personne n'a jamais su répondre à son énigme.

Qu'est advenu le couple par la suite ? Ils ont fui, mais des ogres ont croisé leur route. Des ogres en chemin pour envahir Carmincourt. Tarot a caché sa bien aimée à bord et s'est battu de son mieux. Les ogres l'ont emporté et ont laissé sa barge dériver dans l'intervalle. Quand la turbulence a frappé, elle était sur sa route.

Aujourd'hui Neuvaïne ne sait plus qui est Tarot, mais nos personnages chercheront peut-être à le retrouver. Qu'est-il devenu ? Et si les ogres le gardaient prisonnier ?

ET L'ÉNIGME ALORS ?

Quelle est cette énigme, apparemment si difficile, que pose Borgorode à ses visiteurs ? Il demande simplement quel est son nom véritable. Cela, seul le géant le sait et peut-être la Reine des Neiges. Neuvaïne, elle, l'a complètement oublié...

Gobelins du port

Les gobelins que nos personnages affrontent en quittant Carmincourt sont un peu plus forts que la moyenne. Servez-vous du profil d'un gobelin ordinaire et monter sa Force à 9 +3.

Neuvaïne, fille de givre

Sens	7	Importance	7
Savoir	0	Solidité	3
Parole	3	Allure	15 +5
Force	15*1 +5	Charme	1
Mesure	3	Froid	4
Artifice	12*1 +4	Rang	9
Alchimie	0		
Vigueur	0		
Façon	0		

Lorsque nos personnages rencontrent Neuvaïne, elle a perdu toutes les gemmes de Savoir qu'elle avait. Elle porte aucun instrument admirable. Même ses vêtements sont dans un triste état et ne lui servent à rien.

Trisquilleur, pirate fayt

Sens	9 +3	Importance	7
Savoir	6	Solidité	3
Parole	5	Allure	6 +2
Force	21*2 +7	Charme	3
Mesure	3	Vie	2
Artifice	0	Rang	3
Alchimie	0		
Vigueur	0		
Façon	0		

Instruments – binocle à pince, tresse-lanière, habit à boutons

Trisquilleur n'est jamais seul. Dans les rues, comme sur sa barge, il est toujours flanqué d'un loup, et d'un semi-ogre. L'un est armé d'un fusil et l'autre d'un mortier. Pour chacun, servez-vous des profils ordinaires des deux espèces.

Elves de l'étang

Les elfes que croisent nos personnages derrière "La Gueule" ont le profil d'elfes ordinaires. Ils sont une quinzaine.

Sœurs Arpèges, demoiselles striges

Sens	9	Importance	9
Savoir	2	Solidité	5 +1
Parole	12*1	Allure	3
Force	15*1 +5	Charme	4
Mesure	3	Vie	1
Artifice	0	Rang	3
Alchimie	0		
Vigueur	0		
Façon	0		

Excroissances – griffes, écailles

