

# Elfe artiste et pièces factices

Cette aventure, conçue pour des aventuriers arrivant vers la fin de leur première carrière, peut se situer dans à peu près n'importe quelle grande ville du Vieux Monde, même si cela peut demander de plus gros efforts d'adaptations au MJ pour un autre pays que l'Empire, et quelle que soit l'époque. Ici, pour des raisons de confort pour l'auteur, l'action se situera à Talabheim quelques années après la Tempête du Chaos, l'Empire ayant été reconstruit.

Lorsque les personnages arrivent à [Talabheim](#), un garde de la ville leur demande de lui rendre un service auprès d'un forgeron elfe de renom. Mais une fois sur place, ils ne pourront que constater la disparition de l'elfe. Lancés à sa poursuite dans les quartiers plus ou moins fréquentables de la Cité-Etat, les aventuriers devront frayer avec la garde autant qu'avec les crapules pour retrouver le forgeron enlevé pour une sombre histoire d'or. Qu'ils apprennent leur techniques de recherches d'information, car il leur faudra délier bien des langues pour retrouver des ennemis pour le moins dicrets !

N.B. : Les abréviations TF, F, AF, M, AD, D et TD remplaceront respectivement les termes Très Facile, Assez Facile, Facile, Moyen, Assez Difficile, Difficile et Très Difficile.

## Acte I – Sur les traces du forgeron

### Le Tunnel du Sorcier de Talabheim

Alors qu'ils se présentent à la porte de la Cité, sur le Tunnel du Sorcier qui relie Talabheim et Talagaad, alors que la nuit commence à tomber, les PJ se retrouvent face à quelques gardes qui surveillent les allées et venues. Ceux-ci exigeront une taxe de 1 pa par jambe pour entrer dans la Cité, comme il est d'usage dans la plupart des villes fortifiées.

Si les PJ semblent dignes de confiance (par exemple s'ils abritent un prêtre, notamment de Sigmar ou Verena, ou encore un quelconque représentant de l'autorité) et plus particulièrement encore s'il y a des elfes dans l'équipe, l'un des gardes ne tardera pas à les aborder.

*L'un des gardes, probablement le sergent à en juger par son apparence, s'approche de vous une fois la taxe de passage réglée.*

*- Bienvenue à Talabheim, cité du cratère, voyageurs ! Je me présente : Wissung Folf, sergent de la garde de la porte Sud. Vous m'avez l'air honnêtes et dignes de confiance, aussi aurais-je un menu service à vous demander.*

*L'homme fouilla un instant dans une besace à sa ceinture avant d'en sortir une lettre repliée à la hâte.*

*- J'ai commandé une armure il y a quelques temps à un forgeron elfe réputé du nom de Faenir Doigtfin mais, à cause de mon affectation à la porte, je n'ai pas pu aller en prendre réception, aussi pourriez-vous aller lui remettre cette simple lettre ? Vous le trouverez à Dankerood, près du lac, dans le quartier elfe. Vous me rendriez un fier service et il va de soi que je saurai vous offrir quelques cliquantes pour la course !*

Wissung insistera si les PJ rechignent à s'acquitter de la tâche, leur faisant notamment entrevoir des tarifs réduits de la part de l'elfe, un riche forgeron, pour ce service rendu. S'ils réussissent un test de Marchandage AF, le sergent acceptera de leur donner 6 s chacun immédiatement, puis 1 pa une fois acquittés de leur tâche (ce qui est quand même bien généreux de sa part, il faut le dire !).

Le sergent indiquera aux PJ comment se rendre jusqu'à l'échoppe du forgeron. Il leur conseillera aussi l'auberge du Noble Cerf, située non loin dans le quartier des marchands, à proximité de là où débouche la route, et où ils pourront attendre le lendemain pour s'acquitter de leur mission. Si les PJ insistent pour y aller immédiatement, il leur répondra à juste titre que le forgeron a sûrement déjà fermé boutique à cette heure (ils trouveront d'ailleurs la porte fermée s'ils s'y rendent de nuit, à juste titre).

Wissund leur expliquera, avant qu'ils partent, de venir le demander au poste de garde qui se trouve à deux pas s'ils ont besoin de lui, on les renseignera alors sur le lieu où l'on peut le trouver.

### L'échoppe de Faenir Doigtfin

Lorsqu'ils se rendent, le lendemain, dans le quartier elfe de Dankerood, situé tout près du lac du cratère, les PJ se retrouvent en proie à toutes sortes de regards accusateurs (du moins les PJ non-elfes) et il est même très probable que les nains soient invités d'une manière assez peu polie de quitter le quartier au plus vite. Les artères sont parcourues presque exclusivement d'elfes élancés, habillés de toutes sortes de vêtements de couleurs vives. Les maisons sont mieux décorées que



Wissung Folf, Sergent de la garde de la porte sur la route des Sorciers

Carrière : Sergent (ex-Garde)

Race : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	41	35	41	35	45	28	42
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	4	4	0	0	0

**Compétences** : Commandement, Commérag +10%,  
Connaissances académiques (droit),  
Connaissances générales (Empire, Talabheim),  
Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel),  
Perception, Pistage

**Talents** : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement,  
Intelligent, Lutte, Résistance accrue, Sang-froid

**Armure** : Armure de maille complète

**Points d'armure** : tête 3, corps 3, bras 3, jambes 3

**Arme** : arme à une main (épée), dague

**Dotations** : Uniforme de Talabheim



dans le reste de la ville, la plupart peintes, donnant ainsi au quartier une vie omniprésente. C'est d'ailleurs dans une contre-allée lumineuse, la majorité des habitations arborant des teintes blanches ou bleu pâle, d'une des avenues principale que se trouve la boutique du forgeron Faenir.

Toutes les rues raisonnent de discussions en eltharin, aussi ceux qui ne parlent pas cette langue ne peuvent-ils pas espérer glaner quelques informations en laissant traîner leurs oreilles. Néanmoins la majorité des elfes parlent le reikspiel, aussi les PJ peuvent-ils effectuer un test de Comméragé AD (qui passe à AF pour les elfes) et apprendre les informations contenues dans le tableau suivant.

Lorsqu'ils arrivent devant l'échoppe que leur a indiqué le garde, une large ouverture donnant sur la rue, avec visiblement des appartements privés au dessus, ils ne peuvent que constater que l'elfe n'a pas encore ouvert. En effet, une lourde porte en bois clair, fermée par une chaîne, empêche ne serait-ce que de voir à l'intérieur. Cependant un test de Perception F permettra de remarquer la poussière et la saleté accumulées devant la porte, preuve qu'elle n'a pas été ouverte depuis plusieurs jours. De plus, ils noteront que la chaîne est fermée par un simple cadenas de mauvaise qualité, et donc probablement pas mis là par un elfe aussi riche que Faenir. S'ils veulent rentrer, les PJ devront s'acquitter d'un test de Crochetage F pour déverrouiller le cadenas tandis que deux tests de Force réussis permettront de le faire sauter, cette dernière action risquant fort d'attirer un voisinage déjà méfiant.

Degré de réussite	Informations recueillies
1	Faenir ? C'est un plus qu'un simple forgeron : c'est un véritable artiste des métaux. Il est si réputé dans Talabheim que maintenant il équipe presque tous les plus riches militaires de la Cité. Mais il sait faire des œuvres d'art au moins aussi bien que des armures !
2	Oh, vous savez, on ne sait pas tellement de choses sur lui, c'est un sacré solitaire. Et puis cela ne fait que quelques saisons qu'il s'est installé ici : c'est un fier Asur, un natif d'Ulthuan la Belle ! Mais il lui arrivait de s'entretenir plus longuement avec les autres originaires de l'Île magnifique.
3	Son problème c'est qu'il n'aime pas obéir aux autres. Il ne fait pas partie de la guilde des forgerons, et ils lui en veulent pas mal pour ça ! Et en plus il a cette manie de juger ses clients avant de décider si oui ou non il va faire le travail, ce qui lui a déjà valu quelques ennuis avec certains membres de la pègre.

*Un simple coup d'œil à la boutique dévastée permet de confirmer l'hypothèse comme quoi le cadenas n'a sûrement pas été apposé par Faenir. Certaines armoires et leurs contenus sont étendus sur le sol, laissant supposer que quelqu'un s'est battu ici. Visiblement, ceux qui sont venus ici et qui ont livré bataille, probablement avec le forgeron, ne cherchaient pas à piller, puisque c'est bien une véritable fortune qui s'étend à vos pieds. Rien ne laisse plus supposer la présence de l'elfe, et aucun bruit ne se fait entendre par la porte derrière le comptoir qui mène aux étages supérieurs, si ce n'est celui des quelques rats qui ont vite pris possession du lieu. Dans le fond de l'échoppe, le feu de la forge s'est même éteint. Au sol, près de l'entrée, on retrouve quelques traces de sang qui ne présagent rien de bon.*

Un test de Fouille AF permettra de repérer sur le comptoir des marques laissées par un Ceste, qu'un test de Connaissances générales (Empire) TF identifiera comme l'arme favorite des crapules en tout genre, mais presque jamais utilisés pour donner la mort, ce qui devrait rassurer quelque peu les PJ quant à leur chances de retrouver l'elfe sauf.

Avant qu'ils ne puissent prendre le temps de monter dans les étages, quelques curieux se rassembleront à la porte, ayant visiblement vu le groupe rentrer discrètement, empêchant alors les PJ de piller quoi que ce soit. En quelques instants, c'est toute une troupe qui se réunira devant l'échoppe, s'indignant qu'ils osent pénétrer ainsi dans la forge lorsqu'ils ne seront pas tout simplement en train de se lamenter sur le sort probable de Faenir. Alors un test de Comméragé M, passant à AF pour les elfes, permettra d'apprendre que l'artiste a eu une altercation, il y a de cela trois jours, avec un escroc dans la matinée, et que l'on n'a plus revu l'elfe depuis le lendemain, bien que personne n'ait jusque là fait le rapprochement. Ils apprendront aussi, pour peu qu'ils aient au moins 2 degrés de réussite, que quelques coupe-jarrets ont été aperçus rodant dans le quartier la nuit suivante.

## A la porte Sud de Talabheim

Après qu'ils aient découvert l'état de la boutique de l'elfe, il est probable qu'ils veuillent retourner voir le sergent de la garde pour l'en avvertir ainsi que pour savoir quoi faire pour la suite. Il est très probable, s'ils arrivent en journée, que Wissensung dorme dans la salle de garde.

*A quelques pas de l'entrée de la cité, là où débouche le chemin du Sorcier, vous trouvez le poste de garde, un petit bâtiment de 2 étages attenant à la muraille extérieure de la ville et orné de quelques cranes et comètes sculptés. L'entrée est surveillée par deux jeunes gardes, apparemment de jeunes recrues, qui sont chargés de gérer les requêtes des citoyens.*

Le sergent ayant été de garde une bonne partie de la nuit, il sera sûrement en train de dormir, aussi faudra-t-il donner aux gardes en faction à la porte une bonne raison pour aller réveiller leur supérieur. Une fois convaincus (un peu de rp suffira, mais le MJ peut aussi décider d'imposer un test de Charisme), l'un des jeunes hommes ira chercher le sergent, l'autre entamant la discussion avec les PJ. SI ceux-ci en révèlent trop au garde, des oreilles indiscretes auront tôt fait de saisir quelques bribes de la conversation, ce qui pourrait par la suite leur attirer des ennuis venant des responsables de la disparition de l'elfe (voir l'encadré "Se débarrasser des étrangers trop curieux"). Ils apprendront ainsi comme nul lieu n'est sûr dans le Vieux Monde.

Quelques minutes plus tard, Wissensung Folff arrivera et leur demandera s'ils se sont bien acquittés de leur tâche. Avant même qu'ils lui expliquent plus en détail, il leur demandera de le suivre et les fera monter sur les remparts, à l'abri des curieux.

Le sergent de la garde parut tout d'abord étonné de ce que vous venez de lui relater. Puis, après quelques instants de mûre réflexion, il reprend :

- Tout cela est fort étrange, maître Doigtfin n'est pas genre à tremper dans les affaires louches de quelques crapules... Mais ce qui m'inquiète surtout c'est que l'on en peut compter ici sur personne : la guilde des forgerons est importante à Talabheim, et aucun doute qu'elle essaiera à coup sûr d'empêcher toute enquête visant à le retrouver. Voyez vous, Faenir Doigtfin est un forgeron autonome, il refuse l'autorité de la guilde, d'autant plus qu'elle abrite dans ses rangs de nombreux nains, aussi a-t-elle tout intérêt à ce qu'il ne fasse jamais plus surface. Je me demande même si ce n'est pas la guilde qui l'a fait enlever...

Wissung regarda vers la ville en bas, puis, comme pris d'une idée, reporta son attention sur vous

- Ce qui est certain, c'est que le maître forgeron n'est pas parti de son plein gré. Je vous implore de vous mettre à sa recherche. Je me doute que vous ne ferez pas cela gratuitement, aussi je vous donne ma parole qu'une fois maître Doigtfin libre de nouveau, je tâcherai de vous présenter au graf Untern, et voilà bien le meilleur allié qui puisse être.

Le sergent de la garde insistera si jamais les PJ hésitent, arguant que Faenir et le graf Untern sauront tous deux se montrer reconnaissants, il n'en doute pas. S'ils refusent encore, peut être qu'être attaqué par quelques brigands pourrait les convaincre qu'ils sont déjà impliqués (voir l'encadré "Se débarrasser de ces étrangers trop curieux").

Si les PJ demandent conseil au sergent Folff pour savoir où chercher, il peut les orienter vers la guilde des forgerons, dont le bâtiment se situe au Sud de la cité, dans le quartier de la porte Nord. Il leur recommandera aussi de se renseigner auprès des différentes guildes de voleurs qui, si elles sont discrètes, sont toujours bien renseignées. Wissung finira l'entrevue en leur rappelant que les tavernes du Vieux Monde grouillent toujours d'information pour qui sait les obtenir.

## La guilde des forgerons de Talabheim

Les PJ trouveront la guilde des forgerons dans le quartier de la porte Nord, quartier où sont regroupées les commerçants les plus riches. Si le MJ veut les tourmenter un peu, il peut les obliger à faire des tests de Comméragé TF pour le trouver, des échecs successifs pouvant avoir pour effet de faire tourner longtemps les personnages et donc de gâcher un temps précieux.

Après avoir plusieurs fois demandé votre chemin, vous arrivez enfin devant l'imposant bâtiment de la guilde des forgerons. Celui-ci est haut d'au moins 4 étages et occupe tout le pâté. L'entrée principale par laquelle vous vous apprêtez à pénétrer se trouve au fond d'une sorte d'allée, encadrée de part et d'autre par les bras de l'édifice. Mais ce n'est qu'une fois passées les lourdes portes métalliques qu'apparaît la véritable richesse de la guilde. Vous pénétrez en effet dans une salle d'attente plutôt vaste et dont les murs sont tapissés de plaques sculptées. Derrière un comptoir, un assez vieil homme vous observe.

- Holà vous ! En quoi peut vous aider la prestigieuse guilde des forgerons de Talabheim ?

L'homme, Hans Froeger, est chargé d'accueillir les visiteurs de la guilde et de gérer les rendez-vous. Aussi les PJ sont obligés de passer par lui pour apprendre quoi que ce soit. Il insistera tant qu'ils ne lui révèlent pas le motif de leur visite et ils seront donc obligés de parler de Faenir, ce qui aura pour conséquence de voir Hans se renfrogner et devenir moins volontaire pour renseigner les PJ.

Il est à noter que si, à n'importe quel moment dans la guilde, ils émettent l'hypothèse qu'elle soit responsable de la disparition de l'elfe, ils seront bien vite priés de quitter les lieux pour avoir tenu des propos aussi insultants.

Pour obtenir des informations de la part de Hans, il faut réussir un test de Comméragé AD, passant à AF pour peu que le personnage possède la compétence Langage secret (langage de guilde) et qu'il pense à l'utiliser. L'homme pourra donc leur révéler une information de la liste suivant pour chaque test réussi. Ces informations représentent tout ce que les PJ pourront apprendre de l'homme et donc pas forcément sur concernant Faenir (au MJ de faire dériver la discussion pour amener ces sujets). Le nombre de test autorisés est laissé à la discrétion du MJ, mais un par personnage peut être raisonnable, pour peu que les PJ ne soient pas trop nombreux.

Ils n'auront pas l'occasion de s'entretenir avec un quelconque membre plus important de la guilde vu le motif de leur visite. S'ils insistent tout de même, Hans pourra leur demander d'attendre un instant, s'éclipsant par une porte derrière lui. Il reviendra un instant plus tard pour leur répéter que tout le monde est très occupé et personne ne peut donc les recevoir. Ils ne pourront rien apprendre de plus.

Si le nom de Vivebrise interpelle les PJ, ils pourront aller rendre visite à la maison marchande elfe, mais cela ne leur servira pas tellement. Les elfes de la famille Vivebrise n'accepteront de parler d'autre chose que leur commerce qu'avec d'autres elfes, en eltharin de façon à ce que tout le monde ne les comprennent pas. Ils n'auront pas grand-chose à révéler de plus que la 1<sup>ère</sup> série de rumeurs (cf. L'échoppe de Faenir Doigtfin), si ce n'est qu'ils pourront révéler aux PJ qui le leur demanderont la véracité des rumeurs 1, 2, 3, 5, 6 et 8 obtenues à la guilde des forgerons.

1d10	Rumeurs dans la guilde
1	Il y a 3 guildes de voleurs différentes dans Talabheim et ses environs (Vrai) et il ne serait pas étonnant que Faenir se soit retrouvé mêlé à une guerre entre elles. (Faux)
2	Ca fait quelques temps déjà que le forgeron ne vend plus grand-chose. On le dit au bord de la faillite. (Faux)
3	Faenir ne répond que de l'autorité de la maison elfe de Vivebrise en matière de commerce (Vrai)
4	Les mains des artistes habiles font souvent d'excellents ingrédients pour les sorciers. (Faux)
5	Faenir Doigtfin trempe parfois avec certaines crapules dans des marchés douteux. (Faux)
6	Plusieurs caravanes naines sont arrivées en quelques jours alors que les marchands elfes se font de plus en plus rares. (Vrai)
7	De nombreux commerçants se sont déjà fait avoir par des pièces contrefaites particulièrement bien imitées ces jours-ci. (Vrai)
8	Il n'y a pas de raison de rechercher l'elfe : les gardes finissent toujours par retrouver les disparus. (Faux et archi-faux !)
9	On parle beaucoup dans la guilde d'une commande prochaine d'une grande quantité d'équipement pour l'armée du Talabecland, pour la renforcer depuis la Tempête du Chaos (Faux)
10	Une quantité d'or non négligeable a disparue sans que personne n'en sache rien récemment (Vrai)

## A la recherche de la guilde des voleurs

Il est toujours difficile de prendre contact avec une guilde de voleur, celle-ci restant par définition très discrète. Il y a plusieurs moyens de la contacter, mais aucun d'entre eux ne sera aisé.

La plus évidente est certainement de demander où la trouver, auprès de la population. Pour cela, il faudra réussir un test de Comméragage D pour apprendre qu'elle prend très probablement racine dans le Suif, le quartier pauvre et le plus mal famé de tout le cratère de Talabheim. Et même là bas, il faudra réussir **au moins** un nouveau test de Comméragage TD pour se faire à grand peine diriger vers une taverne, celle du Chat noir, au fin fond du Suif. Cependant chaque test de Comméragage (raté ou réussi) pourra attirer l'attention des autorités (Eh oui, tout se monnaie dans le Vieux Monde !), ce qui pourrait bien attirer des ennuis aux PJ. Voir dans ce cas l'encadré "Arrêtez ces bandits !". Chercher la guilde de cette manière mais en parlant aux gens en utilisant la compétence Langage secret (langage des voleurs) permet de faire décroître la difficulté du test de Comméragage d'un cran, mais il est alors certain que cela attirera l'attention de la garde (que le test soit ou non un échec).

Une autre méthode, bien plus discrète et tout aussi efficace, est de chercher un temple de Ranald. Ces temples sont rares et presque toujours cachés puisque les autorités s'évertuent à les détruire. Il faut alors procéder comme pour la recherche de la guilde directement, mais le premier test devient alors M et le second AD. Le risque d'attirer l'attention des autorités est aussi fortement réduit en opérant ainsi. Les PJ seront là encore guidés à la taverne du Chat noir, dans laquelle un test de Charisme D (rendu AF par l'utilisation de la compétence Langage secret (langage des voleurs)) permettra de se faire accompagner à la cave où l'entrée du petit temple est cachée derrière des tonneaux. Si les personnages trouvent la taverne de cette manière, ils disposeront de +5% à tous leurs tests de Comméragage ou de Charisme lorsqu'ils s'adresseront aux membres de la guilde une fois à la taverne, après être revenus du temple (ils seront identifiés comme des fidèles de Ranald).

On peut aussi trouver la guilde par l'intermédiaire de l'un de ses membres. Dans ce cas les PJ auront le droit chaque jour d'observation à un unique test de Perception TD (les membres d'une guilde de voleurs sont plutôt du genre discret) qui devient D pour un personnage suivant une carrière de Contrebandier, Coupe-jarret, Escroc, Hors-la-loi, Initié (de Ranald uniquement) ou encore Voleur, du fait de leur connaissance du milieu. S'ils réussissent l'un de ces tests, ils pourront alors dénicher quelqu'un appartenant à la guilde (suivant l'une des carrières citées précédemment), soit qu'ils l'aient vu en train de commettre un méfait, soit qu'ils auraient reconnu sur lui l'un des symboles de Ranald. Il leur faudra alors un test de Charisme TD, qui deviendra M grâce à la compétence Langage secret (langage de guilde) encore une fois, pour le convaincre de les mener au Chat noir. S'ils échouent ce test, il leur faudra reprendre leur recherche au début. Si les personnages trouvent la taverne de cette manière, ils disposeront de +5% à tous leurs tests de Comméragage ou de Charisme lorsqu'ils s'adresseront aux membres de la guilde une fois à la taverne (ils seront identifiés comme des compagnons de celui qui les y a amenés).

## La taverne du Chat noir

Quel que soit la manière dont ils s'y prennent, les PJ désireux de rencontrer la guilde des voleurs finiront par se retrouver à ce qui lui sert de quartier général, la taverne du Chat noir.

*La taverne du Chat noir devant laquelle vous vous trouvez, située dans une allée obscure du Suif, est une petite taverne comme vous en avez vu partout dans Talabheim et ailleurs.*

*Une fois à l'intérieur, l'atmosphère y est plus pesante et moins chaleureuse que celle que l'on retrouve habituellement dans les tavernes. Des coups d'œil plus ou moins discrets vous sont lancés tandis que vous vous avancez. Enfin, un homme plutôt imposant vient se poster juste devant vous.*

*- Qu'est ce que vous venez chercher au Chat noir, étrangers ?*

*Son ton, pas jovial pour un sou, vous laisse supposer que vous êtes arrivés à destination.*

L'homme en question est le tavernier du Chat noir et, comme toutes les autres personnes présentes, il ne révélera pas son nom (ou du moins rien de plus qu'un pseudonyme).

Si les personnages sont venus chercher le temple de Ranald (voir paragraphe correspondant au dessus), l'action décrite ici se déroule après qu'ils soient remontés. S'ils sont venus guidés par un membre de la guilde, celui-ci les fera rentrer, leur annoncera qu'ils sont arrivés à destination, puis repartira juste après.

Les PJ vont devoir s'acquitter d'un test de Charisme F pour pouvoir ne serait-ce qu'être servis, ce qui n'est déjà pas une mince affaire. Une fois installés à une table, un silence pesant règnera dans la salle, seuls quelques murmures seront échangés.

### Arrêtez ces bandits !

Des PJ qui se mettent à trop en demander sur les guildes de voleurs ou sur les faussaires risquent fort d'être accusés eux-mêmes d'être des hors-la-loi, et donc d'être poursuivis.

Si, pour une raison ou une autre, ils sont susceptibles d'être ainsi accusés, un groupe de garde viendra se charger d'eux. Il sera composé d'un sergent (utiliser le profil de Wissens Foff) et d'un nombre de gardes (p.232 de WJdR) égal au nombre de PJ. Si vous savez que le groupe a tendance à être violent, ajoutez quelques Hommes de main (p.232 de WJdR) histoire de les calmer un peu : le but n'est pas que cela tourne à l'affrontement mais plutôt que les PJ, en position d'infériorité, se rendent.

Pour gérer cette rencontre, chaque personnage devra réussir un test de Charisme AD, rendu M si le personnage est important (un noble, un membre des forces de l'ordre, un prêtre, éventuellement un sorcier, etc...). Si au moins l'un des PJ réussit, ceux qui ont échoué ont droit à une seconde et dernière chance. Après cette deuxième tentative, tant qu'un des PJ au moins échoue, tous seront emmenés (s'ils tentent de se défendre, les gardes tenteront de les assommer plutôt que de les tuer). Ils peuvent aussi acheter leur liberté auprès des gardes à raison de 10co chacun.

Ils devront rester enfermés dans les geôles de Talabheim 1d10 jours. Tous les matins, ils auront le droit à un test de Charisme D (ils devront choisir quel personnage effectue le test), chaque réussite réduisant de 1 le nombre de jours de captivité restant. Cependant, pendant toute la durée de leur enfermement, ils pourront effectuer chaque jour un test de Comméragage F sur le milieu de la pègre de Talabheim (alors que c'est probablement ce genre de test qui les a menés ici) pour glaner quelques informations.

À la fin de leur période de prison, ils seront libérés dans le district de la loi, au centre de la ville. Cependant, ils risquent fort de perdre au passage quelques couronnes et objets de valeur.

*Cela fait déjà quelques minutes que vous êtes installés quand la porte s'ouvre et un jeune homme rentre précipitamment. Il s'avance vers le comptoir et échange quelques mots avec le propriétaire du lieu qui vous désigne d'un regard. Semblant enfin vous remarquer, il vient s'asseoir à votre table.*

*- Salut, étrangers ! Je voudrais bien savoir ce que de nouvelles têtes comme les vôtres viennent faire au Chat noir où tout le monde se connaît. Vous cherchez quelqu'un peut être ?*

*Pendant qu'il finit sa phrase, le tavernier, "Gros" comme on l'appelle, sert une choppe d'ale amère à la teinte vermeil devant chacun de vous.*

*- Allez, je vous offre une tournée pendant que vous m'expliquez ça ! Au fait, appelez-moi "Fouineur".*

Un test de Perception F permettra de se rendre compte que Gros a servi au nouveau venu une ale brune à l'aspect bien différente de la votre. Et pour cause, puisque l'on vient de vous servir la "Talabheim Spéciale", ou pisse-amère, l'ale la plus infecte du Vieux Monde. Un test de Perception (olfactive) AD ou de Connaissances générales (Empire) TD permettra de l'identifier. Si l'un des PJ en boit, tout le monde dans la taverne explosera de rire, Fouineur compris. Celui-ci, lorsqu'il sera remis de son four rire, ou si l'un des personnages lui fait remarquer que l'ale est immonde, déclarera en riant que ce n'était qu'une petite blague, juste pour vous tester.

Vient alors la discussion pour laquelle vous êtes venus jusqu'ici. Fouineur vous questionnera sur la raison de votre visite, et il faudra réussir un test de Charisme D pour le convaincre de continuer conversation plus loin (et de vous offrir une tournée, mais cette fois de la même ale brune plus que convenable qu'il boit lui aussi), test passant à AF pour un personnage possédant la compétence Langage secret (langage des voleurs). Dans ce second cas, il n'y aura pas d'autre test à faire, le jeune homme se sentant assez à l'aise pour en dire plus, mais il ne parlera plus qu'en langage des voleurs, aussi tout le monde ne pourra pas participer à la conversation. Si aucun des personnages ne possède cette compétence, il faudra réussir un test de Commérage M pour enfin faire parler Fouineur qui, rassuré et en confiance, aura beaucoup à raconter aux PJ (ce qui sera bienvenu après le mal qu'ils se seront donnés).

*Fouineur ne semble pas le moins du monde étonné d'apprendre la disparition de l'elfe, bien que visiblement il le connaisse.*

*- Dommage qu'il ait été enlevé, ça c'est sûr ! C'était un type bien, pour un elfe. Il a sa propre morale qui, tant mieux pour nous, correspond pas vraiment à celle des gardes. Il ne vend souvent qu'à ceux qui le méritent, et je me souviens qu'il m'avait questionné longtemps avant d'accepter de refaire la poignée de ma dague. Certes ça m'a coûté cher, mais c'est du beau boulot.*

*Joignant le geste à la parole, il sort une dague qui pendait à sa ceinture et vous la montre. La garde est formée d'un X stylisé tandis que le pommeau représente un dé à jouer. Des deux côtés de la lame sont même sculptées, à a base, les doigts croisés symboles de Ranald, tout comme le X.*

*- Avec ça au moins, c'est la chance assurée quand je te plante !*

*Soudain, il reprit une mine plus sérieuse et se rapprocha de la table, vous invitant à faire de même. Baissant le ton il reprend :*

*- C'est étrange à dire mais je l'aime bien cet elfe. Donc si vous voulez vraiment vous lancer à sa recherche, j'ai peut-être un tuyau pour vous autres. Il y a peut être une semaine, Fraench Leurock est venu dans le coin avec son fils et un autre. Ce gars là est une crapule de la pire espèce doublé d'un menteur né. Ils étaient à la recherche d'une matrice qu'ils ont dit, vous savez ce truc qu'on utilise pour frapper les pièces. Mais bon, il a pas trouvé ce qu'il cherchait et vu qu'il est pas très aimé dans le quartier, ils sont vite repartis. En tout cas, m'étonnerait pas si en ce moment l'autre Doigtfin il soit là bas en train de faire des mornifles pour celui là, d'autant que y'en a qui tournent depuis peu de ces pièces là.*

Fouineur vous ayant révélé tout ce qu'il savait sur le sujet, fera signe au tavernier de rapporter de l'ale. Les PJ auront beau insister, il ne pourra rien leur apprendre de plus sur Fraench et les faussaires, aussi la conversation tournera-t-elle rapidement vers divers sujets et rumeurs de moindre importance. L'ale continuant de couler pendant que les personnages conversent, peut être sera-t-il bientôt temps de faire quelques tests d'Endurance pour savoir si les PJ résistent à l'alcool.

*Après un moment votre interlocuteur vous salue et se dirige vers le comptoir. Puis, revenant sur ses pas, il s'appuie sur votre table.*

*- Je viens de penser à quelque chose : en échange de ce que je viens de vous dire, vous pourriez peut être me rendre un petit service. Trois fois rien, ne vous inquiétez pas. J'ai une petite affaire à régler dans le Geltwold et je pense que vous pourriez m'y aider. Tout ce que je vous demande, c'est d'y aller ce soir et qu'au moment où le soleil disparaît derrière le cratère, vous fassiez assez de grabuge dans la rue près du "Trésor d'un seul homme" pour faire sortir le propriétaire. C'est tout ce que je vous demande.*

L'établissement en question est un mont de piété assez connu dans la cité et situé au nord du Geltwold, le quartier financier. Si les PJ essaient de refuser, Fouineur leur fera vivement comprendre qu'il n'y a pas de négociation possible après ce qu'ils viennent de recevoir comme informations précieuses.

Ce que leur demande le jeune homme n'est en fait pas bien difficile : le propriétaire sortira dès que les personnages commenceront à faire un peu de bruit et tentera de les chasser, les rues étant assez vides à cette heure. Ils devront juste faire attention à ne pas s'attarder trop longtemps, sinon ils risquent d'avoir des démêlés avec le gérant en question puis avec les autorités qui les chasseront rapidement.

## Acte II – Aux troussees des faussaires

### Se débarrasser de ces étrangers trop curieux

Il est fort possible qu'à un moment ou un autre, la curiosité des PJ attire l'attention des faussaires qui ont enlevé Faenir. Aussi ceux-ci, par mesure de précaution, enverront quelques tueurs se débarrasser de ces curieux, histoire de garder leurs petites affaires secrètes.

A n'importe quel moment, à la discrétion du MJ (suite à une attitude trop peu discrète ou encore un jet de Comméragé particulièrement mauvais par exemple), ils peuvent avoir attiré l'attention sur eux. Le MJ pourra alors décider de les faire rencontrer, quelques temps après, un petit groupe d'hommes de mains envoyés pour se débarrasser d'eux. Quelques coupe-jarrets (par exemple nombre de PJ /2) accompagnés d'un ou deux gros bras devraient leur apprendre à être plus discrets sans pour autant mettre fin à leur enquête. Les Voleur de grand chemin et les Hommes de main de la section PNJ courants de WJdR devraient remplir cet office, mais si vous avez l'Arsenal du Vieux Monde, vous pouvez tout aussi bien utiliser des Mercenaires (p. 108-109).

La technique habituelle de ces hommes est d'attirer leurs proies dans des ruelles obscures : l'un des voleurs viendra subtiliser assez peu discrètement la bourse d'un PJ pour les entraîner dans le chemin de traverse où ses compagnons attendront, armes à la main. C'est l'or qui les pousse et non la loyauté, aussi tenteront-ils de fuir si la situation tourne à leur défaveur et il ne sera pas difficile d'obtenir d'eux quelques informations (moyennant finances ou sous la menace).

Si cela ne leur a pas servi de leçon, d'autres groupes, plus conséquents, pourraient revenir à la charge. Toutefois le but n'est pas de faire en sorte que les PJ soient attaqués à chaque coin de rue, aussi faut-il rester raisonnable. Il est à noter que si un premier groupe se fait éliminer, les suivants seront bien plus durs à convaincre de parler, ne serait-ce que parce qu'ils seront payés plus chers.

### La trace des mornifles

Les PJ ont deux solutions pour pouvoir retrouver la trace des Lerock et de leur associé. La première, la plus évidente, est de les chercher directement, en citant leurs noms. Dans ce cas il leur faudra réussir 2 tests de Comméragé D ou un seul s'ils précisent qu'ils recherchent leurs informations dans le Suif ou dans la Souricière (deux tests par demi-journée de recherche est raisonnable) pour seulement apprendre que la rumeur prétend qu'il se terre dans la Souricière, un quartier miséreux et mal famé situé entre les murailles et la crête du cratère. Un test raté avec plus de deux degrés d'échecs les conduira cependant à Sumpfrand ou à Spröttau, deux villages à l'est de Talabheim situées respectivement près du marécage du cratère et sur la rive sud du Talabec (hors du cratère donc). Là bas ils apprendront au prix d'un nouveau test de Comméragé AD que ce sont d'anciens repaires de Fraench mais que l'on ne l'y a pas revu depuis bien longtemps (et ils devront donc reprendre leurs investigations à Talabheim).

L'autre méthode consiste à remonter la trace des mornifles, ces pièces contrefaites que les trois faussaires répandent dans leur sillage. Un test de Comméragé AF leur permettra de retrouver une première victime qui les fera remonter à la précédente (test de Comméragé TF) et ainsi de suite. Lorsqu'ils auront ainsi identifié 3 victimes des faussaires, ils auront alors déduit l'origine des pièces et la planque des Lerock : la Souricière.

Une fois qu'ils auront la certitude que Fraench se trouve dans le quartier pauvre de la Souricière, il leur faudra encore le dénicher, ce qui ne sera pas évident, encore une fois. Ils peuvent soit se contenter d'en parler autour d'eux, ce qui ne s'avèrera payant qu'en réussissant 3 tests de Comméragé AD, mais qui aura probablement comme

conséquence d'attirer sur eux l'attention des faussaires.

Sinon, ils peuvent se servir des descriptions qu'ils ont récupérées de Fraench, son fils et son associé. Chaque demi-journée ou soirée passée à arpenter les rues de la Souricière leur permettra d'effectuer un test de Perception D par PJ (qui représente en fait à la fois les chances qu'ils ont de les croiser et de les reconnaître) pour les repérer. Ensuite il faudra les filer jusqu'à leur repaire, là où ils retiennent le forgeron.

### Dans le repaire des Lerock

*La Souricière est un quartier troglodyte creusé directement dans la roche du cratère qui entoure Talabheim. Ainsi du repaire des Lerock et de leur associé, situé dans une allée obscure, on ne peut distinguer que la façade, constituée en tout et pour tout d'une lourde porte verrouillée de l'intérieur et de deux fenêtres obstruées par un rideau, de la lumière et des éclats de voix filtrant de celle de droite.*

La porte ne peut être ouverte de l'extérieur, aussi faudra-t-il que quelqu'un se glisse par la fenêtre de gauche, ce qui se fera sans bruit au prix d'un test d'Agilité réussi. Si les PJ décident de n'y envoyer qu'une seule personne pour qu'elle aille déverrouiller l'entrée, celle-ci ne rencontrera personne sur son chemin mais devra se déplacer silencieusement pour ne pas attirer l'attention des faussaires. La porte est verrouillée de l'intérieur par une simple barre de bois passée en travers, aussi il est aisé de l'ouvrir de l'intérieur sans bruit.

Le bâtiment, qui se compose suivant le plan en annexe (les lignes crénelées désignant les portes), est vide, à l'exception de la salle commune qui dans laquelle seront réunis quelques employés des faussaires : 2 ou 3 hommes de main (p.232 de WJdR) ainsi que le voleur qui a subtilisé les métaux nécessaires à la fabrication des pièces (utiliser le profil du pickpocket p.233 de WJdR auquel on peut éventuellement donner quelques promotions). S'il entend du bruit, ce dernier sortira de la pièce et pourra alors donner l'alarme, ce qui fera fuir Leurock et ses associés par un souterrain (voir après). Les hommes jouent bruyamment aux cartes, aussi sera-t-il facile de les surprendre loin de leurs armes. Lorsque les PJ les affrontent, jetez 1d10 tous les 2 rounds : sur un résultat supérieur ou égal à 8, les faussaires à l'étage au dessous entendent du bruit et viennent voir (avant de fuir précipitamment).

Dans un coin de la salle commune se trouve une trappe qui permet de descendre à la cave, là où les trois hommes retiennent Faenir prisonnier et se livrent à leurs activités de faussaires. La trappe mène au renforcement à droite, aussi personne ne les verra descendre, d'autant plus que tous sont réunis dans le bureau.

C'est dans la grande salle que sont fabriquées les pièces et il y a donc une petite forge de fortune qui y est installée, ainsi que les matrices. Faenir, du fond de son cachot, regardera à peine les PJ à travers la grille, sauf s'il y a des elfes parmi ceux-ci, auquel cas il leur fera signe que les hommes sont dans le bureau. Ouvrir le cachot nécessitera un test de Crochetage ou 2 tests de Force (ce qui fera rappliquer les faussaires à cause du bruit), et après cela Faenir restera à l'écart des combats, ayant déjà trop souffert. En effet, pour chaque tranche de 3 jours que Faenir a passé en captivité, l'elfe perdra ainsi un point de Blessure, ce qui laissera donc 30 jours aux PJ pour le retrouver (27 jours en comptant qu'ils arrivent 3 jours après sa disparition).

En effet, Fraench Lerock, son fils Erent, son associé le contrebandier Manel Harentz ainsi qu'un homme de main (disposant éventuellement de quelques promotions) sont lancés dans une grande conversation dans la pièce attenante. Lorsqu'ils verront les PJ, ils leur demanderont des explications et la situation risque fort de vite tourner à la confrontation armée. S'il voit la situation lui échapper, Fraench se débrouillera pour s'éclipser par la porte dérobée se trouvant au fond de la pièce (la ligne discontinue) qu'il bloquera derrière lui.

S'ils ont pu être prévenus de l'arrivée des PJ par leurs employés, les 3 associés auront fuit, emportant les matrices et quelques lingots d'or avec eux et bloquant l'issue mais laissant Faenir, tandis que le dernier homme de main prêterait main forte à ceux d'au dessus.

Les PJ trouveront, en fouillant la maison, des pièces contrefaites d'une valeur de 100co, une dizaine de lingots d'or (aucun si les faussaires se sont enfuis), une autre dizaine de lingots de métaux moins rares tels que le fer, les matrices (enc. 100, prix de vente 100co, cependant peu de gens sont prêts à en acheter et quiconque est pris avec risque de lourds problèmes avec la justice) et divers instruments de forgeron ou objets usuels, dont une malle de vêtements (vêtements ordinaires et beaux atours) appartenant à Fraench.

## L'ordre peut enfin régner

*La Souricière a beau être mal famée, elle n'est toutefois pas peuplée uniquement de crapules et d'ivrognes. Aussi quand vous sortez de la maison des Lerock, c'est la garde de Talabheim qui vous accueille, toutes armes tirées.*

*Un sergent, homme grand et fort, fait un pas en avant.*

*- Posez à terre vos armes ! Avancez-vous contre le mur et expliquez-vous ! Qu'étaient-ce que les bruits que l'on nous a témoignés !*

L'homme, Wuldig Gueulberg, écoutera les personnages raconter leurs explications avant d'envoyer quelques hommes à l'intérieur pour vérifier leurs dires. Voyant que les PJ ont agi pour l'ordre de la cité, le témoignage de Faenir faisant foi bien plus que leurs paroles (pour peu que l'elfe a survécu à sa captivité), il invitera les PJ à ramasser leurs armes et à le suivre jusqu'au poste de garde central. S'ils ont mentionné le nom de Wissensung Folff, le sergent enverra quelqu'un le relever au Tunnel du Sorcier aussi les rejoindra-t-il à destination. Les gardes emporteront les faussaires et leurs employés si ceux-ci sont encore en vie.

Une fois arrivés au quartier général de la garde de Talabheim et les différents personnages interrogés, on les laissera repartir après les avoir chaleureusement remerciés. Faenir sera raccompagné chez lui par un émissaire de la maison Vivebrise. Wissensung, s'il était venu, devra retourner à son poste. Qu'ils le voient maintenant ou quand ils iront lui faire leur rapport des événements, le sergent Folff invitera les PJ à l'attendre le lendemain à l'Obélisque des Lois, au milieu du quartier de la loi, vers la mi-journée.

Wissung Folff tiendra sa promesse de présenter les PJ au graf, même si l'emploi du temps de celui-ci ne leur permettra d'obtenir qu'une courte audience, de quelques minutes uniquement. Cependant c'est là l'occasion de créer un lien entre les PJ et le responsable de la ville, ce qui permettra d'introduire plus tard d'autres scénarios, les personnages pouvant servir aux ordres du graf Untern.

S'il est encore en vie, Faenir Doigtfin sera lui aussi très reconnaissant envers les PJ, aussi si ceux-ci viennent le voir après son rétablissement (qui durera une semaine durant laquelle il sera introuvable), il leur proposera de leur offrir un cadeau. Cela peut se présenter sous diverses formes, allant d'un objet d'art qu'il offrira au groupe à des réductions colossales sur certaines de ses œuvres, ou encore il pourrait obtenir une faveur au PJ de la part de la maison Vivebrise. Le cadeau de remerciement de l'elfe sera, avec les objets récupérés chez les Lerock, le seul bien matériel obtenu par les personnages au cours de cette aventure : pour rendre la justice bénévolement dans le Vieux Monde, il faut savoir être bien altier car les autorités ne récompensent que rarement.



## Faenir Doigtfin, Forgeron de renom

**Carrière :** Artiste (ex-Artisan)

**Race :** Elfe

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	41	43	35	53	49	43	33
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	4	3	5	0	0	0

**Compétences :** Connaissances générales (elfes), Evaluation +10%, Expression artistique (sculpture sur métal), Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, eltharin, reikspie), Lire/écrire, Marchandage, Métier (fabricant d'armure, forgeron, artiste) +10%, Perception +10%, Soins des animaux

**Talents :** Acuité visuelle, Dur en affaires, Harmonie aethyrique, Intelligent, Talent artistique, Vision nocturne

**Armure :** aucune

**Arme :** dague elfique de qualité exceptionnelle

**Dotations :** beaux atours, échoppe avec forge de qualité exceptionnelle



## Rattraper les fuyards

Il est fort probable que Faenir, seul ou avec ses deux compères, ait réussi à s'échapper et les PJ voudront peut être se lancer à sa poursuite. Personne ne l'aura vu en ville, aussi ils ne pourront pas retrouver sa trace, mais il est cependant possible de la prendre de vitesse. En effet, celui-ci ne compte pas s'éterniser en ville maintenant découvert et il fuit donc, comme tout escroc qui se respecte lorsque son plan tombe à l'eau.

Si les PJ se rendent à Talagaad à la nuit tombée, ils l'apercevront qui monte dans une barque afin de fuir. Ils se trouveront à 25 mètres de l'embarcation lorsque le faussaire (et éventuellement ses complices) embarquera. Les PJ peuvent tenter de sauter dans l'embarcation pour les arrêter, ce qui se fera au prix d'un test d'Agilité (TF lors du premier round, F lors du second, AF lors du troisième, et ainsi de suite). Le saut peut être effectué comme action gratuite après une course ou une charge, bénéficiant alors d'un bonus de +5% au test. Si à un moment on retrouve plus de 6 personnages sur la barque (escrocs compris) celle-ci chavire, renversant à l'eau tous ses occupants.

S'ils ne parviennent pas ou n'essaient pas de monter sur la barque, les PJ devront trouver un moyen de stopper le fuyard, et ils n'ont pour cela que 10 round (7 seulement si Manel Harentz est en fuite et guide la barque) avant qu'il ne sorte du port de Talagaad et soit dont hors de portée de la plupart des actions. Ils peuvent utiliser des attaques à distances ou encore se montrer inventifs (des filets de pêches sont entreposés un peu partout devraient immobiliser une embarcation, ou sinon d'autres barques sont à quai ça et là et devraient permettre de continuer plus loin la poursuite).

Quel que soit l'issue de la rencontre, les gardes interviendront lorsqu'elle sera finie et l'un d'eux, ayant vu les PJ la veille, le signalera à leur sergent, ce qui devrait leur éviter de retourner encore au poste.

---

## Conclusion

Les PJ recevront, en points d'expérience :

- 100 xp pour l'aventure en elle-même (que l'on peut décomposer à parts égales entre les deux actes)
- 20 xp supplémentaires si Faenir Doigtfin est sauf et libre à la fin du scénario
- 20 xp supplémentaires si Fraench Lerock est capturé (et non tué), d'autant plus que le charlatan, rancunier, pourra venir se venger plus tard
- 10 xp supplémentaires si Erent Lerock est capturé (et non tué)
- 10 xp supplémentaires si Manel Harentz est capturé (et non tué)

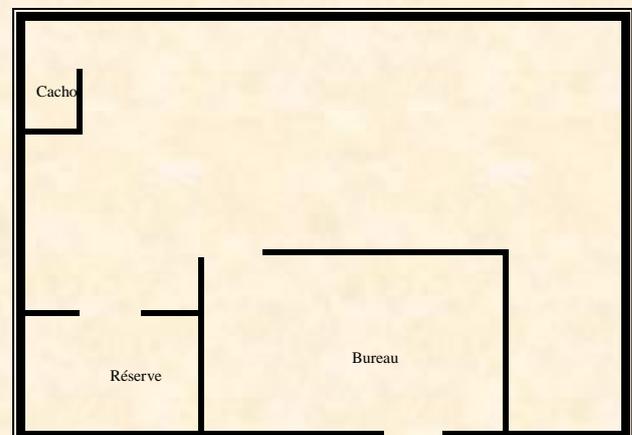
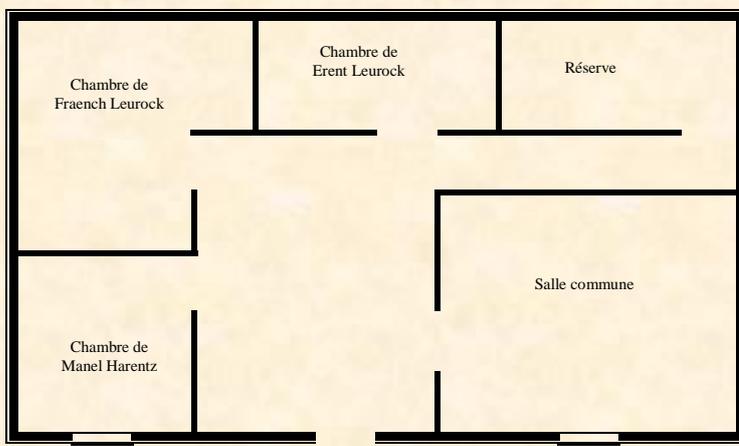
A cela on peut ajouter

- jusqu'à 30 xp par personnage pour son implication dans la dynamique du groupe, son esprit d'équipe ou encore sa perspicacité
- jusqu'à 20 xp par joueur pour son interprétation.

---

## Annexes

### Le repaire des Lerock



## Profils



### Fraench Lerock, Escroqueur "Exploiteur de la crédulité d'autrui"

**Carrière :** Charlatan (ex-Escroc)

**Race :** Humain (39 ans)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30.	40.	29	32	35..	47..	43..	46...
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13..	2	3	4	0	4	1

**Compétences :** Alphabet secret (voleur), Baratin +10%, Charisme, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire), Déguisement, Escamotage, Evaluation, Expression artistique (acteur), Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Perception

**Talents :** Code de la rue, Eloquence, Fuite, Imitation, Intelligent, Sixième sens, Vision nocturne

**Armure :** aucune

**Arme :** épée (et 2 dagues cachées)

**Dotations :** beaux atours, faux laissez-passer (permet de circuler librement dans le Talabecland), fioles de liquides et poudres colorés, 5 co et 8 co factices



Fraench Lerock et son fils Erent avaient jusqu'à présent presque toujours travaillé seuls, ou alors ne s'associaient avec quelqu'un que temporairement et dans l'espoir de le doubler. Pourtant quand Manel Harentz expliqua un soir dans une taverne qu'il savait comment contrefaire des pièces de monnaie, le charlatan sauta sur l'occasion et se lia d'amitié à Manel, tout du moins tant que l'affaire rapporterait.

Avant de rencontrer les Lerock, Harentz se contentait de passer diverses marchandises en contrebande sur les docks, mais il n'était qu'un minuscule rouage de la grande entreprise des contrebandiers de Talagaad, aussi son ambition l'en fit vite partir. Après avoir erré dans les tavernes à la recherche de petits emplois, il rencontra Fraench à la Lanterne sombre, une gargote bien mal famée, après avoir été le compagnon de jeu du fils.



### Erent Lerock, Filou en devenir

**Carrière :** Escroc

**Race :** Humain (19 ans)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43.	35.	31	32	34	25	26	29.
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14.	3	3	4	0	0	0

**Compétences :** Baratin, Charisme, Comméragé, Connaissances générales (Empire), Evaluation, Expression artistique (acteur), Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Perception

**Talents :** Code de la rue, Eloquence, Chance, Guerrier né, Vision nocturne

**Armure :** aucune

**Arme :** épée et dague

**Dotations :** beaux atours, dés en os, 3 co et 10 co factices



### Manel Harentz, Contrebandier

**Carrière :** Escroc

**Race :** Contrebandier (26 ans)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34.	31	40	32	31.	43..	29	46..
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14..	4	3	4	0	0	0

**Compétences :** Canotage, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire) Conduite d'attelages, Déplacement silencieux, Evaluation, Fouille, Langue (kislevien, reikspiel), Marchandage, Natation, Perception

**Talents :** Code de la rue, Réflexes éclairs, Résistance accrue

**Armure :** veste de cuir

**Points d'armure :** tête 0, corps 1, bras 0, jambes 0

**Arme :** épée et dague

**Dotations :** vêtements communs, large cape, 2 co et 6 co factices

