

LA POUDRE D'ESCAPETTE

Scénario pour NIGHTPROWLER 2



Les secrets de Vaccini

Avant de mourir carbonisé à l'âge de 82 ans (lors d'une expérience ratée), Vitorino Vaccini était donc parvenu à se hisser au rang de Grand Chercheur de la cour d'Arlam auprès de Sa Majesté le Prince de Samarande Guyhaume le Pieu. Il avait choisi d'habiter dans une petite habitation des quartiers bourgeois, entre le Palais du Prince et la Grande Bibliothèque, et juste à côté de l'Université des Sciences de Samarande. Après sa mort tragique, sa dernière demeure fût transformée en « Musée de l'Inventeur » et où sont aujourd'hui exposées la plupart de ses œuvres. Les visites sont organisées chaque jour de la semaine et les profits sont redistribués aux pauvres par le biais des « Petites sœurs d'Arlam » le lieu est devenu un lieu de pèlerinage depuis une dizaine d'années.

En vérité ce que le monde ignore c'est que Vaccini est bien vivant. Oui, il fête aujourd'hui ses 107 ans ! Il y a 2 raisons au simulacre de sa mort : **Premièrement**, couler une douce retraite bien méritée et garder le secret de sa longévité, probablement dû à un élixir de jeunesse de sa concoction. **Secundo**, un événement des plus fâcheux survint après l'attaque du port de Samarande : un émissaire Soloman fut envoyé à Vaccini pour le faire chanter, en menaçant l'inventeur de dévoiler son manuscrit au Prince s'il ne se mettait pas à la solde de l'Emir. Si les Gardiens de la Foi venaient à apprendre qu'il avait été mêlé aux attaques ennemie, nul doute qu'il serait jugé comme espion et probablement torturé ! Il choisit donc de disparaître en se faisant passer pour mort. Avec l'aide d'une alliée improbable : la **Guilde des Nécromants**. Il fallut faire croire à une mort accidentel par le feu, en remplaçant son cadavre par celui d'un vieux clochard. Vaccini s'extirpa hors de la ville par les égouts dans une modeste maison bien à l'écart des curieux... Puis s'engagea avec ses nouveaux amis en échange de ses services pour la guilde.

Pour la petite histoire :

Durant ses jeunes années Vaccini était fort enclin à faire de nombreux voyages dans les 7 Cités pour découvrir les mystérieuses régions d'outre-mer. Alors qu'il faisait une halte en pays Soloman, il avait accepté de rencontrer Agger, le Grand Emir de Massala lors d'un grand buffet impérial qu'il donnait en l'honneur des noces de sa fille. L'Emir lui offrit rubis sur ongle pour fabriquer des feux de Bengale et c'est ainsi que fut astucieusement trompé : Vaccini venait d'inventer la fameuse poudre noire pour l'ennemi juré des Umélioriens, contribuant ainsi bien malgré lui, à la futur tentative d'invasion ; l'attaque du port de Samarande par les Solomans



Un manuscrit explosif !

La poudre noire a fait son apparition fracassante avec l'attaque des Solomans il y a 25 ans. Le monde a découvert alors les effets dévastateurs de leur nouvelle arme lors de cette tentative d'invasion ratée. Des navires de guerre ennemis se sont accidentellement imposés sur le Sahar et toute la population de la Cité est glacée de stupeur. Aujourd'hui la Poudre noire est prohibée sauf pour certaines élites parmi les brigades d'intervention des Gardiens de la Foi, mais peu de savants arrivent à en maîtriser l'usage.



Les secrets de fabrication sont dans le manuscrit qui a été récupéré par les PJ's !



Il y a trois composants indispensables pour fabriquer la poudre explosive : du soufre, du sel de pierre, et du charbon de bois. Bien entendu, il leur faudra l'aide de Vitorino pour déchiffrer la recette et fabriquer la poudre. S'ils y arrivent à trouver les 3 marchandises, les transformer en poudre et commercialiser le produit fini : ce sera là un marché juteux qui leur apportera une richesse colossale et leur permettra de couler une douce retraite à l'abri du besoin. Bref, en premier lieu il leur faut suivre la piste du génie.



Une soupe explosive !

A la lecture du précieux manuscrit, les PJ's envisageront probablement de collecter les 3 composants indispensables pour fabriquer la poudre explosive... Du soufre, du sel de pierre, et du charbon de bois. Le moment venu, ce sera l'occasion de découvrir 3 magnifiques régions du dehors de Samarande et d'embrayer sur les 3 aventures exotiques : « *Les Casernes d'Elyath* », « *L'Ascension du Mont Kaardash* » et « *Les Ombres de Béjofa* ». Il est possible que nos aventuriers rencontrent Vitorino durant ce scénario, peut-être que ce dernier acceptera de les aider à fabriquer la poudre (ou pas ?), tout va dépendre de la manière dont il l'auront appréhendé. Une chose est sûre c'est qu'il serait un allié de choix (mais à la santé fragile) dans leur petite entreprise. Aussi, ils vont vite se rendre compte que s'ils s'attachent à une guilde, il sera plus aisé de financer leur Traffic...

Production et recèle de la poudre noire

Notez bien qu'une prudence absolue sera de rigueur en ce qui concerne leurs investigations et leur nouvelle activité criminelle ; c'est pourquoi ils devront avoir l'idée brillante de n'en parler que discrètement ou de façon « codée ». Si par malheur ils avaient la langue trop pendue concernant leur nouveau hobby, (par exemple dans un commerce ou dans une auberge) ils se mettront systématiquement une brigade des Meutes de l'Enfer à dos. Le MJ prendra soin de les cuisiner copieusement (oui, même jusqu'à la torture !). Toutefois, leur guilde interviendra à temps pour les sortir d'affaire... (Une fois, mais pas deux !)

La guilde, quelle qu'elle soit, prendra toujours sa part sur les bénéfices. Mais cela doit rester intéressant pour les PJ's qui ont quand même pris tous les risques pour y arriver. Ils devraient pouvoir rapporter de leurs différentes escapades (*Kalaar*, *Béjofa* et *Elyath*) de 3 à 4 tonnes de chacune des marchandises (soufre, salpêtre et charbon) suivant leur préparation et les aléas du voyage. Au total, ils pourraient bien avoir jusqu'à 10 tonnes de poudre (de quoi faire péter toute une caserne !!!)

Diplomatie avec la Pègre.

Brillants dans l'épisode précédent « l'Armure de Riglerune », les PJ's ont attiré l'attention de plusieurs organisations criminelles qui vont tenter de les recruter. Les personnages vont aussi tenter de tirer parti du manuscrit trouvé sur l'épave. Lors de leurs recherches ils vont rencontrer des membres de plusieurs guildes puissantes de Samarande : les Méloriens, les Félinis, les Thaumaturges et bien sûr les Nécromants...

Dans ce nouvel opus de l'aventure, les Personnages vont donc rencontrer des membres de 4 associations importantes de malfaiteurs de Samarande. Plus tard ils auront sans doute des opportunités pour se mettre sous le protectorat d'une de ces Guildes voire de s'y enrôler.

Au fil des rencontres avec les agents de la Pègre, le groupe s'attachera probablement à une Guilde et cela devrait donner de très bonnes improvisations en rôle-Play. Les PJ devront utiliser un maximum de leurs compétences pour tisser un véritable réseau de malfaiteurs.

Les avantages d'une guilde : 1/ Financement des voyages et des marchandises etc., 2/Aide de plusieurs hommes loyaux et compétents pour transformer le mélange en poudre, 3/ Réseau pour le recècle du produit fini.

Les désavantages d'une guilde : 1/ Attachement à un code et à une hiérarchie, partage des profits, 2/ Clientélisme avec certains réseaux, diplomatie à respecter. Si les personnages décident de ne pas se couvrir du protectorat d'une guilde reconnues à Samarande, ils se feront molester, cambrioler, raquetter et ils leurs sera quasi-impossible de commencer un business quelconque...

Une fois que les relations diplomatiques sont établies il faudra avant toutes autres chose repérer un entrepôt pour stocker les marchandises ainsi que des grands barils et faire le mélange à l'abri des curieux...



La Guilde des Nécromants : fournisseur officiel de Sa majesté !

Durant leurs enquête concernant le manuscrit et plus tard sur la mort de Vitorino, il se pourrait bien que les personnages finissent par apprendre le fin fond de l'histoire. A vous de voir d'après le tableau ce qu'ils apprennent et comment... Les 3 infos les plus importantes seront :

- Qu'un cadavre avait été livré la veille par les Nécromants pour simuler la mort de Vitorino Vaccini.
- Comment les Solomans ont mis la mains sur le manuscrit et comment ils l'ont perdu.
- Que Vaccini n'est pas mort et qu'il habite dans un faubourg à l'extérieur de Samarande.

Guildes	Les Méloriens	Les Félin	Les Thaumaturges	Les Nécromants
Spécialités :	Agitation politique Corruption Racket	Cambriolage Espionnage urbain Assassinat	Magie / Alchimie Trafic de stupéfiants & Poisons Espionnage diplomatique	Recel Mendicité Enlèvement / Prostitution
Contacts :	Guybert Klotten : Gardien de la Foi corrompu, Père Dimitri : concierge et intendant de la Bibliothèque, Herman Prickx : marchand du port, Guus & Clothilde Carmon Tenanciers de « La Truite écarlate ».	Gazelle : Témoin du vol de l'Armure de Riglerune, demi-sœur de Figys. Billy ze Cat : proprio du « Cat's Corner »,	Ernest Soleil Prof des Ecoles des Sciences, Filo & Gustavo Deltorno : étudiants quartier bourgeois, Damiens Minck érudit bibliothèque. Gilou Jurnot : apothicaire de Samarande.	Xzarck contact Gouris et receleur pas net, Vulk Aknor le croque-mort. GuilAxx passeur des souterrains de la ville,
Ce qu'ils savent Ordre conseillé pour la découverte des indices → de 1 à 10	1 L'histoire connue de Vaccini (voir intro) 2 Doutes concernant la loyauté de Vaccini et ses relations avec les Solomans	5 L'incendie du Labo et la mort de Vaccini était un simulacre. 7 Figys (espion Félin) a suivi la fuite du Génie et a trouvé la mort : une flèche en plein cœur.	3 Vaccini a découvert la poudre, c'est une quasi-certitude. 4 Vaccini est derrière les attaques Solomanes. 6 Vaccini n'est pas mort, ce n'était pas son corps qu'on a retrouvé !	8 Vaccini est toujours vivant ! 9 L'inventeur leur rend des services pour payer sa dette. 10 Vitorino travaille pour les « Nécro », il a un bureau-labo dans les égouts, et une maison en dehors de la ville.
Leurs intérêts	La sauvegarde de la réputation du Prince de Samarande et celle de l'inventeur.	Recruter les PJ Félin. Des infos sur les Nécromants. Nuire à la guilde des Nécromants. Venger la mort de Fargys.	Retrouver le Grimoire et le secret de la Poudre ! Connaître le secret de longévité de Vaccini. Savoir où se trouve l'inventeur et le convaincre de rejoindre la Guilde.	L'argent. Eviter les embrouilles avec d'autres Guildes. Collaborer avec Vaccini (Quoique... ce ne sont pas des loyaux bons non plus !)
Leurs craintes	Voir entachée la réputation du Prince de Samarande. Espionnage Soloman	Que Vaccini travaille pour les Nécromants.	La perte du Manuscrit ! La mort de Vaccini. Que quelqu'un d'autre les retrouvent avant eux.	Les gardiens de la Foi. La découverte du contrat passé avec Vaccini.
Récompenses promises	La vie sauve ! La libération d'un ami ☺. Effacement d'une peine. Réputation.		Des connaissances en Alchimie (ouvrir compétence ou +2)	Des pièces d'or... Beaucoup de Pièces d'or. (Peu loyal... attention embrouilles probables)

Quelques rencontres intéressantes à gérer par le MJ :

Guylbert Kloten Gardien de la Foi corrompu :



Frère Guylbert, 47 ans, a l'air d'une pourriture et c'est exactement ce qu'il est ! Gardien de la Foi assigné au quartier Portuaire où se trouve le bateau de Riglerune. Il est cantonné dans ce quartier par mesure punitive (une sombre affaire de prostitution), son oncle Gerboise Kloten est l'un des Hauts responsable de la Guilde des Méloriens qui empêché sa radiation de la milice. Il fera chanter les PJ's s'il se passe quoi que ce soit de louche dans leur comportement. Il doit beaucoup d'argent à la Guilde des Nécromants

Père Dimitri Concierge et intendant de la Bibliothèque :



Dimitri Fabiusi, 58 ans est à l'aube d'une retraite bien méritée. Il est affublé d'un bégaiement très marqué. Père Dimitri a eu une carrière exemplaire comme archiviste chez les Gardiens de la Foi et il a été assigné à la gestion administrative de la Grande Bibliothèque. Grand admirateur et ami de Vaccini, chez lui, il y a de la correspondance très intéressante qui permettront de mettre les PJ's sur la piste des « secrets de Vaccini » (voir paragraphe au-dessus). Lettres à printer en fin de chapitre.

Herman Prickx Marchand du port :



Herman Prickx, 75 ans, est aujourd'hui marchand mais c'est aussi un ancien marin Soloman, le plus ancien briscard en fait du vieux port de Samarande. Joueur de 421 et parieur invétéré, il aime le bon vin et il a voyagé de nombreuses fois avec son ami Vaccini. Il surveille Riglerune qu'il suspecte de traficoter quelque chose de pas clair. Il sera prêt à raconter ses aventures avec Vitorino aux PJ's pour une excellente bouteille ou après une partie de dés à la Taverne... Il connaît l'épisode de l'émissaire soloman ([Secundo...](#))

Guus & Clothilde Carmon Tenanciers de « La Truite écarlate » :



Guus et Clot sont les propriétaires d'une des tavernes les plus prospères du Vieux Port... Sans histoires à ce détail près : c'est le centre de collecte des Rackets de la guilde des Méloriens. Beaucoup de bruits circulent dans cette taverne, c'est l'endroit idéal pour la pêche aux infos... Guus possède quelques élixirs de jouvence concoctés par Vaccini (voir secret de Vaccini) et récupérées dans son labo après l'incendie...

Gazelle Témoin du vol de l'Armure de Riglerune :



Meilleure agent de recrutement de la Guilde des Félines ! Gazelle observe les PJ's depuis quelques semaines ! Elle a été témoin des dernières escapades du groupe ! Très impressionnée, elle décide de contacter le(la) Félis du groupe pour les recruter... Elle est la sœur de Fargys et elle sait que Vaccini n'est pas mort... Elle veut retrouver sa trace, elle voue aussi une haine farouche pour les Nécromants et fera tout pour nuire à cette guilde de gouris malfamés !

Billy ze Cat : Proprio du « Cat's Corner » :



Le Cat's est interdit aux Gouris ! C'est l'endroit idéal pour collecter des infos, recruter un assassin, trouver l'un ou l'autre receleur discret et efficace, les prix sont corrects (20% moins cher que partout ailleurs à Samarande). Si les PJ's ont besoin de quelque chose d'illégal, c'est ici qu'ils feront les meilleurs affaires... Billy sait que Vaccini était tourmenté car il est venu se saouler quelques semaines avant sa mort, ce qui ne lui ressemblait pas du tout. Sans doute était-il nostalgique de ses voyages ou se sentait-il menacé .. ? Le fait est qu'il a fini carbonisé dans son labo... Curieux, non ?

Ernest Soleil Professeur des Ecoles des Sciences :



Le Professeur Soleil a été l'apprenti de Vaccini pendant de nombreuses années, il travaillait avec Vaccini sur un projet extrêmement secret et dangereux qu'il ne dévoilera aux PJ's que sous la contrainte (menace, intimidation, etc... soyez inventif !). De retour de Massala, Vitorino et lui ont étudié un secret interdit : la poudre noire... ☺ Il est persuadé de la mort de Vaccini dont il se croit l'héritier spirituel ! Il pourra parfaitement décrypter le manuscrit à condition que les PJ's s'engage dans la guilde des Thaumaturges...

Filo & Gustavo Deltorno Etudiants quartier bourgeois :



Filo & Gustavo sont en pleine guindaille ; si les PJ's les font boire un peu, les jeunes étudiants leur diront ce qu'ils savent : « On a entendu le proviseur et Soleil se disputer à propos de Vaccini... Ils sont parfaitement capable de décrypter le manuscrit et pourraient bien se joindre aux PJ's pour vivre une aventure palpitante. Ils sont dignes de confiance. Ils viennent d'être engagés chez les Thaumaturges. Ils pourront répondre à certaines question concernant la « soupe » mais avec un risque d'erreur important...

Damiens Minck Erudit bibliothèque :



Les PJ's pourront à tout moment consulter Damiens Minck pour la modique somme de 2PO de l'heure. Il pourra leur parler du Grimoire et leur fournir les détails des composants (où les trouver, quelles précautions prendre, voir tableau « soupe »...)

Gilou Jurnoot : apothicaire de Samarande :



Les PJ's pourront à tout moment visiter la Boutique de souvenir de Maître Jurnoot ! Les prix qu'il pratique sont dans le doc « Herboristerie ». Il voue une admiration sans limite pour Vitorino Vaccini. Il a une théorie tout à fait particulière sur la mort de Vaccini (il croit à un simulacre) mais il évitera d'en dire de trop car les murs ont toujours des oreilles... Ils pourra renseigner les perso sur les spécificités de chaque ingrédient de la « soupe ». ..

Xzarck Contact Gouris et receleur pas net :



Xzarck est l'un des « Maîtres-Régents » des égouts de la ville et il est toujours accompagné de ses 2 énormes Chinchilla-gouris. C'est un vrai tyran des sous-sols et avant même de pouvoir discuter avec lui il faudra affronter l'une de ses factions de 6 rat-gouris. Evidemment, il connaît l'existence du bureau-labo dans les égouts dans lequel travaille parfois Vaccini.

Vulk Aknor Le croque-mort



Vulk a un destin peu commun ! Jadis guerrier soloman, il a survécu par miracle à l'explosion du Carnassier de Massala et il est aujourd'hui l'un des hommes de mains préféré de la Guilde des Nécromants. Il ne parle pas très bien le Mélorien et il comprends quelques mots du dialecte gouris . Il est prêt à balancer la « petite affaire » conclue entre la cour du Prince et la Guilde des Méloriens et dont il a été témoin pour nuire à Xzarck qu'il déteste copieusement.

GuilAxx Passeur des souterrains de la ville :



Guilaxx travaille souvent avec Vulk, il a jadis participé à l'évasion de Vaccini ; chose dont il ne parlera qu'avec un verre dans le nez ou à la demande de son ami le croque-mort. Il fomente l'assassinat de Xzarck avec son ami Croque-mort. Il connaît le chemin qui mène à la maison de Vaccini.

Rencontre avec un mort

La découverte de Vaccini sera une formidable conclusion à cet épisode. Après avoir construit le personnage mythique dans la tête des PJ's le rencontrer devrait être une consécration.

Au MJ de choisir une belle fin de vie pour Vitorino... ou pas ! S'ils s'en font un ami, il pourra enseigner aux PJ quelques formules d'Alchimie ou des Sciences diverses (+4 dans la compétence choisie) et il leur donnera quelques potions (très utiles pour la suite) de *Longévité* ou de *Guérison majeure*...Voire même l'un des objets dans la liste sympathique des « petits objets magiques » suivant la sympathie manifestée par les perso durant l'aventure ou pas... Par exemple la *Bague de bon port* , la *Bougie de Silence*, ou encore quelques *Bougies éternelles*...

Collecte des ingrédients pour la soupe :

	Souffre	Sel de Pierre	Charbon de bois
Provenance	Volcan de Kalaar	Casernes d'Elyath	Mines de Béjofa
Nom	Sulfure, Sulfate.	Salpêtre, Nitrate de potassium. Odeur ammoniacquée.	Carbone minéral.
Particularité	Cristaux jaunes, insoluble. On en trouve au fond du volcan de Kalaar.	Poudre cristalline incolore à blanche. Soluble, récolté en grattant la pierre. Ensuite, à sécher pour obtenir poudre blanche.	Combustible. Qualité de la poudre = l'essence du charbon et sa proportion. Doit être finement broyé.
Danger	Produit du dioxyde de soufre = gaz très toxique, dangereux pour les yeux, corrosif sur la peau, peut-être mortel.	Explosif ! Très inflammable. Respirer = Très réactif >> irritations des voies respiratoires, nausées, vomissements, diarrhées	Se trouve à proximité des repères de racailles de Béjofa. En soi, le charbon est sans danger.
Difficulté scénar	Escalade des Monts Ocres, rencontre avec les hélodermes, descente dans le volcan de Kalaar, récolter les cristaux sur la roche. => Mortel	Se rendre à Elyath et récolter la Poudre blanche sur les vieux murs humides des écuries des Gardiens de la Foi. => Périlleux	Se rendre à Béjofa, survivre aux rues malfamées, affronter les spectres de la mine, récolter les briques de charbon. => Dangereux

Localisation 7 Cités :



■ Fin de la deuxième partie ☺

Vitorino Vaccini (Inventeur Génial)

Doigté 18 Caractère 18
Robustesse 10 Cerveille 25 !

Armure 0
Arme : Poignard 11
Allonge : -

Cercles :

Initiative 0
Aplomb 0
Santé 0
Lucidité 000000 !!

Tech 4 : -
Tech 5 :
Ecole 6 : Disparition (nuage de fumée)

Naviguer 14
Aristocratie 16
Intimider 17
Bastonner 6
Maçonnerie 13
Mécanique 18
Religion 15
Ecrire 18
Survie 15

Art (peinture) 22
Art (Musique) 14
Art (invention) 30
Histoire 16
Sciences 30
Alchimie 23
Magie 18
Falsifier 12
Sorcellerie 12

Possession : 10D20 + 5 Po. (en objets de valeur, vêtements...) + Ingrédients magie, alchimie...

Caché dans sa maison : 100D20 Po (Difficulté : -2 et uniquement sur Réussite Critique !)

Agent de la Guilde des Thaumatourge

Doigté 9 Caractère 14
Robustesse 10 Cerveille 10

Armure 0
Arme : Poignard 14
Allonge : -

Cercles :

Initiative 0 0 0
Aplomb 0 0 0
Santé 0 0
Lucidité 0 0

Tech 4 : -
Tech 5 : Poison (le chef)
Ecole 6 :

Décamper 10
Repérer 10
Intimider 10
Bastonner 9
Filer 10
Planquer 10
Grimper 10

Nager 8
Contorsion 10
Arnaquer 8
Acrobatisme 8
Ferrailleur 10
Langage 10
Magie 10

Possession : 1D20 + 5 Co. (en objets de valeur) + Ingrédients magie quelconque

Milice de la Guilde des Mésoriens

Doigté 12 Caractère 8
Robustesse 12 Cerveille 6

Armure 0
Arme : épée 14
Allonge : 1

Cercles :

Initiative 00
Aplomb 000
Santé 000
Lucidité 0

Tech 4 : -
Tech 5 : Coup tranchant (le chef)
Ecole 6 :

Décamper 10
Repérer 10
Intimider 10
Bastonner 9
Filer 10
Planquer 10
Grimper 10

Nager 8
Contorsion 10
Arnaquer 8
Acrobatisme 8
Ferrailer 10
Langage 10
Magie 10

Possession : 1D20 + 5 Co. (en objets de valeur) + 1D6 Po

Gouris de la Guilde des Nécromants

Doigté 12 Caractère 14
Robustesse 14 Cerveille 7

Armure 1
Arme : Épée courte 14
Allonge : 1

Cercles :

Initiative 000
Aplomb 00
Santé 00
Lucidité 00

Tech 4 : -
Tech 5 : -
Ecole 6 : Maladie

Décamper 15
Repérer 15
Intimider 10
Bastonner 12
Filer 15
Planquer 14
Grimper 16
Naviguer 6

Nager 16
Contorsion 14
Arnaquer 14
Acrobatisme 14
Ferrailer 12
Langage 6

Possession : 1D6 Co. (en objets de valeur) + 1D6 Portion de fromage

Gardien de la Foi (soldat)

Doigté 12 Caractère 14
Robustesse 14 Cerveille 7

Armure 1
Arme : Épée longue 14
Allonge : 2

Cercles :

Initiative 0
Aplomb 000
Santé 000
Lucidité 0

Tech 4 : -
Tech 5 : -
Ecole 6 : -

Décamper 12
Repérer 11
Intimider 12
Bastonner 15
Filer 11
Planquer 10
Grimper 11
Naviguer 6

Nager 11
Contorsion 10
Arnaquer 7
Acrobatisme 10
Ferrailer 14
Langage 10
Histoire 12
Religion 15

Possession : 1D20 + 5 Co. (en objets de valeur) + Armement

Meutes de l'Enfer (Unité d'élite - Gardiens de la Foi)

Doigté 14 Caractère 15
Robustesse 15 Cerveille 12

Armure 2
Arme : Épée batârde 15
Allonge : 2

Cercles :

Initiative 00
Aplomb 000
Santé 000
Lucidité 00

Tech 4 : Attaque brutale
Tech 5 : Attaque d'enragé
Ecole 6 : Décapitation

Décamper 12
Repérer 16
Intimider 16
Bastonner 16
Filer 16
Planquer 12
Grimper 16
Naviguer 8

Nager 16
Contorsion 12
Arnaquer 8
Acrobatisme 17
Ferrailer 16
Langage 10
Histoire 12
Religion 15

Possession : 1D20 + 5 Co. (en objets de valeur) + Armement

Chien d'attaque

Doigté 13 Caractère 11
Robustesse 16 Cerveille 6

Cercles :

Initiative 0000
Applomb 000
Santé 0000
Lucidité 00

Armure 2
Arme : Griffes et crocs
Allonge : 1

Tech 4 : Prise
Tech 5 : Briser
Ecole 6 :

Possession : Muselière, collier à pointes

Décamper 19
Repérer 18
Intimider 18
Bastonner 14
Filer 19
Planquer 12
Grimper 12
Nager 10

Points d'expériences :

1 ou 2 points : par contact explicité correctement (secrets découverts)

3 points : pour la découverte de Vaccini vivant !

2 points : pour l'enrôlement dans une Guilde

+/- 5 points : pour le bon / mauvais rôle-Play de son personnage

Mon Cher Ami Dimitri,

Les temps sont troublés et je ne puis plus rester à la Cour de Sa Majesté. Ni même dans la Cité. Comme tu le sais j'ai reçu une visite d'un émissaire de l'Emir de Massala. Je ne puis me résoudre à trahir Le prince Guyhaume... Nous nous reverrons peut-être un jour. Protège ce qui me reste ; V. V.

A Dimitri Fabiusi : Ce que je craignais est arrivé, ils vont mettre leurs menaces à exécution, je n'ai plus d'autre choix, J'ai peut-être trouvé des alliés improbable dans les égouts, Au revoir mon ami Dimitri.

Mon Cher Vittorino Vaccini,

Vous êtes invité d'honneur à la table de l'Emir pour fêter les noces Princières de sa Fille Miranda et du Seigneur Urickh Carsebourg.

Aggar & Cazimira de Massala

Grande ouverture du Musée de l'Inventeur

Exposition de l'œuvre de Vittorino Vaccini !

2^{ème} Jour du Sanglier du Printemps.

« 3 Couronnes la visite »

--Les petites Sœurs d'Arsam--

Mon Cher Dimitri,

Je t'envoie cette missive pour te faire part de mes découvertes Ceci est mon 5ème voyage au Sud d'Umélor, les contrées sont merveilleuses.

Cher confrère,

L'élixir de Jouvence est une pure rêverie, Malgré tout le respect que je vous porte, rien ne permet de vérifier la validité de votre recherche. Je vais toutefois avancer dans la vérification de cette théorie. Bien à vous,

Professeur Damien Minck.

