



# La Cité Grise

par Agustin ALARCON MULLER

1

## SYNOPSIS

Les voyageurs impliqués dans ce scénario, d'origines diverses, se retrouvent tous, dans leur rêve d'origine, pris dans une déchirure du rêve et aboutissent ensemble au même endroit : un fleuve aux eaux bleues, situé en marge d'un désert au sable gris, et en vue d'une cité grise. En effet, la cité de Gondola a cette particularité que tous ses bâtiments, du palais à la plus humble des demeures, sont construits dans une pierre grise que l'on trouve dans le désert. Qui plus est, ses habitants s'habillent toujours de différents tons de gris : gris clair, gris foncé, gris sombre...

La mode et les appellations varient suivant les années. Certains parmi eux, d'habitude des membres des classes aisées, en viennent même à se donner un teint cendré qu'ils considèrent d'un goût exquis. La Cité est gouvernée par les Cellules Grises, sortes de moines-scribes, qui aiment à inventer des lois complexes (et souvent assez farfelues, du moins du point de vue des visiteurs), chacune divisée en une foultitude de règles que la Garde Grise s'évertue à faire appliquer et respecter. C'est donc dans cette merveilleuse ville que nos personnages vont se retrouver, face à un sérieux problème

qui préoccupe beaucoup les autorités, et qu'ils vont «sympathiquement» et «volontairement» être amenés à résoudre, à grand renfort de règles et d'alinéas : l'eau du fleuve qui coule dans la cité...eh bien... comme je crois l'avoir déjà mentionné auparavant... elle est BLEUE. Voilà donc le problème que nos vaillants héros vont être amenés à résoudre, en ce qui concerne la façon de le faire, plusieurs possibilités seront offertes, à eux d'en trouver au moins une !

---

## Prélude

---

Au début de la partie, le MJ devra prendre chaque joueur séparément, et lui raconter brièvement de quelle façon il s'est retrouvé confronté à une déchirure du rêve qu'il a franchi accidentellement, voire volontairement dans certains cas. Ce qui s'est passé pour chacun des personnages est indiqué dans sa fiche, il est donc recommandé de faire cette partie assez rapidement, puis de rassembler les joueurs, et de les mettre «dans le bain» au plus vite.

De là où ils sont, les personnages aperçoivent en amont du fleuve à un peu moins d'un mille draconique, une cité dotée d'imposantes murailles, sans toutefois remarquer pour l'instant qu'elle est entièrement grise, juste à côté d'eux, le fleuve, d'une centaine de mètres de largeur, qui coule au beau milieu d'un désert de sable gris, et un peu plus loin vers l'est, une route qui mène vers la ville citée précédemment (cf. carte). Gageons qu'ils voudront bien se diriger vers celle-ci, et ne pas gâcher le scénario dès le début.

---

## Gondola, la Cité Grise

---

### L'ARRIVÉE

Selon l'humeur du GR, sur la route qui mène vers Gondola, si tant est qu'ils l'empruntent, les personnages pourront rencontrer : des marchands qui pourront les éclairer sur les coutumes locales, même, pourquoi pas leur vendre des vêtements gris ; la troupe invitée au théâtre du Gris-Rêve pour représenter « Songe d'une nuit de pluie » ou bien même la troupe qui arrive aux arènes du Gris-Rêve avec leurs deux bêtes à combattre. Il serait cependant bon qu'ils n'en sachent pas trop, car le but de la manœuvre est, après les avoir laissé se promener pendant tout un après-midi dans la ville, que les personnages commettent une « faute de goût », à la suite de laquelle ils seront arrêtés par la Garde Grise, qui leur proposera de coopérer au fameux projet de « grisation » de l'eau, faute de quoi ils seront immédiatement et irrémédiablement jetés aux cachots. Il faut bien voir que la Garde Grise, en fait, a besoin de quelqu'un qui veuille bien faire ce petit boulot, gratuitement si possible, donc, même si la faute de goût n'est pas très grave, ils la feront passer pour telle...

### ON NE DISCUTE PAS LES COULEURS

Voilà ce qui pourrait être la devise de Gondola, la Cité Grise. Celle-ci, en effet, semble baser toutes ses coutumes sur le gris, sous toutes les déclinaisons possibles. La ville est gouvernée par les Cellules Grises, sortes de moines-scribes qui résident dans l'enceinte du palais du Matin Gris (cf. plan) où se trouve également la bibliothèque du Gris Savoir, et bien sûr, la Caserne Grise, siège de la Garde Grise, la milice locale. C'est également ici qu'habite l'Éminence Grise, le dirigeant de Gondola.

Les deux principales occupations des Cellules Grises sont d'une part d'édicter les règles qui régissent le comportement des gens de la ville, et d'autre part d'écouter les histoires des multiples voyageurs qui ne manquent pas d'affluer à Gondola, de les consigner par écrit sur des parchemins qui seront placés dans la bibliothèque du Gris-Savoir, tout cela pour se convaincre qu'on est quand même mieux en gris. Les règles sont, cela va sans dire, assez loufoques, prenons par exemple, la règle numéro un sur le port des armes : « Toute personne portant des armes sera autorisée à le faire, nonobstant elle devra pour ce faire se munir d'une autorisation de port d'arme, subséquentement délivrée par les Cellules Grises moyennant une taxe. » Bref, si vous avez vu « Une nuit à l'Opéra » des Marx Brothers, vous pouvez vous inspirer du fameux contrat que Groucho déchire au fur et à mesure.

La Garde Grise, quant à elle, assure la sécurité de la ville, se promenant toujours par deux dans ses rues, et lourdement armée. Les gardes portent une sorte de justaucorps (gris, faut-il le dire) en-dessous duquel on remarque nettement une lourde armure (cotte de mailles), et au côté, une esparlongue. Certains sont aussi munis d'arbalètes.

Le gris donc, se retrouve partout : les bâtiments sont faits de pierre grise, les gens s'habillent tous en gris... Si les personnages prennent le temps de parler avec des habitants de la cité à propos de ces questions, ou peut-être au marché, ils apprendront qu'il existe toute une mode basée sur les différentes tonalités de gris : gris clair, gris sombre, gris foncé, gris impérial, gris chat, gris nuit... En fait, la mode varie selon les années, et les habits en couleurs qui ne sont plus à la mode se retrouvent bradés (ce qui peut être une chance pour les personnages). En ce qui concerne les bâtiments, ils apprendront que la pierre est extraite d'une carrière, située loin en aval du fleuve, et qu'elle est transportée par barge jusqu'à la cité.

La dernière coutume locale remarquable est la boisson : il est de très bon ton d'être gris, et pour ce faire, les Gondoliens disposent avant tout de leur fameuse bière grise (pas si mauvaise après tout) et de leur vin, le tokay pinot gris, bien sûr (très mauvais, pas comme le vrai).

## LA VILLE

Voici une description sommaire de certains lieux remarquables de Gondola (cf. carte pour les emplacements).

- Place Elliptique : c'est une grande place de forme elliptique qui se trouve non loin du centre de Gondola. Elle est toujours pleine de monde en journée, des Gardes Gris, beaucoup de passants, des amuseurs, des jongleurs, des bardes, des vendeurs à la sauvette (interdits par les règles sur la vente), des filous, des porteurs en route vers le marché ou qui en reviennent, et des artistes tant des arènes que du théâtre, qui annoncent leurs spectacles. Aux deux extrémités de la place, se trouvent le théâtre du Gris-Rêve et les arènes du Gris-Rêve. Au centre, on peut voir une statue en argent (de couleur grise, faut-il encore le préciser) d'un homme qui dort. Il s'agit de Jean Gris, le fondateur de la ville.

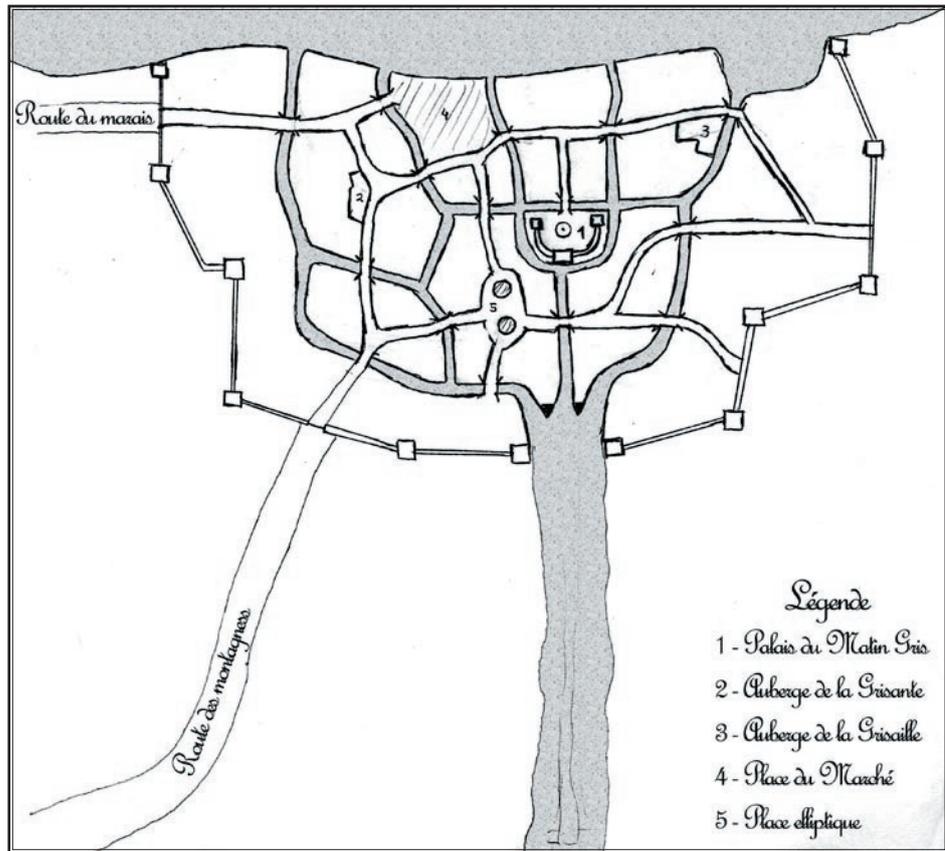
- Théâtre du Gris-Rêve : il s'agit d'un amphithéâtre à la romaine, avec trois «étages» ; en bas, se trouvent la grande porte qui donne accès au théâtre pour les spectateurs, les guichets, ainsi que la porte des artistes, et au premier, on peut voir des statues, représentant des poètes et des bardes. Actuellement on représente «Songe d'une nuit de pluie».

- Arènes du Gris-Rêve : ce bâtiment est la copie conforme du théâtre, à la différence près que les statues représentent des guerriers. En ce moment, une troupe venue de Lutèce, ville située au-delà des montagnes, a amené deux énormes bêtes, un tournedent et un quileurbist, et propose une grande récompense à ceux qui les vaincraient.

- Auberge «la Grisante» : l'auberge la plus réputée de la ville, tant pour la qualité de sa bière que pour l'amabilité de l'aubergiste, Pamina, et de ses deux fils, Tamina et Pamino. Elle possède, pour loger les gens de passage, toujours assez nombreux, toute une série de chambres sur deux étages, au premier de grandes chambres spacieuses et au deuxième, sous les combles, des chambres individuelles plus petites, ainsi

qu'un dortoir commun situé au rez-de-chaussée, non loin de la salle d'auberge.

- Palais du Matin Gris: déjà cité précédemment lors de la description des mœurs de la ville, rajoutons simplement qu'au-dessus de la tour centrale flotte en permanence un immense étendard dont je vous laisse deviner la couleur. Autre détail, pendant la journée, certaines Cellules Grises, des apprentis pour la plupart, se placent sur le parvis du palais pour écrire des lettres ou des documents pour les personnes ne sachant pas écrire, et ce pour un tarif très raisonnable, la plupart du temps réglé en nature (poules, tonnelets de bière...). À part cela, les Cellules Grises ne sortent



quasiment jamais de l'enceinte du palais, il sera donc très difficile d'en voir en ville.

- Auberge de la Grisaille : cette auberge, située dans le quartier du port, accueille les marins et les dockers et loge quelques capitaines de passage. Généralement on ne trouve pas plus de trois voire quatre navires de grand tonnage à quai.

- Prison de la Grise-Mine : l'endroit où seront envoyés les PJs s'ils refusent de coopérer avec les autorités locales dans la résolution de leur fameux dilemme... Signalons simplement qu'il est presque impensable de songer à s'en évader, elle est gardée par vingt-cinq Gardes Gris en permanence, sachant que le nombre des détenus est d'une vingtaine, cela donne une idée de la sécurité.

---

## Faute de goût

---

Après leur entrée dans la ville, moment où, lors du passage de la porte, ils auront pour la première fois l'occasion de rencontrer la Garde Grise et ses fameuses règles, notamment celle sur le port des armes, qui se traduit de façon pratique par le fait que les PJs devront laisser leurs armes temporairement à la garde, le temps de se faire délivrer une autorisation en bonne et due forme par les Cellules, il serait bon de laisser les personnages se promener pendant un certain temps dans la ville, pour en découvrir les joyeuses coutumes, puis de les faire se trouver un endroit pour la nuit, une auberge quelconque. Puis, le lendemain matin, soit qu'ils aient déjà commis une faute, et que la garde vienne les cueillir au saut du lit, soit qu'ils en commettent une quelconque le matin, ils seront arrêtés et conduits au palais du Matin Gris par un sergent de la garde. Là, ils se retrouveront en présence du capitaine de la dite garde, Erten le Gris, d'un représentant des Cellules Grises, Martrok le Jovial et d'un apprenti Cellule Grise qui fait office de scribe pour noter les déclarations des uns et des autres. Erten le Gris expliquera tout d'abord aux PJs la faute qu'ils ont commise, puis le châtement qu'ils encourent en temps normal (qu'il exagérera au besoin), puis leur dira qu'ils peuvent cependant se racheter en rendant un grand service à la ville. En effet, la ville célèbre dans onze jours maintenant ses fameux «Jours Gris» en l'honneur du fondateur de la ville, Jean Gris. Pour l'occasion, les Cellules Grises préparent un coup d'éclat : rendre l'eau des canaux de Gondola grise. Malheureusement, voilà, quelques légers problèmes administratifs les ont empêchés de le faire jusqu'à présent, et le temps presse.

Il est bien évident que les PJs se trouvent en situation de négocier, bien qu'on essaie de leur faire croire le contraire, car personne à Gondola ou presque n'est capable d'accomplir cette mission : habitués depuis toujours aux multiples règles qui régissent leur vie, ses habitants sont pour la plupart très peu imaginatifs. À eux maintenant de voir ce qu'ils veulent et peuvent arracher des autorités de Gondola, si tant est qu'ils décident d'accepter.

À cet effet, une période de réflexion d'une demi-journée (sous surveillance, et dans l'enceinte du palais) leur est accordée.

---

## Expiation

---

Après avoir accepté (enfin, espérons qu'ils acceptent), les persos se trouveront certainement confrontés au dilemme suivant : «Et comment on fait maintenant ?» Plusieurs solutions s'offrent à eux, en fait, et

il est même possible qu'il leur vienne à l'idée quelque chose que je n'ai pas prévu, mes joueurs sont assez doués pour ça, dans ce cas évidemment ce sera au GR d'improviser.

Arrêtons-nous cependant un instant sur ce qui pourrait se passer si les personnages décident vraiment de refuser. Dans ce cas, ils seraient conduits à la prison de la Grise-Mine, jusqu'à ce qu'ils décident de changer d'avis. S'ils se montrent récalcitrants, Erten est prêt à négocier quelques bénéfices avec eux : une paye en espèces sonnantes et trébuchantes pour la réalisation de la mission, voire des avantages en nature issus des différents artisanats de la ville (argenterie et verre), ou toute autre chose que les PJs exigeraient, dans les limites d'une correcte grisitude, tout de même.

Voyons maintenant diverses idées pour résoudre le problème.

## LES ÉTOFFES

La première solution, mais que la Garde n'acceptera qu'en dernier recours, s'ils ne trouvent pas mieux, sera de placer des étoffes grises au-dessus des canaux de la cité, suspendues aux murs bordant les berges, ou accrochées d'une quelconque autre façon.

## LE SABLE

La deuxième solution à laquelle les PJs peuvent penser consiste à déverser du sable gris dans la rivière. Ce qui est bien, c'est que du sable, on en trouve partout autour de la ville, rappelons qu'elle est entourée d'un désert. Mais de là à rendre l'eau grise, il y a tout un pas. Le fleuve en charrie déjà une certaine quantité, de sable, bien qu'assez petite, et le courant étant faible, il le fait sur de courtes distances. Deux solutions sont possibles : trouver un moyen d'augmenter le flux du fleuve, par exemple par haut-rêve. Si c'est cette solution qui est choisie, les gardes recommanderont aux voyageurs de se rendre à la Cité Bleue, où vivent selon eux des hauts-révants et des marins, enfin, des gens qui aiment l'eau en général. Notons que le haut-rêve n'est interdit par aucune règle, mais qu'il est cependant très peu pratiqué à Gondola. Une fois à la Cité Bleue, que l'on atteint en deux jours de marche, d'abord à travers le désert, puis à travers des marais (infestés de sables mouvants, jets sous Vue/Srv Marais à -3 pour les éviter), les personnages trouveront un accueil chaleureux, à condition bien sûr

qu'ils aient la délicatesse de ne pas trop insister sur le fait que le bleu est de mauvais goût, et un haut-rêvant du Haut Collège du Rêve, institution dirigeante de la ville, sera prêt à les accompagner et à lancer les sortilèges dont ils auront besoin.

L'autre problème, bien sûr, est de déverser continuellement une quantité suffisante de sable dans le fleuve pour qu'il acquière une teinte grise. Après plusieurs essais, il s'avère qu'il faut tout de même plusieurs dizaines de personnes qui déversent à l'unisson des pelletés de sable dans le fleuve, et ce pendant un certain temps, si on veut que l'effet dure.

## LES PLANTES

La troisième solution consistera à se servir d'une plante aquatique grise. Les personnages ayant des connaissances en botanique pourront, s'ils demandent au MJ et réussissent un jet en Intellect/Botanique à -1, se souvenir de l'existence de plantes, semblables aux nénuphars, mais avec des feuilles grises, des grisuphars. Ces plantes poussent généralement dans les eaux stagnantes des marécages, or il se trouve, ô comble du bonheur, qu'à un peu moins d'une journée de marche de la cité, vers le nord, en direction de la Ville Bleue se trouvent des marécages. Si les PJs décident de s'y rendre ils rencontreront entre autres problèmes, les sables mouvants. Un jet en Vue/Srv en Marais à-3 permet de les éviter, et des jets en Vue/Botanique sont nécessaires pour repérer les fameuses plantes une fois sur place. Il faudrait également qu'ils se munissent de récipients remplis d'eau pour transporter les plantes à Gondola, faute de quoi elles arriveront en très mauvais état, et il faudra aller en chercher des nouvelles. En effet, ces chers grisuphars sont des plantes très sensibles et ne supportent pas d'être hors de l'eau plus d'une ou deux heures. Finalement, une fois une quantité de plantes suffisantes se pose le problème de les replanter. Heureusement, cette fois-ci, le faible courant sera un avantage, mais par contre il faudra plonger au sein des canaux pour repiquer les plantes. Tant pour la cueillette des plantes que pour leur repiquage, une fois que les voyageurs auront ouvert la voie et testé tous les inconvénients, ils pourront disposer d'une forte main-d'œuvre, tout comme dans le cas du sable, sous forme de gardes gris un peu stupides mais motivés et forts.

## Conclusion

Et maintenant, voilà, tout est achevé, l'eau de la ville, d'une façon ou d'une autre est devenue grise... Selon la méthode employée par les PJs et leur efficacité, ainsi que l'évolution de leurs relations avec la garde, plusieurs scénarios sont possibles.

Premièrement, si tout s'est déroulé dans les meilleures conditions possibles, et que la mission a été accomplie rapidement, (on peut toujours rêver...), les PJs seront récompensés par la Garde (50 sols chacun), nommés citoyens d'honneur de Gondola, et les faveurs des habitants de la ville leur seront acquises lors des Jours Gris (ils pourront manger et boire à volonté dans toutes les échoppes de la ville), et bien au-delà.

Deuxièmement, si la mission est accomplie, mais d'une façon on va dire, légèrement trompeuse, par exemple, en plaçant des étoffes grises au-dessus des canaux, ou toute autre solution que les PJs pourront inventer, ils seront remerciés par Erten, qui leur donnera une petite récompense (20 sols chacun) mais sans plus, sans aucune cérémonie officielle.

Troisième option, nos malheureux personnages n'ont finalement pas réussi à accomplir leur mission dans les délais imposés. Dans ce cas, après une sévère réprimande, la Garde Grise finira tout de même par les lâcher, non sans leur avoir fait payer une forte amende pour leur impardonnable faute de goût.

Dernière possibilité, les PJs se sont attirés les foudres de la garde et de la cité par un quelconque acte malveillant ou tout simplement très maladroit (fissures voire effondrement de la muraille dû à un trop fort prélèvement de sable non loin de celle-ci, ou tout autre du même style). Dans ce cas, aucune magnanimité, ils croupiront à la prison de la Grise-Mine en attendant leur jugement, et la justice est lente à Gondola. Après quoi ils seront condamnés en fonction de la gravité, tant de leur faute de goût originelle que des actes qui leur ont finalement valu la prison.

Voilà, espérons que malgré toute cette grisaille ils s'en sortiront bien...

# Godefroy Tarandille - Urlette

Godefroy est un noble venant de la contrée de Belle-Fontaine, un duché situé au cœur du prospère royaume de Beau-Lieu. C'est un bellâtre fainéant, imbu de lui-même, dont les principaux passe-temps sont la chasse sur mon magnifique destrier blanc, faire la cour aux femmes, et le combat. Il est habitué à la vie facile à la cour de Belle-Fontaine, même si les combats ne l'effraient pas, et qu'il sait faire preuve de courage dans certaines situations, par contre, il trouve qu'un quelconque travail est tout à fait indigne de lui. Godefroy est totalement inculte, il n'a donc pas la moindre idée de ce qu'est une déchirure du rêve, ni de ce qui lui est arrivé, il cherchera donc par tous les moyens quelqu'un qui connaisse Belle-Fontaine et puisse lui indiquer le chemin du retour. Remarquons aussi que Godefroy est d'humeur assez joviale, qu'il aime rire, boire et manger, quand il ne pratique pas une des trois activités citées précédemment, le tout bien sûr, comme il sied à un homme de sa condition, dans le respect le plus strict du bon goût. Pour finir, notons que la coutume locale de Belle-Fontaine veut que pour saluer les nouvelles connaissances, on leur jette un verre de bière à la figure, et Godefroy tient particulièrement à cette coutume.

Quand à savoir comment il est arrivé là ou il se trouve actuellement, c'est tout simple : pendant qu'il participait à une chasse à courre, sire Godefroy a fait traverser une rivière à son cheval, rivière dont l'eau soit dit en passant avait un étrange miroitement jaune... et au moment de ressortir de l'eau sur son fidèle destrier blanc pour poursuivre le sanglier, le voilà soudain qui se retrouve sur les berges d'un fleuve certes, mais plus aucune trace de la forêt, rien qu'un immense désert de sable gris...

6

Taille	14
Apparence	13
Constitution	14
Force	14
Agilité	14
Dextérité	7
Vue	12
Ouïe	11
Odorat-Goût	11
Volonté	10
Intellect	9
Empathie	11
Rêve	9
Chance	7
Mêlée	14
Tir	9
Lancer	11
Dérobée	10

Vie	14
Endurance	28
S. Const	4
Sust.	4
+ Dom	+2
Beauté	14
Encombrement	14
Malus armure	-1

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Epée 1M	+3	10	+5
Bouclier léger	+3		
Dague de mêlée	+3	10	+3
Lance	+3		
Corps à corps	+3	10	+2
Epée 2M	+3	10	+6
Esquive	+3		

Chant	0
Discrétion	+3
Escalade	+3
Saut	+3
Séduction	+3
Vigilance	+3
Commerce	+2
Equitation	+3
Srv. Cité	+3
Srv. Montagne	+1

Travestissement	0
Acrobatie	+3
Jonglerie	0
Natation	+2

Naskanne est une jeune fille de seize ans, originaire du Port d'Ham-Stermall, une importante plaque tournante du commerce des Pays sous le Vent. Elle a grandi dans un faubourg de cette métropole, toujours à l'écoute des histoires colportées par les marins et les voyageurs en provenance de pays lointains. Naskanne se sait belle, et aime bien user de son charme pour négocier avec les marchands de tous bords qu'elle rencontre, surtout si ceux-ci sont des hommes, mais sait aussi jouer sur l'instinct maternel des femmes, elle est donc une négociante redoutable. Depuis presque trois ans maintenant, Naskanne, au grand dam de ses parents, a mal tourné et s'adonne fréquemment à des petits larcins en tous genres, encouragée en cela par plusieurs de ses amis. Récemment, elle a entendu parler d'une porte sur d'autres mondes qui se trouverait très près d'Ham-Stermall, elle a donc enfin décidé de franchir le pas dont elle rêvait depuis des années, et s'est dirigée vers l'endroit indiqué par le voyageur. Arrivée devant une déchirure au scintillement violet, elle l'a franchie... pour se retrouver soudain dans l'eau, dans un fleuve plus précisément, heureusement non loin de la berge. Dernière remarque, Naskanne, comme la plupart des habitants de sa ville, possède un hamster, qui aime beaucoup se percher sur son épaule.

Taille	8
Apparence	14
Constitution	11
Force	7
Agilité	14
Dextérité	14
Vue	12
Ouïe	12
Odorat-Goût	12
Volonté	13
Intellect	9
Empathie	7
Rêve	10
Chance	13
Mêlée	10
Tir	13
Lancer	11
Dérobée	13

Vie	10
Endurance	23
S. Const	3
Sust.	2
+Dom	-1
Beauté	14
Encombrement	
Malus Armure	

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Arbalète	+3		
Dague	+3		
Esquive	+3		

Bricolage	0
Course	+3
Discrétion	+2
Escalade	+3
Saut	+3
Séduction	+1
Vigilance	+3
Commerce	0
Equitation	+2
Pickpocket	+3
Srv. Cité	0
Srv. Extérieur	0

Srv. Désert	-1
Srv. Forêt	+1
Srv. Marais	+1
Srv Montagne	-1
Acrobatie	+2
Maroquinerie	-4
Natation	+3
Serrurerie	+2
Botanique	+1
Zoologie	0

# Léogol

Léogol est un personnage assez détestable : nobliau dans un petit village perdu, Ornagner, il résidait jusqu'à présent dans le manoir familial, d'où il commandait au destin d'une trentaine de familles. Toute sa vie, Léogol a été habitué à régner en maître et despote sur ses subordonnés, à ne pas avoir à lever le petit doigt pour quoi que ce soit, et d'ailleurs cela se remarque. Léogol aime à pavaner sur son cheval, comme en toutes circonstances, il est hautain envers tous ceux qu'il considère d'un rang inférieur au sien, et se montre au contraire obséquieux et mielleux envers ceux qui sont d'un rang supérieur à lui. Une des choses qu'il déteste par-dessus tout est qu'on lui rappelle sa petite taille : Léogol mesure 1,55 m, pour quelqu'un qui aime regarder les autres de haut, ce n'est pas pratique.

8

Taille	8
Apparence	15
Constitution	11
Force	7
Agilité	15
Dextérité	15
Vue	11
Ouïe	10
Odorat-Goût	11
Volonté	15
Intellect	15
Empathie	6
Rêve	11
Chance	15
Mêlée	11
Tir	13
Lancer	10
Dérobée	14

Vie	10
Endurance	25
S. Const	3
Sust.	2
+ Dom	0
Beauté	
Encombrement	8
Malus Armure	

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Epée 1M	+3	8	+2
Esquive	+3		

Course	+3
Cuisine	+2
Dessin	+3
Discrétion	+3
Escalade	0
Saut	0
Séduction	+3
Comédie	+3
Commerce	+3
Equitation	+1
Musique	0
Pickpocket	+2

Srv. Cité	+3
Travestissement	+3
Jeu	+3
Jonglerie	+2
Natation	-8
Orfèvrerie	+3
Alchimie	0
Astrologie	0
Ecriture	+3
Légendes	0

# Goumier

Goumier est un voyageur expérimenté, il n'en est plus à sa première déchirure du rêve. Dans son rêve d'origine, il était garde dans sa cité, le fameux port d'Esparlongue. Puis, plus tard, lors de son premier voyage, dû à l'ouverture d'une déchirure du rêve sur le chemin de ronde de la ville à l'heure où il était de garde, Goumier a changé de vie. D'abord voyageur pendant un certain temps, il a traversé beaucoup de contrées, avant de s'installer provisoirement dans la cité de Tourmaline, sur les bords de la Smouldre. Là, il a commencé une vie de savant, s'intéressant à presque toutes les formes de la connaissance. Mais malheureusement, les hauts-révants ne sont pas appréciés à Tourmaline, pas plus que les gens qui s'y intéressent, et Goumier dut donc quitter la ville, chassé par le Rubélite (le dirigeant local). Finalement, alors qu'il descendait le cours de la Smouldre, une nuit, il a été surpris par une déchirure du rêve, et le voilà qui se retrouve certes au bord d'un fleuve, mais d'allure totalement différente. Notons aussi que Goumier aime avant tout boire, et surtout, surtout il adore la bière, il est capable d'en boire des quantités faramineuses, et ce dès le petit matin.

Taille	10
Apparence	10
Constitution	10
Force	11
Agilité	10
Dextérité	10
Vue	10
Ouïe	10
Odorat-Goût	9
Volonté	15
Intellect	15
Empathie	15
Rêve	15
Chance	10
Mêlée	10
Tir	10
Lancer	10
Dérobée	10

Vie	10
Endurance	25
S. Const	3
Sust.	3
+Dom	0
Beauté	
Encombrement	
Malus armure	

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Esparlongue	+3	8	+3
Dague	0	5	+1
Corps à corps	0	5	0
Esquive	0		
Bouclier	+3		

Course	+3
Discretion	+3
Escalade	+3
Vigilance	+3
Commerce	-7
Srv. Cité	0
Srv. Extérieur	+3
Acrobatie	+3
Chirurgie	+3
Natation	+2
Alchimie	+3
Astrologie	+3

Botanique	+3
Ecriture	+3
Légendes	+3
Médecine	+3
Zoologie	+3

# Boulgor Mac Boulligan

Boulgor est avant tout un bûcheron. Il a passé presque toute sa vie dans les terres de son clan, les Mac Boulligan, à couper du bois, chasser des bêtes, et participer à des concours de lancement de troncs d'arbres.

10

Taille	15
Apparence	11
Constitution	15
Force	15
Agilité	13
Dextérité	13
Vue	11
Ouïe	11
Odorat-Goût	8
Volonté	13
Intellect	8
Empathie	7
Rêve	10
Chance	10
Mêlée	13
Tir	12
Lancer	13
Dérobée	10

Vie	15
Endurance	30
S. Const	5
Sust.	4
+ Dom	+2
Beauté	
Encombrement	15
Malus Armure	0

	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	3	7	10	14	17	21	24	28	31	35	38	42	45	49	52	56	59	
2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	4	9	13	18	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	
2	4	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	5	11	16	22	27	33	38	44	49	55	60	66	71	77	82	88	93	
3	5	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
3	6	13	19	26	32	39	45	52	58	65	71	78	84	91	97	104	110	
3	6	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	7	15	22	30	37	45	52	60	67	75	82	90	97	105	112	120	127	
4	7	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	

Arme	Niveau	Initiative	Dégâts
Corps à corps	+3	9	+2
Hache 2M	+3	9	+5
Javelot	+3		
Arc	+3		

Bricolage	+3
Cuisine	+2
Discrétion	+2
Escalade	+2
Saut	+2
Vigilance	+2
Charpenterie	+3
Equitation	0
Maçonnerie	0
Srv. Extérieur	0
Srv. Forêt	+3
Srv. Marais	-7

Srv. Montagne	+3
Jeu	+3
Métallurgie	+3
Natation	+2
Botanique	+3
Légendes	0
Zoologie	+3