

Une nuit agitée en Druten



par Thomas Haefelé

Résumé à l'attention du MJ

- Le retour à l'auberge et l'arrivée de la conseillère
- le retour au manoir et la découverte de la vérité
- Le retour dans la forêt et le combat final.

La conseillère du comte est une démoniste très puissante qui veut invoquer un grand démon pour de sombres objectifs. En plus d'être versée dans les arts de la magie, elle maîtrise parfaitement l'art de la manipulation et personne n'y échappe pas même les personnages qui seront victimes d'un véritable tour de cochon.

Nous avons 2 groupes de PJ

- Un groupe de 4 joueurs acceptant une mission en échange d'un modeste revenu. (les étrangers)

- Un groupe de 2 joueurs sur les ordres du comte qui propose cette mission. (les locaux)

Le scénario se découpe en 4 parties

1) L'introduction pour les 2 groupes séparément.

- le discours du comte aux locaux

- la proposition de mission pour les 4 étrangers

2) La rencontre avec les PJ le soir à l'auberge et la rencontre de PNJ le lendemain matin au manoir.

3) L'enquête sur la carcasse d'animal dans la forêt.

4) La nuit (attention 2h mini pour pouvoir finir)

L'introduction des PJ

Les locaux (2 PJ)

Après une journée passée en forêt, vous arrivez enfin au manoir pour y faire une petite toilette dans l'aile du bâtiment réservée aux hommes du comte. Une fois propres vous pourrez retrouver les femmes de l'auberge. Même pas le temps d'enlever vos bottes qu'un serveur vous annonce que vous êtes convoqués dans le bureau du comte.

Les PJ entrent dans une salle richement décorée dont les murs sont recouverts de nombreux livres. Au centre un bureau encombré de nombreux papiers derrière lesquels se cache un homme d'une grande carrure, occupé à faire couler de la cire sur une enveloppe. Sans lever les yeux, ils proposent aux PJ de s'asseoir. Une fois le cachet terminé, il se lève, se tourne vers la grande fenêtre et tout en regardant dehors, il s'adresse aux PJ. « **Un messenger est arrivé cet après midi. La garnison s'est enfin décidée à envoyer quelqu'un. Mais ce n'est pas des gardes, se sont des aventuriers. Ils arrivent ce soir à l'auberge, je compte sur vous pour les accueillir. Je ne veux pas de ces aven-**

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon.

Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement.

Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

turiers dans mon manoir, dites-leur que je leur offre le gîte et le couvert à l'auberge. Vous me les amènerez ici demain matin, ensuite vous partirez en forêt avec eux afin de découvrir ce qui se cache dans mes bois. Vous pouvez disposer. »

Les locaux sont aussi au courant de la disparition de leurs collègues.

Le texte ci-dessous présente la situation et sera exposé par le comte lorsqu'il sera en face des PJ.

Tout d'abord 2 gardes-chasse qui ne sont plus rentrés.

Au bout de 3 jours, il envoie 2 autres gardes-chasse pour les retrouver.

Ils reviennent avec une description d'un gibier très bizarrement abattu (le travail ni d'un homme ni d'un animal).

Le comte décide de les renvoyer afin de suivre les traces qu'ils ont trouvées.

3 jours plus tard la deuxième équipe n'étant toujours pas rentrée, le comte décida d'interdire l'entrée dans cette forêt et de demander le renfort de la garnison.

Nous sommes une semaine plus tard.

Le groupe des étrangers (4 PJ)

Vous devez vous rendre à Mildenheim où vous êtes attendus, mais faute de quelques couronnes vous avez dû faire le début du voyage à pieds. Là, vous avez retrouvé le « charme » des campagnes reculées où les étrangers ne sont pas les bienvenus et ceci est d'autant plus valable si vous n'êtes pas humain. En ce qui concerne la magie, à part des bûchers en place publique, les gens n'ont aucune preuve de son existence.

Au bout d'une semaine de marche, sur les coups de 11h du matin, vous arrivez en vue de la garnison de l'aigle blanc. Les garnisons servent à recruter et à former des soldats. Lorsqu'une garnison n'est pas mobilisée dans une guerre elle s'occupe de la sécurité des ducs, comtés et baronnies des alentours. Vous espérez pouvoir trouver du travail en tant que mercenaire afin

de vous louer des chevaux et donc raccourcir le temps de votre voyage.

Si les PJ se dirigent vers l'auberge qui fait face à l'entrée de la garnison, ils trouveront toutes sortes d'annonces accrochées dont une grande par-dessus toutes les autres : « **recherche volontaires pour escorter les hommes du comte de Druten dans l'une de ses forêts où des hommes ont déjà disparu.** ». On peut y lire une phrase maladroitement écrite en-dessous « **une couronne d'or supplémentaire pour le premier groupe de volontaire.** ».

Tout le monde dans l'auberge sait qu'il faut aller voir le capitaine Boccard si on veut donner suite à l'annonce.

Les gardes ne se portent pas volontaires parce que la garnison est un prétexte pour augmenter les impôts et les gardes se retrouvent à chaque fois sous une pluie de légumes ou de cailloux que leur jettent les paysans dès qu'ils quittent la garnison.

Le capitaine Boccard

Afin de passer le premier corps de garde les personnages devront faire preuve d'un peu d'autorité.

Une fois devant la porte de son bureau il va falloir taper très fort avant que le capitaine autorise les PJ à rentrer. Ils feront la rencontre avec un personnage très peu aimable et pas très coopératif. Il acceptera au final l'aide que propose les PJ et leur propose le couvert pour le déjeuner. La paye complète permettra de louer 4 chevaux. Il enverra un messager afin de prévenir que 4 aventuriers arriveront tard dans la nuit à l'auberge. Après avoir mangé, les 4 PJ se mettront en marche et arriveront pour la nuit à la rencontre avec les 2 autres PJ.

Rencontre de PJ et PNJ

Pour l'auberge laissez les PJ se découvrir entre eux et se décrire.

Le lendemain au manoir

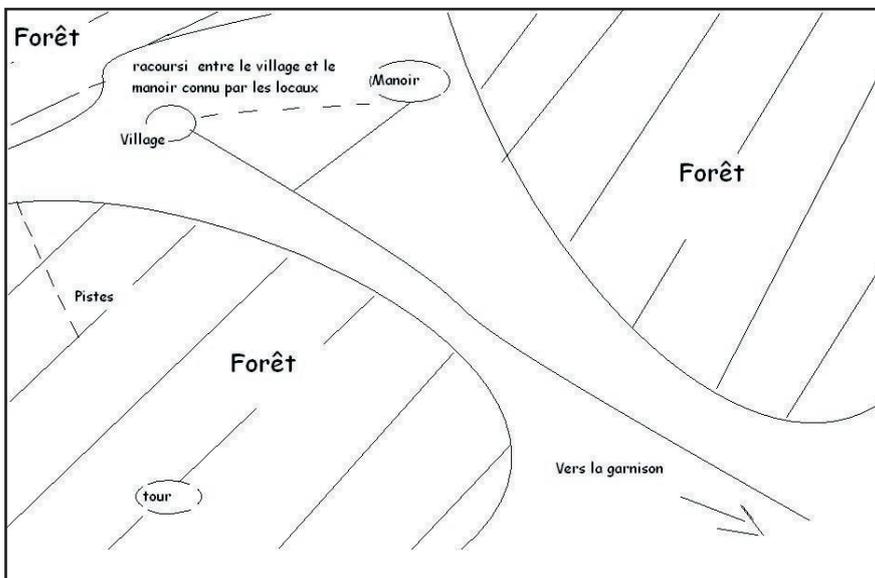
Cette partie sert uniquement à présenter l'ensemble des PNJ.

Le manoir a été construit au bout d'une route. Après avoir franchi un grand portail en fer forgé, les PJ arrivent dans une grande cour encerclée par des bâtiments et de grandes haies. Le portail est le seul accès possible pour accéder au manoir.

Le bâtiment est composé de 3 parties. La partie centrale abrite les appartements du comte. L'aile gauche contient les écuries, les granges et le magasin de stockage. L'aile droite contient les logements de tous les domestiques, gardes et autres hommes du comte.

Le bureau du comte

Le comte recevra les PJ au sein de son bureau au premier étage. Il sera comme à son habitude debout devant la



fenêtre et s'adressera aux PJ sans quitter la cour des yeux. Il décrira avec précision les différentes disparitions.

Tout d'abord 2 gardes-chasse qui ne sont plus rentrés.

Au bout de 3 jours, il envoie 2 autres gardes-chasse pour les retrouver.

Ils reviennent avec une description d'un gibier très bizarrement abattu (le travail ni d'un homme ni d'un animal).

Le comte décide de les renvoyer afin de suivre les traces qu'ils ont trouvées.

3 jours plus tard la deuxième équipe n'étant toujours pas rentrée, le comte décida d'interdire l'entrée dans cette forêt et de demander le renfort de la garnison.

Une semaine plus tard les PJ arrivent. Délai beaucoup trop long pour le comte et il n'hésitera pas à le faire savoir aux PJ même s'ils n'y peuvent rien. De plus, le comte rajoutera une condition : le groupe devra être présent IMPÉRATIVEMENT tous les soirs à l'auberge et devra tout le temps donner à l'aubergiste la direction de leur recherche. Il ne veut pas prendre de risque.

Rencontre avec la conseillère

A la sortie du bureau du comte, les PJ vont croiser la femme du comte qui porte son premier enfant dans les bras (enfant qu'elle a eu avec l'un des PJ à qui elle a déjà tout avoué). Elle sera ravie de voir arriver les hommes de la garnison et leur souhaitera une réussite dans la mission qu'ils ont avec le comte. Elle ajoutera une bonne dose de drame aux différents événements mais sans rentrer dans les détails.

Elle excusera son mari auprès des PJ en disant qu'il a beaucoup de travail et que les récents événements l'ont particulièrement touché.

Pendant la discussion, la conseillère du comte arrive dans une tenue dont elle a le secret. Elle est connue comme la femme la plus belle de tout le comté. Elle le sait et joue énormément avec cela. Elle discutera avec les PJ par politesse, mais elle veut surtout les voir. A cause de la présence d'un magicien, elle sera obligée de mettre à exécution ses plans dès ce soir.

Le capitaine Boulgor

Chef des gardes de monsieur le comte. Il a son cerveau dans les bras et un ego à faire exploser les rivets d'une armure. Il n'aime pas les 2 PJ locaux et aimera encore moins les autres. Il leur fera un discours comme quoi les PJ sont des étrangers et seront traités comme tels, et bien évidemment il soulignera qu'après le comte, il est le seul maître dans la région.

D'autres PNJ peuvent être intégrés si nécessaire.

La visite prendra fin lorsque le fils d'un paysan arrivera escorté par les 2 gardes de l'entrée. Il a trouvé avec son père une nouvelle carcasse de gibier bizarrement tué.

L'enquête

Après l'annonce d'une nouvelle carcasse fraîchement découverte, les PJ partiront en quête du mystère.

Premier objectif pour le MJ.

Les PJ doivent trouver la carcasse et commencer à suivre les traces dans la forêt, mais ils ne doivent rien trouver d'autre que des traces et doivent **impérativement interrompre leur recherche pour rentrer à l'auberge pour le soir.**

La carcasse du cerf a été éventrée et après un examen (chasse) réussi du gibier, les PJ pourront constater que la bête a été d'abord prise au cou à main nue avant que des crocs entrent profondément dans les chairs. Technique de chasse ni humaine ni animale.

Un examen (chasse) autour de la bête permettra de trouver des traces de pattes griffues qui partent vers la forêt. Des pattes n'appartenant à aucun animal. Avec pistage les PJ pourront suivre des traces de griffures sur les branches au sol et sur les troncs des arbres. Une fois la nuit tombée, ils ne pourront plus suivre ces traces. **Attention à bien minuter chaque examen des PJ pour faire plus rapidement arriver la nuit.**

La nuit

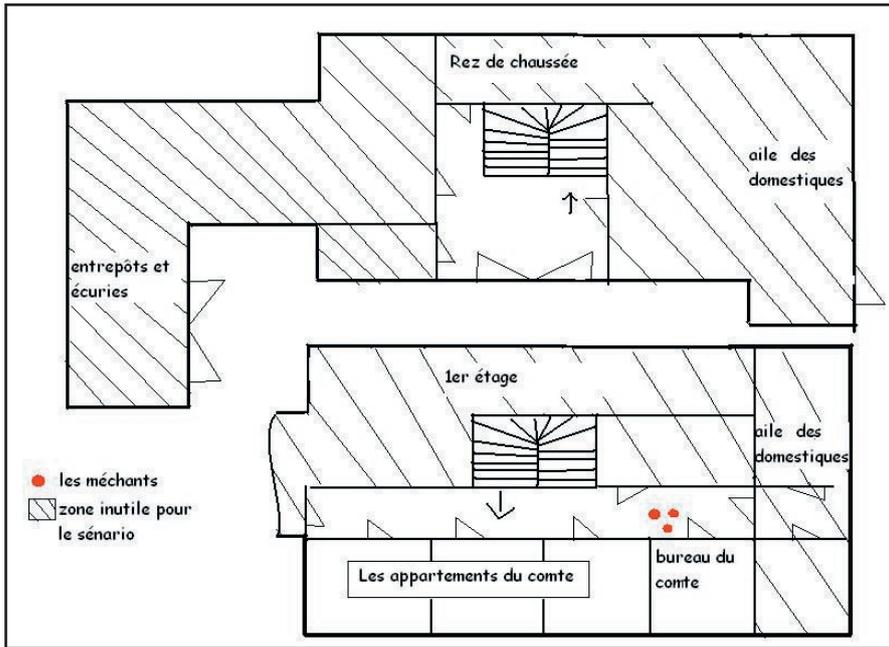
Le retour à l'auberge et l'arrivée de la conseillère.

Après avoir parcouru plus ou moins de chemin dans la forêt les PJ se retrouvent à l'auberge afin de respecter les conditions du comte et de manger correctement avant d'entamer une bonne nuit de repos.

Mais en plein milieu du repas, la porte s'ouvre brutalement sur une silhouette de femme vêtue pour affronter la nuit, et qui se précipite dans l'auberge en criant à l'aide.

L'identité de la femme reste inconnue jusqu'à ce qu'un PJ décide de lui venir en aide. Là ils reconnaîtront tous le beau visage de la conseillère qui est malheureusement défigurée par la peur. Ils s'apercevront également qu'elle porte un bébé dans ses bras. Bien évidemment, c'est l'enfant du comte que les PJ auront croisé le matin- même.

La conseillère complètement hystérique arrivera à raconter sa version des faits : l'enfant a été trouvé dans la salle des archives sur un autel avec des bougies. Devant cet autel un diagramme a été dessiné et une bougie a été posée sur chaque branche. (Le diagramme est un pentacle, mais ce mot ne doit pas sortir de sa bouche). Si les PJ n'ont pas pensé à écarter les clients de l'auberge, une panique s'installe dans l'établissement.



Avant que les PJ ne posent trop de questions, un ou plusieurs PJ commencent à entendre des aboiements de chiens au loin ou tout proche. C'est Boulgor qui arrive avec un maître chien et 3 gardes.

Boulgor a reçu l'ordre de ramener au manoir la conseillère et l'enfant vivant. Le reste il ne voudra jamais l'entendre. Il sera très désagréable, mais n'attaquera jamais les PJ.

Deuxième objectif pour le MJ

Les PJ ne doivent tuer aucun des hommes de Boulgor, sinon ils seront recherchés comme hors-la-loi. Si les PJ ne trouvent pas de solution pour se débarrasser de Boulgor, celui-ci peut partir chercher des renforts.

La conseillère doit rester seule avec l'aubergiste ou les clients de la taverne. Aucun PJ ne doit rester ici. L'aubergiste a déjà sauvé les PJ locaux de plusieurs mauvais pas. Il peut renouveler sa confiance.

La conseillère fera tout pour leur demander de retourner au manoir afin d'arrêter tout ça.

Le retour au manoir et la découverte de la vérité

Les locaux connaissent un raccourci qui leur permettra d'arriver au manoir quelques minutes avant les gardes.

Une fois arrivé aux grilles, l'elfe aura une drôle d'impression en voyant les 2 silhouettes monter la garde. En effet, ce sont **2 hommes bêtes** qu'ils devront affronter.

Dans la cour du manoir toutes les lumières seront éteintes sauf la chambre du comte. Si les PJ s'approchent de la fenêtre sans être sur leur garde, ils tomberont dans une embuscade tendue par **2 autres hommes bêtes**.

Ils monteront l'escalier pour arriver au premier étage où **2 hommes bêtes et un humain** montent la garde dans le couloir devant la porte du comte et empêcheront les PJ d'entrer.

Une fois tout ce monde écarté, les PJ tenteront d'ouvrir la porte mais sans succès. S'ils fouillent l'humain ils trouveront un papier où est inscrit avec une écriture de femme : « envoi les troupes sur le manoir ce soir lorsque tu verras les gardes partir et tue toute personne revenant au manoir pendant la nuit ».

La porte est fermée magiquement, mais ce n'est pas le seul problème que devra affronter les PJ. **De l'autre côté de la porte le comte est complètement hystérique et ordonnera de ne pas ouvrir la porte sinon ELLE tuera l'enfant.** Si les PJ forcent la porte, le comte les attaquera, sinon ils doivent d'abord le convaincre qu'il n'y a aucun danger à l'ouvrir. Avant qu'ils n'ouvrent la porte ou pendant qu'ils sont en train de maîtriser le comte, **Boulgor et ces hommes arriveront pour compliquer encore plus la situation.**

Une fois tout le monde calmé, le comte dira au PJ qu'il a surpris la conseillère en train de préparer le rituel (mais l'enfant n'était pas là). Il était fou amoureux de cette femme et elle a profité de cette faiblesse pour le convaincre. Elle lui a avoué ses vices, mais qu'ils étaient au service du comte, elle lui a dit de ne pas s'inquiéter et que lorsqu'il verra l'étendue de ses pouvoirs et les possibilités offertes, il sera content de lui avoir conservé sa confiance. Il restera tout l'après-midi en train de se demander s'il avait rêvé et il ordonnera à Boulgor de la ramener lorsqu'il constatera sa disparition et celle de l'enfant.

Dans la salle des archives les PJ trouveront le pentacle et l'autel, s'ils fouillent sur l'autel ils trouveront 2 documents intéressants.

– Un plan de la région indiquant au milieu de la forêt le dessin d'une vieille tour. La direction des traces vues dans l'après-midi confirmera l'importance de ce lieu.

– Un document nécessitant des connaissances en démonologie. La seule chose qu'ils arrivent à comprendre c'est que la conseillère est sur le point d'invoquer un grand démon et elle a besoin de donner en offrande un descendant d'une dynastie de tueur de démons afin que la créature puisse définitivement changer de plan dimensionnel. (La femme du comte donc son fils.)

Le retour dans la forêt et le combat final

Après avoir parcouru de nombreuses heures dans les bois du comté, les PJ arrivent en vue de la tour. Un vent violent semble piégé autour d'elle et fait plier tous les arbres en lisière de la clairière. Une lumière rouge s'évade des différents trous d'éboulement dispersés tout autour du premier étage.

2 hommes bêtes gardent la seule porte qui donne accès à l'intérieur, 4 sont à l'intérieur assis autour d'une vieille table.

Lorsque les PJ arriveront au premier étage, ils devront tout d'abord vaincre leur peur face la scène qui se déroule sous leurs yeux. Un énorme démon dont le torse semble attaché par un tourbillon au pentacle dessiné sur le sol. La créature semble s'étirer en rampant sur le sol en direction de l'autel où est posé le bébé qui essaie en vain d'attirer l'attention de quelqu'un en criant. Derrière l'autel la conseillère est focalisée sur le miracle qu'elle vient de produire, mais attaquera quiconque voulant contrecarrer son plan.

Si un PJ vient à frapper avec son arme le démon, elle sera automatique absorbée dans l'autre plan. Le seul moyen de rejeter le démon dans l'autre plan est de casser les 6 branches du pentacle en raison de 1 round par branche. Si le bébé n'est pas déplacé le démon l'atteindra dans 6 rounds. Si une branche est effacée, le démon sera victime de terribles douleurs et les PJ gagneront 1 round. Si le magicien relie les documents trouvés dans la salle des archives pendant 1 round, il trouvera la solution.

Une fois le démon renvoyé et la conseillère tuée, il reste l'épilogue qui reste encore à inventer, mais je pense qu'il est possible de le faire en impro.

Les PNJ (par ordre d'apparition)

Capitaine Boccard

Chef mercenaire, ayant participé à de nombreuses batailles. Aujourd'hui il prend sa retraite en tant que chef de la garnison. Il n'aime pas gérer les problèmes et laisse ses hommes s'autogérer.

Il ne répondra que de manière directe aux PJ sans réellement les informer, mais lorsqu'ils auront accepté la mission, il leur proposera tout de suite de manger à la garnison. (Bien entendu sans lui)

Le comte

Personne de haut rang avec une personnalité digne de sa position.

Il a comme amante la conseillère, mais aime infiniment sa femme.

Il semblera soucieux, voire même colérique. Il n'aime pas être dépassé par les événements. Mais avec la disparition de ses hommes et les renforts de la garnison qui ne sont pas des gardes, il n'y a rien pour lui faciliter l'existence.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	54	24	4	5	7	45	2	35	58	49	35	32	47

La femme du comte

Tout le monde rêve d'avoir une épouse comme cette femme. Elle est aimante, attentionnée, bonne mère, jolie, calme, avec pour seule ambition d'être heureuse auprès de son mari et de ses futurs enfants.

Afin de donner un fils au comte qui ne faisait que trop tarder, elle l'a conçu avec un des PJ. Lui est au courant, mais le comte non.

Boulgor

Il est l'archétype du garde à qui on a donné trop de responsabilités malgré sa faible intelligence. Il est persuadé

d'être le meilleur chef de garde que le comte puisse trouver dans tout l'empire. Si la région est paisible c'est bien entendu grâce à ses services. Si on lui parle des disparus, il dira que ce ne sont que des imprudents et des incompetents. En revanche, dès que le comte lui fait une remarque, il abdique tout de suite et s'exécute.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	54	24	6	5	9	37	2	35	40	23	30	27	22

La conseillère

C'est la méchante. Mais c'est la plus ravissante. En plus d'être belle, elle porte des robes qui la mettent particulièrement en valeur. Si le comte l'a comme amante, c'est parce qu'elle l'a bien voulu et que ça lui permet d'avoir un contrôle absolu sur lui.

La chose qui lui fera peur c'est le magicien qui est dans le groupe des PJ.

Pour ce qui est des sorts, considérez qu'elle connaît tous les sorts de la magie des batailles Niv 1 et 2 et la magie démoniaque Niv1 et 2 avec 40 pt de magie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	32	4	3	8	52	1	35	48	56	35	32	32

WARHAMMER

Nom Alfred	Race Humain	Sexe M	Vocation Forestier	Alignement Neutre
---------------	----------------	-----------	-----------------------	----------------------

Age 30	Taille 1.72 m	Poids 68 kg	Cheveux Long+brabe	Yeux Noir	Description Carpe Diem à toujours été ta devise. Tu as commencé ta vie en chassant les petite frappes en ville. Un jour tu sauvas un elf qui en salair te proposa de t'apprendre à te servir correctement d'un arc. Là commença une vie paisible: vivre des gains des tournois. Mais le compte te proposa mieu: devenir l'arché de compté de Druten. Tu bosses pour lui entre 2 tournois et lui t'offre le gite. Cool la vie
-----------	------------------	----------------	-----------------------	--------------	---

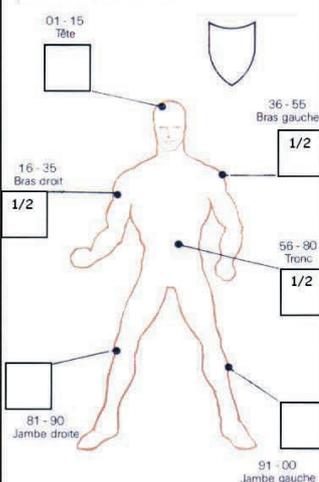
Débouchés	Cheminement Professionnel chasseur de prime, franc arché			
-----------	---	--	--	--

Carrière Actuelle franc arché	Expérience	Total exp.
----------------------------------	------------	------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	32	28	3	4	5	30	1	29	24	30	31	27	34
Plan de carrière actuel			+40	+1	+1	+4	+20	+1	+30	+10	+10	+30	+10	+20
Promotions acquises	<input type="checkbox"/>	+10	+40	+1	+1	+4	+20	+1	<input type="checkbox"/>					
Bonus divers														

Profil Actuel	3	42	68	4	5	9	50	2	29	24	30	31	27	34
---------------	---	----	----	---	---	---	----	---	----	----	----	----	----	----

Armes de contact Epée	I	CC	D	Prd	Enc	Points de blessures actuels	Compétences Coup puissant Déplacement silencieux Déplacement silencieux Filature Pistage Adresse au tir Spécialisation Endurance à l'acool	Notes F+1 Rural Urbain CT +10 Arc long

Armes à distance Arc long	Pc	Pl	Pe	Fe +4	A/T	Enc	Points d'armure 

Armure Veste en cuir	Localisation Tronc / Bras	Enc
Total Encombrement d'armes/armures		

WARHAMMER

Nom Ducken	Race Humain	Sexe M	Vocation Combattant	Alignement neutre
---------------	----------------	-----------	------------------------	----------------------

Age 20	Taille 1.80 m	Poids 80 kg	Cheveux court	Yeux Bleu
-----------	------------------	----------------	------------------	--------------

Débouchés	Cheminement Professionnel chasseur, garde du corps, sergent mercenaire
-----------	---

Carrière Actuelle sergent mercenaire	Expérience	Total exp.
---	------------	------------

Description
Le plus jeune du groupe. Il n'est pas aussi fort que Galadur, mais il est peut être bien plus agile que lui tant à l'épée qu'à l'arc. Il a eu la chance d'avoir une éducation et d'être née malin. Il n'a qu'un seul but dans la vie c'est d'être comme Galadur. Un grand guerrier et participer à de grande bataille. La compagnie des 2 autres ne le dérange pas, bien au contraire il apprend autant en restant avec Galadur qu'avec Zothen et Filealis.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	40	34	3	3	7	35	1	32	25	29	27	28	31
Plan de carrière actuel		+10	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Promotions acquises	<input type="checkbox"/>	+20	+20											
Bonus divers														

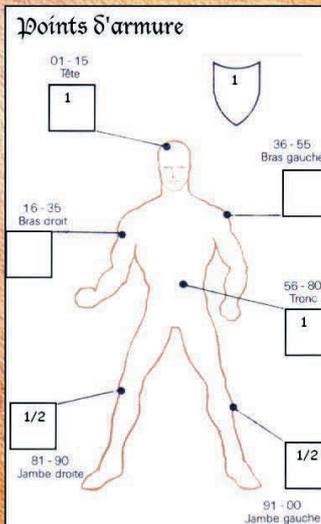
Profil Actuel		60	54	4	4	10	55	2	32	25	39	27	28	41
---------------	--	----	----	---	---	----	----	---	----	----	----	----	----	----

Armes de contact Epée batarde	I -10	CC	D +1	Prd	Enc
----------------------------------	----------	----	---------	-----	-----

Armes à distance Arc court	Pc	Pl	Pe	Fe 3	A/T	Enc
-------------------------------	----	----	----	---------	-----	-----

Armure chemise de maille casque jambière de cuir bouclier	Localisation Tronc Tête jambes	Enc
Total Encombrement d'armes/armures		

Points de blessures actuels



Compétences
Camouflage
Déplacement silencieux
Langage secret
Pictographie
chasse
Pistage
Coup assomant
Coup puissant
Jeu
Alphabétisation

Notes
Rural
Rural
Forestier
Bucheron

F+1

WARHAMMER

Nom Filealis	Race Elf	Sexe M	Vocation Forestier	Alignement Bon
-----------------	-------------	-----------	-----------------------	-------------------

Age 96	Taille 1.90 m	Poids 80 kg	Cheveux blond-long	Yeux bleu	Description A la différence des autres personnes de la région, il est de race elf. Se retrouvant seul dans une grande ville et pour cacher sa race, il trouva chaque nuit des occupations de cambrioleur. Il choisissait des cibles qui méritait d'avoir une petite leçon. En sympathisant avec un humain, il devient pâtre. Ce qui lui permis de rester éloigné des humains. Alors qu'il gardait les moutons, un groupe de mercenaire vint à sa rencontre. Ils l'obligèrent à leur servir de guide dans la région. Il se redit si util qu'il fut enrôlé comme éclairneur avec Galadur comme supérieur. Il fut très bien accepté par ces humains, mais reste très discret et distant avec les autres.
-----------	------------------	----------------	-----------------------	--------------	--

Débouchés	Cheminement Professionnel Voleur, pâtre, éclairneur
-----------	--

Carrière Actuelle éclairneur	Expérience	Total exp.
---------------------------------	------------	------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	5	41	44	3	2	5	58	1	25	24	50	53	41	39
Plan de carrière actuel		+20	+20	+1	+1	+6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	
Promotions acquises														+10
Bonus divers														

Profil Actuel	5	61	64	4	3	11	78	2	35	34	60	63	51	49
---------------	---	----	----	---	---	----	----	---	----	----	----	----	----	----

Armes de contact Epée Couteau	I +10	CC	D -2	Prd	Enc	Points de blessures actuels	Compétences Camouflage Camouflage Déplacement silencieux Déplacement silencieux Langage secret Langage secret Pictographie Pistage Imunité Equitation Orientation	Notes Urbain Rural Urbain Rural Voleur Forestier Voleur Poison Cheval
-------------------------------------	----------	----	---------	-----	-----	-----------------------------	--	--

Armes à distance Arc long	Pc	Pl	Pe	Fe +3	A/T	Enc	Points d'armure
------------------------------	----	----	----	----------	-----	-----	-----------------

Armure Casque Chemise de mailles Jambière de cuire	Localisation Tête Tronc Jambes	Enc	
Total Encombrement d'armes/armures			

WARHAMMER

Nom Galadur	Race Humain	Sexe M	Vocation Combatant	Alignement
----------------	----------------	-----------	-----------------------	------------

Age 38	Taille 1.85	Poids 90 kg	Cheveux Court	Yeux Noir	Description Incarné la force du groupe. Solide mercenaire ayant participé à de nombreuses batailles dont il ne cesse de se vanter. Pour lui le groupe doit avoir un chef et ce serait bien entendu lui même. Il n'aime pas les sujets de préoccupation de Zothern et Filealis mais il ne peut pas se séparer d'eux. Il plusieurs dettes d'honneur à leur rembourser avant son départ.
-----------	----------------	----------------	------------------	--------------	--

Débouchés	Cheminement Professionnel Garde, sergent mercenaire, capitaine mercenaire
-----------	--

Carrière Actuelle Capitaine mercenaire	Expérience	Total exp.
---	------------	------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	34	25	4	4	7	25	1	31	34	30	37	32	34
Plan de carrière actuel		+30	+30	+2	+2	+6	+20	+2	+10	+40	+10	+30	+10	+20
Promotions acquises			+20	+1	+1	+4		+1						+10
Bonus divers		64	45	5	5	11	45	2	+41	74	40	67	42	44

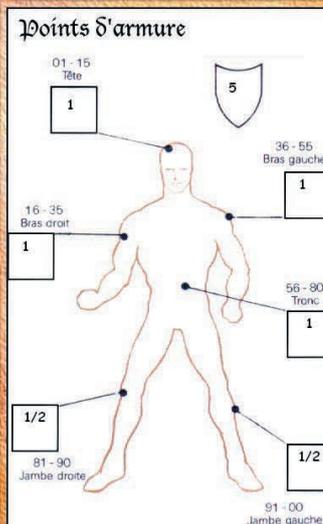
Profil Actuel														
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Enc
Epee à 2 mains	-10		+2		
Epee			+0		

Points de blessures actuels

Compétences	Notes
Coup puissant	F +1
Coup assomant	
Coup précis	CC +10
Bagarre	
Endurance à l'alcool	
Jeu	
Langage secret : jargon des batailles	
Spécialisation armes à 2 mains	
Désarmement	
Esquive	

Armes à distance	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T	Enc



Armure	Localisation	Enc
Plastron		
coudière en métal		
fambière en cuire		
casque en métal		
Total Encombrement d'armes/armures		

WARHAMMER

Nom Kerne	Race Humain	Sexe M	Vocation Forestier	Alignement Neutre
--------------	----------------	-----------	-----------------------	----------------------

Age 20	Taille 1.69 m	Poids 67 kg	Cheveux Blond-Long	Yeux Vert	Description Kerne est un romantique. Il avait un avenir tout tracé dans la finance et la comptabilité grâce à ces parents. Mais il décida de tout plaquer et parti à l'aventure. Après différents patrons, Kerne arriva chez le compte où il rencontra Alfred. Kerne voit en Alfred la manière de vivre idéal. Profiter de l'instant présent et de tous les plaisirs de la vie.
-----------	------------------	----------------	-----------------------	--------------	--

Débouchés	Cheminement Professionnel Collecteur d'impôts, chasseur, patrouilleur rural
-----------	--

Carrière Actuelle patrouilleur rural	Expérience	Total exp.
---	------------	------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	34	32	4	3	4	28	1	38	31	36	27	37	35
Plan de carrière actuel		+10	+10			+2	+10			+10			+10	
Promotions acquises			+20	+1		+2	+10			+10	+10		+10	
Bonus divers														

Profil Actuel	3	34	42	5	3	6	38	1	38	41	46	27	47	35
---------------	---	----	----	---	---	---	----	---	----	----	----	----	----	----

Armes de contact Couteau de chasse	I +10	CC	D -2	Prd -20	Enc	Points de blessures actuels	Compétences Camouflage Déplacement silencieux Chasse Langage secret Pictographie Immunité Equitation Endurance à l'alcool Alphabétisation Baratin Calcul Mental Pistage	Notes Rural Rural Forestier Bucheron Poison Cheval
---------------------------------------	----------	----	---------	------------	-----	-----------------------------	---	--

Armes à distance Arc court	Pc	Pl	Pe	Fe 3	A/T	Enc	Points d'armure
-------------------------------	----	----	----	---------	-----	-----	-----------------

Armure Vest en cuir	Localisation Tronc/bras	Enc	
Total Encombrement d'armes/armures			

WARHAMMER

Nom Zothén	Race Humain	Sexe M	Vocation Lettre	Alignement Neutre
---------------	----------------	-----------	--------------------	----------------------

Age 26	Taille 1.65 m	Poids 60 kg	Cheveux décoiffés	Yeux Réveurs	Description Très intéressé sur tous ce qui porte à la magie et à la connaissance. Il est partie à l'aventure en étant certain qu'il apprendra beaucoup plus de chose en découvrant le monde qu'en restant enfermé dans une bibliothèque.
-----------	------------------	----------------	----------------------	-----------------	---

Débouchés	Cheminement Professionnel Apprenti sorcier, Sorcier Niv1
-----------	---

Carrière Actuelle Sorcier Niv1	Expérience	Total exp.
-----------------------------------	------------	------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	29	31	3	3	6	33	1	26	30	38	33	27	34
Plan de carrière actuel						+2	+10		+10		+10			
Promotions acquises													+10	
Bonus divers	4	29	31	3	3	8	43	1	36	30	48	33	37	24

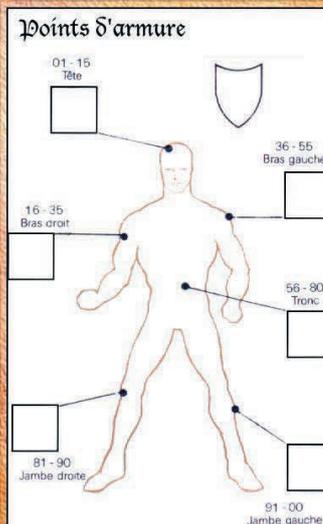
Profil Actuel														
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armes de contact Epee	I	CC	D	Prd	Enc
--------------------------	---	----	---	-----	-----

Points de blessures actuels

Compétences	Notes Niv 1 Parchemins Runes Plantes
Alphabétisation	
Incantation magie mineur	
Incantation magie bataille	
Langage secret classique	
Langage secret magikane	
Connaissance	
Connaissance	
Connaissance	
Sens de la magie	

Armes à distance	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T	Enc
------------------	----	----	----	----	-----	-----



Armure	Localisation	Enc
Total Encombrement d'armes/armures		

Points de magie 20		Niveau de pouvoir		Notes					
		Nombre maximum de sort connus							
Sortilèges & Ecole	NS	PM	P	D	Composants	Dégr ?	Effets		
Luminescence mineur							Fait apparaitre une lumière au bout d'un objet		
Alarme magique mineur							Fait retentir une alarme si quelqu'un entre		
Malédiction mineur							Modif légère et de manière réversible le corps		
Ouverture mineur							Ouvre magiquement une serrure		
Sons mineur							Emmet un sons de manière magique		
Boule de feu Niv 1							envoie une boule de feu		
Vol Niv 1							Permet de voler sur 48 m		
Composants de sort					Loc	Enc		Loc	Enc
Tous les copomposant pour les sorts décrit ci-dessus					Loc	Enc			