

L'affaire Carpentras

Le contexte

Le scénario se déroule à Paris. Paris la ville folle, brûlant du feu des souvenirs, croulant sous sa propre Histoire, Paris la fière, la ville lumière, pourtant scintillant d'une aura bien fade en ce jour de novembre 1999.

Il pleut des cordes et pour les jeunes étudiants du 20ème arrondissement, c'est un peu l'enfer. Dans une résidence lugubre et insalubre, 600 étudiants de deux grandes écoles peu connues : L'ESAP (Ecole Supérieure d'Agriculture de Paris) et l'ICAM (Institut Catholique des Armes et Missiles) se partagent les chambres agglomérées en petits groupes de sept.

Chaque groupe contient un espace cuisine, un espace sanitaire et douches, et un petit balcon d'où on peut parfaitement se suicider comme en témoignent les 4 tombes qui longent le bâtiment B.

Les murs sont en carton mâché, les plafonds en aggloméré, les portes en bois de caquette et les sols, personne n'a jamais su, tellement ils sont recouverts de crasse, de nourriture avariée, de vomissures et de tout ce que l'espèce humaine peut laisser derrière elle.

C'est donc dans cette ambiance que nos héros se sont installés afin de partager la vie agréable des étudiants en grande école.

Il est déjà novembre et ils ont donc tous passé avec succès l'étape du bizutage, même si les fleurs fanées qui traînent encore dans le hall d'entrée rappellent à chacun que faire sauter un jeune du troisième étage dans un matelas n'est pas toujours une bonne idée.

Les cinq étudiants se connaissent assez bien pour une raison simple : ils jouent ensemble au jeu de rôle.

Ça n'est pas une activité habituelle pour des étudiants de l'ESAP ou de l'ICAM, mais la plupart d'entre eux jouaient ou connaissaient déjà le jeu de rôle avant de se connaître. En fait, pour eux, c'est un bon moyen de préserver leur santé mentale.

Cependant, alors que les parties se succèdent, les personnages se rendent compte que certaines de leurs actions durant le jeu de rôle ont une répercussion sur la réalité, que les choses qu'ils voient ou entendent durant le jeu se produisent dans leur propre immeuble !

L'ambiance du scénario

Le scénario consiste en fait à faire marcher les joueurs, c'est-à-dire à leur faire croire des choses qui pourraient très bien arriver fortuitement. En fait, le meneur de jeu doit pouvoir les amener à croire que Satan va prendre forme humaine, comme l'a fait le Christ en son temps, qu'il sera capable d'exercer ses pouvoirs sur les hommes, de voler la création de Dieu et d'amener la Terre aux enfers.

C'est chaud ? C'est fait pour. Ce scénario est un véritable challenge pour tous les meneurs de jeu expérimentés, mais il demande aussi des joueurs expérimentés et prêts à tomber dans le panneau (pas facile).

L'objectif de ce scénario est une réflexion sur la séparation réalité / fiction et la part du rôle dans le jeu de rôle. A mon avis, on peut y voir pas mal d'autres réflexions mais c'est l'affaire de chacun.

Les personnages qui suivent sont préparés pour mes joueurs tout particulièrement. En fait, les noms sont des anagrammes des leurs, et les compétences et habilités sont sensées refléter les leurs aussi, tout en restant assez vague et de façon à ce que personne ne se sente blessé par une caractéristique basse ou autre... Mon plan, c'est de leur faire jouer un personnage différent du groupe, de manière à ce qu'ils s'investissent dans leur rôle.

Ce sont des personnages du système BaSIC, mais ils sont adaptables à n'importe quel système.

Les personnages sont tous des fans de DnD et jouent régulièrement à ce jeu dans le monde de Forgotten Realms. Le meneur de jeu est Florence et tous les personnages sont niveau 3. Le joueur qui joue Florence doit créer une campagne courte, facile, comprenant des démons ou des morts-vivants au choix ou autre chose s'il trouve quelque chose qui s'adapte mieux, à l'appréciation du MJ. Cette campagne n'est pas le centre de la partie et n'a donc pas besoin d'être complexe et approfondie.

Je recommande les classes de personnages suivantes :

- Vlad : au moins un niveau de barbare ;
- Ric : au moins deux niveaux de guerrier ;
- Daniel : barde, sorcier, prêtre ou mage ;
- Ifigénie : voleur, barde, rôdeur ou druide.

Mais c'est plutôt au choix des joueurs, comment ils sentent leur personnage.

Les personnages jouent dans l'appartement de Florence où, généralement, personne ne les dérange. Florence a tout le matériel nécessaire pour jouer et les autres n'ont pas vraiment besoin d'apporter quoi que ce soit, bien qu'ils aiment tous apporter leur propre bourse de dés. Florence, Ric et Daniel vivent tous dans le même appartement avec trois autres ESAP et un ICAM. Vlad vit juste au-dessus avec six ICAM et Ifigénie vit dans une résidence à l'extérieur, près de Carrefour.

Les habitudes

Ces cinq amis sont très souvent ensemble. Vlad n'a pas vraiment d'autres amis, Ric adore Florence, Florence et Ifigénie sont des copines d'enfance et Ric, Daniel et Florence s'entendent à merveille dans leur appart'.

Tous ont l'habitude de se retrouver autour d'une partie de baby-foot où ils se déchaînent après un exam', une bonne chouille, une partie de JdR ou n'importe quand.

Les parties de JdR durent deux heures environ, parfois plus et ont lieu le jeudi après-midi et le samedi soir. Parfois, une session est faite le dimanche, s'il n'y a pas trop de boulot.

Daniel garde toutes les boissons, il semble être le plus digne de confiance pour tout le monde et est donc devenu le gardien du bar. Mais lui-même ne boit pas trop de toute façon... sauf lorsqu'il a vraiment décidé de se mettre une tête.

Les personnages

Vlad Boitabid

Vlad est un garçon renfrogné, caché derrière des lunettes rondes trop lourdes pour son nez et un bon double menton. Il est en première année à l'ESAP et ne semble pas très bien s'être adapté au climat local. Il est timide et un peu peureux, mais dégourdi et surtout intelligent. Les livres sont son univers et tous les sujets l'intéressent. Il a découvert le jeu de rôle assez tôt et, depuis, ne cesse de lire des romans fantastiques. Mais, il n'a jamais eu vraiment l'occasion de jouer car il n'a jamais osé montrer son affinité pour le JdR ; du coup, il a amassé les livres de règles et les pages d'annotations dans un coin de sa chambre pendant des années, jusqu'à la rencontre de son groupe de JdR actuel, un peu par hasard il faut dire.

Son nom pittoresque en a fait rire plus d'un et c'est probablement une des raisons de son isolement lors de son enfance. A présent, son prénom prend le dessus et on l'appelle Vlad, comme les personnages qu'il aime jouer. Des personnages qui obtiennent ce nom par la force du bras et le maniement des armes, un peu le contraire de lui, en somme. Cependant, il ne faut pas croire qu'il envie les forts et les musclés ; même si c'est un garçon sans grande envergure, il aime sa vie et la trouve nettement plus passionnante que tout ce qu'il peut voir à la télé ou ailleurs.

Vlad habite à la résidence et ne sort que rarement de sa chambre. Il ne connaît pas bien ses colocataires, tous des ICAM et ne s'en soucie pas, vu l'état de la cuisine centrale... S'il désire de la compagnie, il peut toujours aller un étage plus bas, où sont ces amis rôlistes.

Vlad reconnaît que le jeu de rôle rassemble des gens de tout horizon et maintenant qu'il a trouvé

un bon groupe et de vrais amis, il est quelque peu heureux.

Vlad et les autres

Daniel est son meilleur ami, celui en qui il peut faire confiance quoi qu'il arrive.

Ric est un peu lourd des fois, mais c'est un bon garçon et il a l'air de s'éclater alors...

Florence est une excellente meneuse de jeu, c'est une fille parfaite, mais il ne songe pas à ce genre de chose.

Ifigénie est la meilleur rôliste ici bas, elle a un don pour le rôle. S'il est vrai que le théâtre a pu l'aider tant que ça, il est peut-être encore temps de s'y mettre, mais pas pas aujourd'hui.

Ric Roddane

Ric est un heureux né. Il a la bonne humeur en lui, il aime s'habiller léger avec un pagne ou un short hawaïen, les pieds nus quitte à marcher sur du gravier. Il fait de la natation, du volley-ball tous les mardis pour tenir la forme et impressionner les filles. Il aime aussi le tennis et n'apprécie rien de plus que de mettre la misère au ping-pong à un ICAM. Par contre, il n'est pas trop baby-foot et ne joue que parce que ça a l'air d'amuser énormément ses potes du JdR.

Ric ne frappe jamais à la porte sauf quand c'est celle des chiottes, a un sourire indémodable et un optimisme débordant. Il se croit invité partout, arrive toujours en retard, a toujours oublié quelque chose et croit fermement que le monde est beau comme un carton.

Ric est aussi un néo-converti. Il a toujours joué aux jeux d'ordinateur jusqu'au jour où il est rentre à l'ESAP. Il était attiré par une fille qui l'a initié au JdR. Et il ne regrette pas, même s'il n'a pas réussi à sortir avec elle, il s'en fout, il vient à chaque session jouer son perso favori le guerrier elfe Finrel.

Il aime le jeu de rôle à cause de son côté social. Ric est avant tout un être qui a besoin de relationnel et il s'implique donc à fond dans le jeu.

Ric et les autres

Ses amis du JdR sont de vrais amis et il leur fait tous confiance.

Florence est sa fée, la meneuse de jeu la plus révéérée au monde.

Ifigénie est super marrante et parfois même impressionnante !

Vlad est bon gars, il a des idées sur tout mais il faut toujours lui demander.

Daniel est un artiste, le genre de gars que Ric respecte parce qu'il sait qu'il ne pourra jamais faire pareil.

a

Daniel Deric Fromn

Daniel est un fan de JdR depuis quelques temps déjà, mais il n'a jamais essayé de mener le jeu. Il s'amuse suffisamment en étant un joueur et il semble que le meneur de jeu soit bien meilleur que lui, alors il ne se lance pas. Mais peut-être qu'un jour il essayera.

Daniel est secret, introverti mais, en même temps, son feu intérieur bouillonne et parfois il éclate donnant des trucs un peu bizarres. Le métal, le JdR et la poésie lui permettent de se lâcher en toute sécurité pour tout le monde. Il ne supporte pas les ordinateurs, les télévisions et l'électronique en général. Il aime passer du temps à observer les combats entre fourmis et autres insectes.

Il est patient, délicat, méticuleux, soigné dans tout ce qu'il fait. La culture celte le fascine, les contes et légendes de ces temps troubles sont comme un écho à son âme et il aime calligraphier des textes runiques ou des poèmes celtes ou de sa propre invention.

Daniel a d'ailleurs fait un recueil de poésie de l'époque où il était encore au lycée. Il n'aime pas trop en parler et à présent ne lit plus trop, il les trouve un peu trop gamins. Il les a tous signés du pseudo Joyseem R'Celt et ses poèmes sont restés assez fameux dans son ancien lycée

Le JdR est un refuge pour lui, il y passe des moments exaltés où il vit un peu les poèmes qu'il écrit.

Daniel et les autres

Florence est une fille qui a beaucoup de talent, c'est sa meilleure amie.

Ric est un type heureux ou, du moins, il le semble ; Daniel aimerait bien être à sa place, les choses semblent tellement plus faciles.

Vlad est un rat de bibliothèque. Il adore lire. Comment peut-on lire autant ? Malgré son allure butée et renfrognée, c'est un excellent ami.

Ifigénie est magique, quand elle lit les poèmes de Daniel, ils semblent tellement plus agréables. L'art du conteur a sans doute autant d'effet que l'art du poète.

Florence Diredrain

Florence est une jeune fille en première année à l'ESAP. Elle aime la pop, la boxe française, les copains et le jeu de rôle

Même si c'est un peu résumer le personnage, c'est ce qui la caractérise le plus. C'est une bonne vivante, mignonne, qui aime rigoler avec les garçons autour d'un baby-foot. Sa seule véritable copine féminine est Ifigénie, les autres sont tous des garçons.

Elle aime montrer ses convictions et on peut dire que c'est une forte tête. C'est une gardoise de naissance mais aussi de cœur et d'âme, et c'est elle qui a insisté pour apprendre l'occitan quand elle était petite.

Mais lorsqu'elle joue au jeu de rôle, tout est différent. C'est elle qui mène le jeu et elle adore voir ses joueurs avancer dans ses quêtes et prendre plaisir avec ses scénarios.

Elle est généreuse, altruiste et pense que le JdR peut changer les choses et rapprocher les gens. C'est sa manière de se dire qu'elle fait progresser les choses. Elle aime aussi discuter sur des forums de JdR sur internet où elle reçoit des infos et des idées.

Bien que pas plus intelligente que la moyenne, elle a une extraordinaire imagination que reflète son score en intelligence.

Elle n'a pas de petit copain et n'en désire pas pour le moment, elle est satisfaite telle qu'elle est.

Florence et les autres

Ifigénie est sa meilleure amie, elle lui fait confiance en tout et c'est aussi à elle qu'elle se confie. Elles se connaissent depuis l'enfance et n'ont souvent pas besoin de se parler pour se comprendre.

Ric est un garçon charmant, sympa et marrant mais un peu lourd aussi parfois, quand il laisse ses caleçons sales partout, dans la pièce centrale par exemple.

Vlad est timide mais très sympa. C'est le genre de garçon qu'elle n'aurait sans doute jamais rencontré s'il n'y avait pas le JdR.

Daniel semble être le romantique parfait et il joue vraiment bien ses persos !

Ifigénie Brad

Ifigénie est une actrice, du moins c'est ce qu'elle veut faire, et il semble qu'elle a un talent pour ce métier. C'est la seule de la bande à ne pas faire partie de l'ESAP. Elle fait des études de théâtre à l'université et vient à la résidence pour jouer au JdR. Elle connaît depuis longtemps Florence et c'est pourquoi elle continue à jouer avec ce groupe, malgré le fait qu'elle ait reçu plusieurs propositions de ses copains d'université pour jouer avec eux.

Ifigénie est une fille extravertie, passionnée par tout ce qu'elle fait et qui aime faire bouger son corps et son âme. Elle adore jouer des rôles, mais le jeu de rôle a l'avantage de lui faire jouer les rôles qu'elle souhaite et de sans cesse improviser.

Elle collectionne les armes à feu, et tout spécialement celles de la renaissance, qu'elle assimile à des armes de pirate. Elle a une passion enfantine pour les pirates et leurs histoires.

Elle est coquette, séduisante, et aime flirter avec les garçons, mais jamais lorsqu'elle joue, une seule chose à la fois !

Ifigénie et les autres

Florence est sa meilleure amie depuis qu'elle a perdu ses dents de lait, elle la considère comme sa sœur.

Ric est sympa, un peu fou-fou.

Daniel est réservé mais semble avoir un réel talent d'artiste, et il est tellement mignon quand il baisse les yeux avant de sourire.

Vlad est un garçon qu'il faudrait sortir plus souvent, voir un peu les vrais choses de la vie, mais il est sympa et finit toujours par rigoler.

Les pistes

Il est évident que le travail d'improvisation est énorme puisqu'il faut que le meneur de jeu soit capable d'inclure des événements qui se sont produits dans la partie de JdR menée par un personnage sous une autre forme : coïncidences, visions délétères (dues à la nourriture, aux boissons, aux substances illicites...), rapprochements plus ou moins capillotractés etc.

Mais une bonne partie du scénario va se dérouler autour du personnage du directeur.

Dans ma version, je l'ai voulu timide, peureux, sans autorité. Il a atterri dans ce trou parce qu'il était incapable de mener sa précédente affaire. Il vit au milieu des étudiants, qui le rendent dingue et est à présent au bord de la dépression nerveuse. Toutefois, il a le sens du travail et du courage et ne veut pas baisser les bras. Il continue son métier aussi bien qu'il en est capable. Par ailleurs, ça lui permet d'apaiser un peu son impatience quant à la future naissance de son enfant. Sa femme est à la clinique mais il n'en a rien dit à personne, gardant jalousement cette joie au plus profond de lui.

Événements

Voici quelques idées d'événements, mais elles sont loin être exhaustives. C'est un peu un amas d'idées générales et quelques-unes sont en fait pas terribles mais bon, je les ai mises quand même.

- Après une partie de jeu de rôle, un des joueurs croise le directeur, Roger, qui semble avoir un teint pâle et des cernes profonds, le faisant assez ressembler à la description d'un des morts-vivants/démons de la partie.
- Plus tard, un autre joueur qui venait chercher des jetons pour la machine à laver trouve le directeur en train de ranger rapidement des fiches, comme pris par surprise.
- Les dés contre les démons/morts-vivants font souvent des échecs, du moins, plus souvent que d'habitude.
- Au moment où un joueur jette un bon de contre un ennemi, les lampes s'éteignent et on ne voit pas le résultat. Les plombs ont sauté, des hurlements se font entendre, suivis d'éclats de rire, un bruit de pétard, des insultes et la lumière revient.
- Un joueur entend des rumeurs sur l'étrange comportement du directeur : il semble épuisé et certains disent qu'il prononce des phrases

incompréhensibles dans son bureau lorsqu'il est seul.

- Une bagarre éclate entre étudiants de l'ICAM et de l'ESAP. Ça n'est encore jamais arrivé de mémoire de ceux qui sont là. Il n'y a pas de blessés mais des rancœurs.
- Des boules de billard rouges sont retrouvées dans les toilettes communes.
- Un chat noir passe devant un des joueurs à toute vitesse. Il s'agit du chat du directeur.
- Un soir, un hurlement strident réveille tout le monde. Personne ne sait qui a hurlé ainsi.
- Des ICAM proposent aux personnages de fumer des substances illégales. Le directeur les surprend mais ne dit rien.
- On peut entendre les femmes de ménage discuter de l'état de santé du directeur.
- Un personnage trouve par hasard un livre sur les possessions démoniaques.
- Un autre personnage reçoit un e-mail avec l'adresse d'un site sataniste évoquant l'apparition de Satan dans le corps d'un humain avec date et heure précise : le 24 novembre 1999, à 5h du matin, 17 minutes et 6 secondes. (666 ans x3 + 666 jours + 666 heures + 666 minutes + 666 secondes)
- Le directeur est tellement absorbé par ses pensées qu'il bouscule un des étudiants.
- Il a une horloge en forme de I dans son bureau. (ROGER=18+15+7+5+18=36=9=I)
- Le signe anarchiste est gravé sur sa porte par des étudiants désireux d'affirmer leur conviction à une « autorité ».
- La chapelle : une dispute éclate entre l'aumônier et le directeur. En effet, l'aumônier désirerait créer un lieu de culte plus grand dans l'enceinte de la résidence. Le directeur, non croyant, n'en voit pas le besoin et refuse, argumentant que, pour lui, les fonds donnés pour la construction de la chapelle ont déjà été trop importants.
- Plus tard, on retrouve les locaux dédiés à la chapelle profanes, l'autel recouvert de vin et de sang de bœuf gluant. La croix satanique est dessinée au sang dans un cercle de deux mètres de diamètre sur le mur derrière l'autel. Les yeux de la vierge Marie ont été recouverts de sang et des gouttes s'écoulent sur la statue. Le directeur dément les accusations par quelques étudiants fidèles, mais sans grande conviction.
- Un étudiant essaie d'entrer en force par les portes coulissantes de l'entrée, les brise et fait sauter les plombs d'une partie du bâtiment. Le directeur sort de chez lui, fou de rage et hurle pendant dix minutes contre l'étudiant avant de finalement prendre son nom et rentrer chez lui. La porte de chez lui étant restée ouverte, un étudiant peut voir l'intérieur ou même y pénétrer : l'atmosphère est sombre avec des

- tapisseries rouges, une moquette verte et des copies d'artistes du moyen age, un scène violente pouvant rappeler une partie de JdR.
- Le numéro de l'appartement du directeur est 6.
- Le collier du chat a été change par des étudiants qui ont réussi à le capturer, il porte la mention « Pénis retrouvé, appelez 06 66 12 16 66 ».
- Un article sur les croyances sataniques et diaboliques, les cultes underground et le relations avec des mouvements plus connus comme le gothique etc. apparaît dans le journal Le Monde. Il y est fait mention d'une croyance populaire chez les satanistes comme quoi Satan devrait prendre corps humain et marcher sur Terre lors du jour de sa vengeance. Ce jour pouvant être trouve par une combinaison de 666.
- Les autorités parisiennes ont du mal à gérer des milliers de gothiques venus de toute l'Europe pour se rassembler, écouter et jouer de la musique, notamment au Titan, club se situant juste en face de la résidence. Les festivités durent une semaine, le dernier jour étant le jour J.
- Aux nouvelles sur toutes les chaînes apparaît un vieux moine et un jeune archéologue qui ont retrouvé un texte datant de l'époque romaine relatant le combat des anges et des démons sur terre et le désarroi de l'humanité face au choix final, lorsqu'il faudra que certains se sacrifient et tuent les siens pour éviter la venue de Satan.
- Après ce message télévisé, les satanistes se déchaînent sur internet.

Fiches techniques des personnages

Vlad Boitabid

Force : 9
 Dextérité : 12
 Constitution : 11
 Pouvoir : 14
 Intelligence : 15
 Taille : 11
 Apparence : 9
 Chance : 70%
 Idée : 75%
 PV : 11

Bibliothèque : 80
 Art : dessin : 20
 Athlétisme : 10
 Bricolage : 15
 Cascade : 05
 Chercher/fouiller : 40
 Commerce : 30
 Culture G : 60
 Déguisement : 10
 Discrétion : 10
 Droit et usages : 25
 Conduite : 30
 Esquiver : 20
 Langue : français : 75
 Langue : anglais : 50
 Langue : allemand : 30
 Langue : russe : 10
 Langue : latin : 05
 Histoire/géo : 60
 Informatique : 40
 Mécanique : 10
 Archéologie : 10
 Littérature : 40
 Magasines scientifiques : 30

Commandement : 05
 Orientation : 10
 Persuasion : 10
 Sagacité : 35
 Science : 50
 Sciences sociales : 20
 Baratin : 35
 Electronique : 15
 Jeux de rôle : 35
 Occultisme : 10
 Agriculture : 20
 Secourisme : 40
 Survie : 10
 Vigilance : 25
 Comptabilité : 20

Ric Roddane - « Finrel »

Force : 12
 Dextérité : 11
 Constitution : 12
 Pouvoir : 10
 Intelligence : 12
 Taille : 12
 Apparence : 13
 Chance : 50%
 Idée : 60%
 PV : 13
 Bonus aux dégâts : 1d3

Bibliothèque : 50
 Art : 05
 Athlétisme : 40
 Bricolage : 15
 Cascade : 25
 Chercher/fouiller : 20
 Commerce : 20

Culture G : 30
 Déguisement : 15
 Discrétion : 10
 Droit et usages : 15
 Conduite : 20 (vélo 60)
 Esquiver : 30
 Langue : français : 60
 Langue : anglais : 50
 Langue : espagnol : 10
 Histoire/géo : 20
 Informatique : 50
 Mécanique : 30
 Commandement : 15
 Orientation : 10
 Persuasion : 20
 Sagacité : 15
 Science : 30
 Sciences sociales : 05
 Baratin : 40
 Electronique : 20
 Jeux de rôle : 10
 Agriculture : 20
 Secourisme : 35
 Survie : 10
 Vigilance : 15
 Comptabilité : 10
 Jeux d'ordi : 50
 Sortir des vieilles blagues : 40
 Bonne humeur : 6

Daniel Deric Fromn -
« Joyseem R'Celt »

Force : 10
Dextérité : 12
Constitution : 12
Pouvoir : 13
Intelligence : 13
Taille : 12
Apparence : 11
Chance : 65%
Idée : 65%
PV : 12

Bibliothèque : 60
Art : poésie : 50
Athlétisme : 20
Bricolage : 10
Cascade : 10
Chercher/fouiller : 40
Commerce : 30
Culture G : 40
Déguisement : 20
Discrétion : 30
Droit et usages : 20
Conduite : 20
Esquiver : 25
Intimidation : 20
Langue : français : 80
Langue : anglais : 20
Langue : latin : 20
Langue : allemand : 30
Histoire/géo : 40
Informatique : 20
Mécanique : 10
Littérature : 20
Commandement : 20
Orientation : 20
Persuasion : 20
Sagacité : 35
Science : 35
Sciences sociales : 15
Baratin : 20
Electronique : 10
Jeux de rôle : 20
Agriculture : 20
Secourisme : 30
Survie : 20
Vigilance : 35
Comptabilité : 30
Tourner son crayon autour du doigt : 80
Culture celtique : 30
Musique de bourrin : 30
Musique classique : 20
Musique celtique : 30
Calligraphie : 3

Florence Diredrain -
« Flo »

Force : 10
Dextérité : 13
Constitution : 9
Pouvoir : 12
Intelligence : 14
Taille : 9
Apparence : 14
Chance : 60%
Idée : 70%
PV : 9

Bibliothèque : 65
Art : 05
Athlétisme : 25
Bricolage : 20
Cascade : 10
Chercher/fouiller : 25
Commerce : 30
Culture G : 35
Déguisement : 10
Discrétion : 20
Droit et usages : 10
Conduite : 20 (vélo 40)
Esquiver : 40
Langue : français : 70
Langue : anglais : 50
Langue : espagnol : 30
Langue : occitan : 20
Histoire/géo : 30
Informatique : 30
Mécanique : 05
Littérature : 20
Commandement : 20
Orientation : 20
Persuasion : 25
Sagacité : 25
Science : 35
Sciences sociales : 05
Baratin : 50
Jeux de rôle : 30
Agriculture : 20
Secourisme : 30
Survie : 10
Vigilance : 25
Comptabilité : 15
Flûte traversière : 30
Sourire charmeur : 40
Bonne humeur : 40
Jeux d'ordi : 10
Histoire/géo Forgotten Realms : 50
Archéologie : 15
Maîtrise JdR : 30
Films avec Bruce Willis : 35
Culture gardoise : 20
Cuisine : 30
Danse : 15
Boxe française : 20

I Figénie Brad - « Le Cid »

Force : 10
Dextérité : 12
Constitution : 10
Pouvoir : 14
Intelligence : 12
Taille : 10
Apparence : 13
Chance : 70%
Idée : 60%
PV : 10

Bibliothèque : 45
Art : théâtre : 35
Comédie : 40
Athlétisme : 30
Bricolage : 25
Cascade : 15
Chercher/fouiller : 15
Commerce : 35
Culture G : 30
Déguisement : 35
Discrétion : 30
Droit et usages : 05
Conduite : 30
Esquiver : 35
Langue : français : 70
Langue : anglais : 30
Langue : espagnol : 20
Expression corporelle : 30
Histoire/géo : 20
Informatique : 25
Mécanique : 05
Commandement : 25
Orientation : 10
Persuasion : 20
Sagacité : 20
Science : 15
Sciences sociales : 40
Baratin : 55
Jeux de rôle : 15
Secourisme : 35
Survie : 05
Vigilance : 15
Danse : 25
Piano : 25
Flûte à bec : 20
Rire enfantin : 30
Connaissance pirates : 30
Littérature : 35
Ratage de cuisine : 30
Connaissance des armes : 25

* * * * *

