

Nuln

Texte original & cartes :

Warhammer Forever

www.webxorcist.com/warhammerforever

Compléments d'information:

L'auberge du Joker - Richard Miskin (Royaume-Uni)

Nuln, le conseil de la ville - Oliver Rosenkranz (Berlin)

La vieille ville - Noel Welsh (Australie)

L'Université - Noel Welsh (Australie) *Partiellement traduite*

Traductions & synthèse:

Akshaan Le Lynx

www.errare-demonicum-est.fr.st

Les informations suivantes sont tirées de plusieurs sites anglophones. Plusieurs aides de jeux ont été utilisées pour débiter l'aide de jeux suivante. Certaines d'entre elles étaient déjà issues de textes français traduits en anglais. Cependant, nous n'avons pas été en mesure de contacter l'auteur principal. C'est pourquoi, nous ne garantissons pas l'exactitude ni la bonne corrélation de tous les renseignements décrits si après

Cependant, vu qu'il n'existe aucune aide de jeux décrivant Nuln, et ce malgré les quelques incohérences qui pourraient subsister, nous avons décidé de vous fournir notre travail de traduction qui est, bien sûr, loin d'être exhaustif.

Places importantes de Nuln

1. Palais impérial, habitation de l'électeur principal la comtesse Emmanuelle von Liebewitz.
2. Guilde de l'ordre des Warhammer.
3. Opéra impérial de Nuln.
4. Sigmar Platz et jardins électoraux.
5. Grand temple de Morr et vieux cimetière de Nuln.
6. École de l'artillerie impériale.
7. Registres et mairie de la ville.
8. Grand temple de Sigmar.
9. Palais de justice.
10. L'université de Nuln.
11. Prison de Graz.
12. Quartier général de Steingeld.
13. Temple de Shallya.
14. Grand théâtre Mondain.
15. Guilde impériale et collège de magie et sorcellerie
16. L'auberge du « Joker »

Nuln, le conseil de la ville

Nuln est une grande ville de plus de 22 000 habitants. Le chef de du gouvernement de la cité est la comtesse Emmanuelle von Liebewitz. Elle est secondée par un conseil de 12 conseillers municipaux. Elle reste néanmoins le souverain absolu de la ville. Le conseil de la ville a le pouvoir d'agir tout ce qui est de la vie quotidienne et des petits « soucis » de la ville. La comtesse est de toute manière, détentrice de l'autorité absolue, et peut, si la situation l'exige, remplacer tout ou partie du conseil.

Tout représentant de la population en désaccord avec la décision du conseil d'envoyer ses griefs à la comtesse, qui peut annuler (mais le fait rarement) cette décision.

Les chiffres douze membres du conseil municipal sont élus une fois l'an le premier Wallentag de Jahrdrung. Chaque citoyen libre de la ville peut être nommé pour une place au conseil et doit se présenter au moins de semaine avant les élections. Le conseil a néanmoins le droit de refuser les candidats au titre de conseiller municipal.

Les élections sont faites lors d'un grand rassemblement de toute population de la ville sur la Reik Platz. Le vote est fait à main levée et est plutôt non officiel. Les hauts dignitaires ainsi que les riches négociants de la ville ont droit à une place privilégiée juste devant la foule. On peut donc imaginer que leur vote est bien plus important que celui du reste de la population...

Le conseil a toujours été composé, jusqu'à présent, de riches marchands, d'avocats, de dignitaires est parfois de quelques artisans. Le système de vote n'en n'est pas étranger.

Sud-ouest de Nuln, Quartier des électeurs, université

A - Quartier du palais

Ce quartier abrite les habitations des domestiques du palais principal ainsi que les restaurants et magasins qu'utilisent les hauts dignitaires de la ville, invités royaux,

nobles habitant au palais. Ce quartier est marqué pas à la présence importante de la garde.

B - Zone de l'opéra

Se quartier est zone d'habitation des plus anciennes familles nobles de l'empire ainsi que des dignitaires les plus haut placés de Nuln. Ici, un tous les bâtiments sont gigantesques et marqués par la richesse de leurs propriétaires. Une grande partie du quartier est dédiée à l'opéra principal où se produisent souvent les meilleurs talents de l'Empire et du Vieux monde.

C - Quartier de l'école militaire

L'école de l'artillerie principale se trouve dans ce quartier. La plupart un des citoyens vivants si travaille à l'école où on tire les bénéfices d'une autre manière que ce soit. Dans ce quartier, tout est lié d'une certaine façon à l'armée. On peut y côtoyer la haute société.

La fameuse auberge « *le tromblon explosé* » se situe dans ce quartier. Connu au-delà des montagnes, cet établissement est le seul à vous permettre d'épicer vos boissons avec de la véritable poudre à canon. C'est aussi l'un des rares endroits, ou, même avec la meilleure volonté, il est impossible de converser avec son voisin. On peut aisément imaginer qu'un canon fasse du bruit, mais il est difficile de croire que les clients de cette auberge fassent plus de bruit que cent canons. Et pourtant, c'est vrai...

En fait, ici se rejoignent tous les artilleurs et de la région. Et ceux-ci du fait de l'utilisation d'engins explosifs ont quelque peu perdu l'usage de leurs oreilles.

D - Quartier administratif

C'est ici que trouve le mérite ainsi que la plupart des guides et des grandes maisons d'avocats. Ces grandes maisons se sont fondées une réputation sans faille grâce à aux mœurs sulfureux de quelques citoyens aristocratiques. Vers le contrôle de

E - La zone du temple

L'énorme temple de Sigmar avec ses grandes tours domine tout le quartier. D'autres de temple sont construits ici, si bien que le quartier regroupe la majorité des cultes de l'Empire. À noter aussi que la présence de la guilde des pleureurs ainsi que de la tristement célèbre Inquisition (voir le sujet dédié sur le site Warhammer Forever : <http://www.webxorcist.com/warhammerforever/default.asp>). Le quartier abrite également les temples dédiés aux dieux nains et halfelings.

F - Quartier universitaire

Marqué par l'énorme et impressionnant bâtiment de l'université, ce quartier est entièrement voué à la

poursuite des études (du moins en théorie). En plus de fournir le logement pour les professeurs et les étudiants, plusieurs grands salons de lecture sont ouverts dans ce quartier et la fameuse guilde des alchimistes de Nuln peut également être trouvée ici. Quelques tavernes ornent les rues, et c'est dans l'une d'elle que l'on peut trouver le fameux bordel «Verena bien-aimée ». Cette partie de Nuln est rarement calme.

G - Quartier de la justice

C'est ici que le palais de justice ainsi que la plupart des petites compagnies d'avocats de la ville sont situés ici, nombre de scribes et de coursiers ont installé leur petite d'un entreprise au bord de la rue. Il est très fréquent de voir courir en pleine journée de plus d'une dizaine de coursiers affairés à transmettre des missives entre le palais de justice et les différents cabinets d'avocats. Le conseil de surveillance de la ville est situé dans ce quartier. Dans la partie est du quartier les guildes des marchands, qui traite des grandes affaires commercial de l'empire, peut être trouvée.

H - Quartier insulaire

Cette petite île abrite le temple de Manaen et c'est aussi sur cette île que se trouve le grand port de Nuln. Ce dernier est construit sur les restes d'une vieille fortification qui remonte aux premiers jours de la ville. De nombreux armateurs possèdent leur bureau sur cette île et de nombreux marins viennent vendre leurs marchandises, parfois illégale, sur les quais sinueux du grand port.

I - Quartier des docks

Ce quartier est composé essentiellement de maisons de classes moyennes et de plusieurs petites entreprises en rapport avec le commerce de la mer. De nombreuses entreprises commerciales jouxtent les quais où sont amarrés de nombreux bateaux. La plupart des habitants de ce quartier sont originaires de Marienburg et le dialecte du Reikland côtoie très souvent les sonorités étranges du dialecte des Wastelands. Le fameux restaurant « le Kraken échoué » se trouve dans ce quartier. Il propose à ses clients une exceptionnelle carte de fruits de mer.

J - Le petit quartier

C'est un petit quartier d'ortoir des classes moyennes de Nuln. Ici l'ambiance est très calme il y a quelques restaurants et magasins destinés aux classes moyennes mais cela ne reste cependant qu'un quartier d'ortoir.

K - Dolmen Distrikte

Encore d'autres habitations pour les classes moyennes de la ville, mais aussi l'un des points essentiels de la sécurité de la ville. C'est ici que se trouve l'entrée sud de la ville, où une foule de garde se relaie dans les 3 tours de surveillance de la porte principale. La garde est très présente dans ce quartier.

Quelque taverne, restaurant et magasins se trouvent également ici permettant de satisfaire les quelques citoyens de ce quartier.

Sud-est de Nuln, Quartier des artisans

L – la place aux forgerons

Un décret électoral de la ville impose que tous les forgerons et autres commerces ayant un usage professionnel du feu soit localisé dans la partie nord de ce quartier. La peur d'un incendie généralisé dans la ville a poussé les dignitaires à faire construire par les nains un mur pare-feu autour de ce quartier. La proximité avec l'eau assurant une sécurité supplémentaire. La vie de ce quartier est rythmée par le son des coups de marteau des artisans travaillant là, de hautes volutes de fumé s'échappant de leurs cheminées.

Dans ce lieu, le métal est travaillé dans sa forme la plus brute aussi bien que dans les industries nécessitant de la précision ou dans l'orfèvrerie. Ici tout peut être trouvé ; de la plus mauvaise à la meilleure qualité. Seule la quantité de Reikmarks dépensée permettra de définir ce que vous y trouverez.

Les forges naines sont également localisées ici, et non dans le quartier nain, à cause du décret, et les meilleurs forgerons de cette race fabriquent ici les meilleures armes et armures.

Le non moins réputé magasin « le rouleau compresseur » est également localisé dans ce quartier. Sa spécialité, les armes à feu, le force à se trouver au plus près de l'eau. Sa réputation n'étant plus à faire, chacun sera où aller pour se procurer une arme à feu efficace.

M – Le quartier du cuir

Ce quartier et la zone réservée aux tanneurs de Nuln. Une forte odeur, parfois incommodante, flotte constamment dans l'air. D'ailleurs, les quartiers avoisinants espèrent souvent que les vents ne tourneront pas en leur défaveur. De nombreux tailleurs ont ouvert leur échoppe en périphérie de ce quartier.

N – Quartier Ruhrstadt

C'est un quartier d'habitation pour les habitants de Nuln de classe moyenne. Cette partie de la ville abrite ceux qui apprécient « la joie de vivre » qui va de paire avec la proximité du Unterhaltungsstadt. Quelques nobles, de

basse classe, habitent ce quartier si bien que parfois il semble que l'humeur enjouée du quartier plus au sud de Ruhrstadt affecte ce dernier.

O – Quartier Zustand

Encore notre quartier d'habitation pour les classes moyennes. Ce quartier est identique à celui décrit précédemment si ce n'est que les maisons ont tendance à être un peu plus petite ici.

U – Altstadt

C'est ici que vivent les pauvres les malades les sans-abri de la ville. C'est un quartier très difficile un mur a été dressé tout autour de ce quartier pour faciliter la tâche de la garde de la ville. Elle peut ainsi contrôler les entrées et sorties des habitants. La garde est très présente à proximité du mur, mais disparaît peu à peu dès que l'on s'enfonce au centre du quartier pauvre.

Placée au centre d'Altstadt, les murs blancs du temple de Shallya semblent offrir un havre de paix dans une mère de désespoir. Mais, même si les soeurs de la déesse de sont protégés ici, une patrouille de garde, camouflée, est chargé de s'assurer que personne ne s'attaque au temple émis à son personnel.

L'Altstadt est un labyrinthe de petits bâtiments miteux, d'amoncellement de planche de bois construits les uns sur les autres. La vie et économique ici, et la vue d'un garde de la cité est rarissime.

Les guildes des voleurs établi son fief dans ce quartier. Des rumeurs cours comme quoi plusieurs bandes de mutants habiterait dans les zones les plus sombres du quartier et que des temples dédiés à des dieux sombres pourraient être trouvé si vous saviez où chercher ...

Z – Unterhaltungsstadt

Ce quartier plutôt connu sous le nom de « quartier des plaisir » n'est jamais calme. Il y a constamment au moins une taverne un bordel ouvert à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit. La DrogStraße parcourt le quartier du sud-ouest au nord-ouest et est le plus connu sous le nom de « rue des 1000 tavernes ». C'est la zone de la plus vivante de la ville, est aussi l'endroit où il y a plus de bagarres. Il n'est pas avant qu'une magasin commence dans une taverne et s'étendent dans la rue, puis à la DrogStraße entière ; le tout dans la plus grande bonne humeur...

Dans ce quartier, chaque homme, chaque femme, chaque nain et halfeling, chaque elfe (si, si...), peut trouver ce que son coeur désire. Ce quartier n'est qu'une succession d'auberges ou de théâtre, au goût parfois discutable. Pour les plus brute d'entre tous il y a des arènes de combat, pour tous types de combat d'animaux, de monstres et parfois de prostituées...

Pendant la journée, le quartier est un peu plus calme. La plupart des établissements n'ouvrant qu'à partir

du milieu d'après-midi. Quand le soleil se couche, des lanternes sont allumées dans chaque vous principale du quartier et lui redonne la vie. Les tavernes ouvrent, et les rues se remplissent d'hommes et de femmes provenant de tout le Vieux Monde. Les rabatteurs tentent d'attirer les clients dans leurs établissements. Des acclamations s'entendent un peu partout, parfois mêlées aux pleurs des bébés. Chaque nuit dans ce quartier ressemble un carnaval. Vivant et coloré...

Nuln Nord, Quartier Großstad

P – Quartier Buckhändler

Un imposant bâtiment fait d'une massive construction fortifiée domine tout ce quartier. C'est le « Collège Impérial de sorcellerie et illusionnisme », traditionnellement appelé « Guilde de Magie ». Ce qui semble être une forteresse, avec de nombreuses tours qui semblent monter jusqu'au nuage, enferme plusieurs écoles de magie et est actuellement le collège de ce type le plus vieux de l'Empire. Au centre de cette construction l'imposante tour du sorcier suprême *Taranakh* domine toutes les autres.

Des lumières peuvent toujours être vue par les fenêtres du collège, et parfois d'étranges halos passent de bâtiments en bâtiments, ou d'étranges précipitations d'eau tombe sur les voisins...

Les sorciers ou étudiants, qui ne sont pas au collège, ont leur maison dans l'un des nombreux bâtiments autour du collège. Pour satisfaire pleinement les sorciers, une multitude d'artisans ont établi leur atelier dans les rues entourant le collège tels les fabricants de papier, les tailleurs spécialisés en robe de sorciers, les spécialistes des livres occultes, etc.

De vieux ouvrages occultes peuvent être assez facilement trouvés dans les librairies autour du collège. Quelqu'un de patient, et de suffisamment riche, pourra se procurer de vieux livres tels que *l'Al-Fatabka* ou *Tatous Antiques*.

Q – Handelstadt

C'est le quartier commercial de Nuln, ou tout peut se négocier vin, tissu, viande, huile jusqu'à la fabrication de produits alimentaires, tailleurs, cordonnier. Ici, tout peut être trouvé. Dans ce quartier, les rues sont remplies de petits groupes de gens bavardant, de femmes accompagnées par domestique faisant leur course ou encore de livreurs de marchandises. C'est un quartier très vivant de Nuln, rempli de gens au bord chargé d'achats et de quelques pickpockets...

R – MarktPlatz

Le grand marché de Nuln se trouve ici, ou toute

chose, viande, légume, poissons, détails à, ustensiles de cuisine, potion d'amour est bien plus un peut être trouvé. Partout, dans les rues avoisinantes, peut être entendu, le bourdonnement continu des marchands attirant les clients à leur échoppe, des négociants essayant d'un cri de vendre au plus cher leurs marchandises, ou, tout simplement la conversation des clients.

Les premiers étalages sont installés dès l'aube, et le marché bat son plein aux alentours de 9 h 30.

T – Quartier Verwahrungs

C'est dans ce quartier que vit et travaille la plupart des gens de la ville, à savoir la classe ouvrière inférieure et la classe moyenne inférieure. La population est assez dense ici et il y a beaucoup de gens dans les rues à toute heure de la journée. Ces personnes, vacant à leurs occupations habituelles ou travaillant.

Zones particulières de Nuln

X – Migdhalbar

C'est le quartier nain de la ville, où la plupart des nains résident. En regardant de plus près le quartier, il ressemble beaucoup à un groupe de bâtiments pratiquement similaire à de petite forteresse. C'est peut-être pourquoi les nains appellent ce quartier « Migdhalbar », ou, « la cité protégée » en Reikspiel. Au centre des quartiers, se trouvent les temples nains, que ceux-ci considèrent comme officiels. Les temples se trouvant dans le quartier des temples, sont, comme disent la plupart des nains, uniquement là-bas pour des raisons politiques et diplomatiques.

Le temple de Grungni se dresse fièrement au milieu de ceux de Gronrhun, Valaya, Grimmir et même Bragni.

La cité laisse son indépendance à ce quartier et des magasins spécialisés telle les armureries, brasseries et mêmes auberges peuvent être trouvés ici. Les non nains sont tolérés dans le quartier est plutôt bien traité, mais les elfes ne doivent pas s'y aventurer après la tombée de la nuit.

Y – L'île de la forteresse, la vieille ville.

Sur cette île point de forteresse. Son nom vient du fait que la vieille ville, construite durant « l'âge des 3 Empereurs », était à l'origine une forteresse. Seul vestige, aujourd'hui encore visible de cette construction, située au centre de cette île se trouve la prison, où les autorités de Nuln enferment les criminels. C'est une zone difficile, où l'espérance de vie n'est pas longue surtout si vous êtes placés dans les parties inférieures des prisons qui ont tendance à être inondées à chaque crue du Reik. La prison est un avertissement aux criminels de la ville, et les corbeaux peuvent être vus à volé des os de ceux qui sont pendus au rempart, où placés dans des cages, mourant de faim et de

soif.

Autour de cette prison, se trouve la toute première ville de Nuln. Au départ, les habitants avaient décidé d'offrir une ville accueillante à tous les voyageurs. Au fur et à mesure des âges, les habitations se sont construites sur les rives du Reik, jusqu'à atteindre les limites que nous connaissons aujourd'hui.

La vieille ville est donc localisée sur cette île, au centre de Nuln, avec au nord la Porte Marchande, s'ouvrant vers les quartiers nord de la ville, et au sud la Porte Royale, donnant pratiquement sur le palais de la comtesse.

La vieille ville fait pratiquement un kilomètre carré et est délimitée par de vieux murs pratiquement entièrement écroulés. Ces murs sont les vestiges de la deuxième rangée de remparts de l'ancienne forteresse. À l'époque, le palais se trouvait au centre de cette forteresse. Il y a, depuis bien longtemps, été reconstruit là où il se trouve encore aujourd'hui. La vieille ville est un quartier qui est encore assez peuplé. Étant l'un des quartiers où les métiers utilisant le feu sont tolérés, l'air de la vieille ville est souvent enfumé par les forgerons et les tanneurs. De nombreuses auberges ont ouvert sur le pourtour de l'île, afin d'offrir le gîte et le couvert aux voyageurs et travailleurs fluviaux. Toute la journée, l'île est bondée de monde, prête à s'enfoncer dans le Reik. La vieille ville abrite également les plus infâmes des prêteurs à gages qui peuvent négocier tout, dans toutes les monnaies. Tout peut être mis en gage pour de l'or, même sa vie. Le plus craint de tous les usuriers est sans conteste Enkel Utherwitz. Une rumeur circule comme quoi il aurait une fois prêté de l'argent à un nain fou. Alors que celui-ci était dans l'incapacité de payer ses dettes, Utherwitz l'aurait alors pris comme esclave, en le faisant raser de la tête aux pieds chaque jour, jusqu'à la fin de sa vie.

Bien que le quartier de la vieille ville ne soit pas un quartier facile à vivre il l'est tout de même plus que l'Altstadt. Peut-être est-ce la présence de la prison, avec ses cadavres pendus le long de ses murs, qui a un effet bienfaiteur sur les habitants.

La seule grande partie, encore conservée, de la vieille forteresse a été construite durant « l'Âge des 3 Empereurs ». C'est pour cela que l'île est devenue le quartier général du « Nulner Reik Kommando », une unité spécialisée dans la sécurité sur le Reik. De plus, de gros canons ont été placés sur l'île pointant vers les 3 parties de la rivière, prêts à couler tout vaisseau ennemi s'approchant trop près des murs de la cité.

Annexes

L'université de Nuln

L'université de la ville, «L'Universitaet Seiner Majestaet », est indépendante depuis une charte royale et vit grâce à de multiples dons et subventions diverses.

L'université est divisée en trois collèges principaux :

- Le Studium General, couvrant les 7 sciences humaines : Astronomie, géométrie, arithmétique, musique, grammaire, rhétorique et logique. C'est le point de départ de tous les étudiants.
- Le Faculti Supérieur, couvrant la philosophie avancée

la théologie la médecine et les lois :

Les étudiants de cette faculté supérieure doivent recevoir un diplôme du Studium General, ou d'une autre université, avant de pouvoir s'y inscrire. De plus, un examen d'entrée est nécessaire. Cette faculté est divisée en plusieurs collèges :

Le Collégium Philosophium, où sont étudiés la philosophie (physique, éthique et logique) et la théologie.

Le Collégium Medicinary, où seule la médecine est étudiée, et à la charge.

- Le Collégium Arcana, couvrant l'étude des mystiques et de la magie, dépendant du « Collège Impérial de sorcellerie et illusionnisme ». Les étudiants prétendant à une place dans ce collège doivent passer par une sélection très difficile.

L'auberge « Le joker »

L'auberge « le joker » est un établissement où se retrouvent souvent elle est peu de voleurs et les bandes de malfaiteurs. Personne n'explique encore ce phénomène. On peut également trouver dans l'établissement bon nombre de mercenaires et contacts divers. Ici nombreux sont les négociations et contrats qui ont été signés. La garde évite de trop tourner autour de l'auberge. Ce n'est pas qu'elle redoute une forme de violence excessive des clients, mais c'est tout simplement le patron qui s'est arrangé, grâce à de généreux pots-de-vin, pour que la garde ne traîne pas trop dans les parages.

L'auberge sera sans doute un endroit pourrait passer une nuit les PJs. Les personnes travaillant ou fréquentant régulièrement l'établissement sont décrites ci-après.

Rivomann Hugosson (Rivo), Barman

Race : Humain

Âge : 50

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	44	36	4	4	8	45	1	33	52	40	52	42	50

Compétences : Alphabétisation ; Charisme ; Comédie ; Coups assommants ; Evaluation ; Langage - Tiléen ; Langage secret - voleurs ; Marchandage ; Narration ; Pictographie - voleurs ; Préparation de cocktails ; Résistance à l'alcool.

Possessions : rien de vraiment spécial.

Description : cheveux gris descendant jusqu'à la nuque, yeux bruns, visage amical bref un habitant typique de Nuln.

Gruff, Portier

Race : ogre mâle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	43	17	4	5	17	30	2	18	28	20	28	29	22

Compétences : Bagarre, Désarmement, Coups assommants, Langage secret - voleurs.

Possessions : Veste de cuir

Description : Regard bleu/gris intense, Chauve, 3 m de haut.

Davio Sansanetti (Darko), Tueur à gages

Race : Humain, Tiléen

Age : 30

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	44	4	4	9	46	2	40	32	43	45	30	29

Compétences : Bagarre ; Camouflage urbain ; Coups assommants ; Déguisement ; Déplacement silencieux – urbain ; Esquive ; Langage secret – voleurs ; Préparation des poisons ; Spécialisation – armes de poings, incendiaires, de lancer.

Possessions : Veste de cuir bouilli, 1 épée, 2 couteaux, 20m de corde, 3 couteaux de lancer, 2 bombes incendiaires, 10 doses de poison.

Description : 1,75m, Cheveux et yeux bruns (dit être le plus « foncé » des tiléens, d'où son surnom).

Janna de Nuln (Janna la Rouge), Voleuse

Chef des voleurs de Schatzenheimer.

Race : Humaine

Age : 27

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	47	40	3	3	8	60	1	47	40	36	43	44	42

Compétences : Acuité auditive ; Alphabétisation ; Bagarre ; Camouflage urbain ; Crochetage des serrures ; Déplacement silencieux – Urbain ; Esquive ; Evaluation ; Langage secret – Jargon des voleurs ; Marchandage ; Pickpocket ; Pictographie – Voleurs ; Spécialisation – Lasso ; Vision nocturne 10m ;

Possessions : manteau à capuche noir, 10 m de corde, Outils de crochetage, Long couteau (D-1), grappin.

Description : Longs cheveux roux (glissés dans la capuche), yeux noisette, 1.65m.

Thim (Les doigts), Pickpocket indépendant

Race : Humain

Age : 22

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	31	3	3	7	47	1	48	29	33	30	34	44

Compétences : Ambidextrie ; Camouflage urbain ; Crochetage des serrures ; Déplacement silencieux – Urbain ; Esquive ; Fuite ; Langage secret – Jargon des voleurs ; Pickpocket ; Pictographie – Voleurs.

Possessions : Couteau, 4 bourses (volées depuis peu, 3D10 CO).

Description : 1,78m, 60kg, de très longs doigts.

Nook, Voleur

Race : Halfeling, mâle

Age : 30

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	33	3	3	5	59	1	44	21	34	27	46	48

Compétences : Bagarre ; Camouflage urbain ; Cuisine ; Danse ; Déplacement silencieux – Urbain, Rural ; Escamotage ; Evaluation ; Force accrue* ; Langage secret – voleur ; Narration ; Pictographie – voleur ; Vol à la tire ;

Possessions : Grand manteau noir à capuche, couteau, outils de serrurier, 3D6 CO.

Description : 1,05m, courts cheveux noir, yeux marron.



