

De capes et d'accrocs

Un scénario pour Château Falkenstein
antoine.bauza@free.fr

Ce scénario accompagne l'aide de jeu intitulée "Duels à Minuit" en reprenant notamment certains personnages qui y sont présentés.

Il se déroule dans la ville de Florence, en Italie. Sa localisation temporelle est laissée au bon vouloir de l'Hôte. Un printemps des années 1870 semble un bon choix.

Dramatis Personae

Présentation des protagonistes sous le soleil de l'Italie

Gustave Ramuz, Maître d'armes loyal et père inquiet.

Gustave Ramuz est décrit dans l'Aide de Jeu "*Duels à Minuit*".

Le maître d'armes français a pour principe de ne jamais refuser un duel. *Emeraldas* n'a pas de valeur sentimentale pour lui, il a donc accepté de mettre la lame en Jeu, même si la demande de son adversaire lui a paru curieuse.

Jeanne Éléonore Ramuz, Escrimeuse talentueuse et intrépide.

Jeanne est une très jolie femme de 28 ans, un peu plus grande et plus musclée que la moyenne. Elle a les cheveux roux, coupés courts (pour pratiquer l'escrime). Ses yeux sont verts, son nez petit, et ses lèvres très fines.

Impulsive et fougueuse, Jeanne est une femme qui dit tout haut ce que les autres pensent tout bas, ce qui lui vaut souvent les remarques acerbes des gens qui la côtoient.

Elle a appris l'escrime sous la tutelle de son père et c'est aujourd'hui une bretteuse confirmée.

Sa mère est décédée alors qu'elle était âgée de 13 ans. Même si ses traits et ses attitudes le dissimulent, son cœur souffre encore.

Fière, elle cherche à prouver son talent et sa maturité à un père déboussolé qui ne parvient pas à la comprendre.

Baptiste Emmanuel Forkel, Thaumaturge de la Golden Dawn.

Forkel est un homme petit et sec au teint blafard. De petits yeux sombres et un nez aquilin le font ressembler à un vautour. Sa voix, railleuse, a quelque chose de dérangeant et d'agaçant. Il est âgé d'une cinquantaine d'années, même si on peut lui en donner quelques unes de plus. Précisons également que son sens de l'humour ne connaît qu'un seul amateur : lui-même.

Forkel appartient à l'Ordre de la Golden Dawn depuis de nombreuses années. Sans être un membre influent, il a su tirer son épingle du jeu en maintes occasions, tout en restant discret dans ses agissements afin d'éviter les problèmes.

Il désire s'approprier *Emeraldas* à l'issue du duel entre Ramuz et Grabini. Son plan est simple : aider l'italien à gagner puis le déposséder de l'Artefact.

Sylzarin, *Gobelin* sournois et allié de Forkel

Sylzarin est un *Gobelin* (cf. description dans le supplément *The Mémoires of Auberon of Faeries*, page 53).

Séduit il y a quelques années par l'intelligence perfide de Forkel, il lui prête depuis main forte dans ses plans les plus diaboliques.

C'est déguisé en enfant qu'il se déplace au sein des communautés humaines, de telle sorte qu'il puisse accomplir les bassesses commanditées par Forkel.

Pierro Grabini, Maître d'armes victime des manigances de Forkel

Talentueux et quelque peu imbu de lui-même, Pierro Grabini est une étoile montante du fleuret italien. Pratiquant depuis son plus jeune âge, il a aujourd'hui dépassé la plupart de ses maîtres, triomphant sur eux dans des duels officiels.

C'est un homme de taille moyenne, aux cheveux bruns, rasé de près. Il est courtois, calme et légèrement évaporé.

Il a été ensorcelé par Forkel pour provoquer Gustave Ramuz en duel en lui demandant de mettre en jeu *Emeraldas*. L'épée ne l'intéresse pas directement mais Forkel lui a fait miroiter une belle somme d'argent, tout en le conditionnant magiquement.

Marcus Filippi, Criminel et « Latin-lover ».

Marcus Filippi est un homme d'une quarantaine d'année au charme tout italien. Un faciès avenant, le front large, les yeux bleus et les dents blanches, il n'en est pas moins un criminel accompli. Auteur de multiples cambriolages, de vols à main armée et d'extorsion de fonds, Filippi est bien connu des services de police italiens.

Il veut profiter du duel pour s'approprier la récompense dont il pense pouvoir tirer un bon prix. Malheureusement, il est loin d'imaginer qu'un thaumaturge sans scrupules convoite secrètement le même bien que lui.

Pierre Laroche, Journaliste ambitieux et inconscient

Un jeune français de 26 ans, venu écrire un article sur la rencontre pour un journal parisien. Le vol de la récompense est une aubaine pour ce journaliste qui fera tout pour obtenir une Première Page.

C'est un homme courtois, athlétique et jovial. Tenace, il est doté d'un grand professionnalisme doublé d'une capacité à se trouver toujours au mauvais endroit au mauvais moment.

Fleurys Pointe-d'acier, Dragon, amateur éclairé d'escrime

Fleurys Pointe-d'acier est décrit dans l'Aide de Jeu "*Duels à Minuit*".

André Orfleuret, Nain, inventeur du matériel d'escrime qui porte son nom

André Orfleuret est décrit dans l'Aide de Jeu "*Duels à Minuit*".

Emeraldas

Lame de Tolède et Artefact

Histoire

Emeraldas est une épée d'escrime, forgée à Tolède, en 1612. Elle est l'œuvre du forgeron Antonio Ramirez Di Pietro, lequel associa la pureté de l'acier à l'éclat de l'émeraude, ramenée d'Amérique du Sud par les *Conquistadores*.

L'épée fut achetée au forgeron par un noble espagnol, puis volée. Elle est réapparue au XVIIIème siècle entre les mains d'un collectionneur français, puis fut offerte au Maître d'armes Guillaume de Tournenvret pour finalement devenir la propriété de Ferdinand Ramuz, grand-père de Gustave Ramuz.

Description

D'une grande beauté, la rapière est une magnifique réalisation, chef d'œuvre d'un forgeron aguerri. La lame émet des reflets d'un vert intense et la garde est incrustée d'émeraudes taillées. Sous des apparences d'arme d'apparat, cette épée est un arme efficace parfaitement utilisable en combat.

La lame est accompagnée d'un fourreau en cuir décorée de broderies.

Pouvoir Thaumique

5 de carreau (*matériel*)

La lame d'*Emeraldas* émet d'une douce lumière de couleur vert émeraude quand elle est hors de son fourreau.

Florence

Petite présentation à l'usage du touriste

Florence, en italien *Firenze*, est une ville du centre de l'Italie (Toscane). Située au pied de la chaîne des Apennins, la ville est mondialement célèbre pour ses bâtiments de l'époque gothique et de la Renaissance, ses musées et ses expositions artistiques.

C'est aussi un important centre en matière de commerce et de production industrielle. La ville, spécialisée dans la production de vin, d'huile d'olive, de légumes, de fruits et de fleurs, se situe sur la ligne ferroviaire et la principale route reliant l'Italie septentrionale à Rome.

L'artisanat florentin : argenterie, joaillerie (en particulier l'or et les camées), maroquinerie, travail du verre, poterie, sculptures en bois et broderies est connu dans le monde entier.

La ville est à elle seule, un véritable monument. Riche en architecture, sculpture et peinture, berceau de la Renaissance, la belle florentine est un paradis pour les amateurs d'art. Le fleuve *Arno* traverse la ville d'Ouest en Est et coule paisiblement sous le *Ponte Vecchio*, plus vieux pont de la ville.

Quelques lieux à visiter :

Piazza della Signoria (accueille le Palazzo Vecchio, hôtel de ville)

Galerie des Offices (musée)

Bargello (ancienne prison, aujourd'hui musée)

Eglise de Sainte-Croix (XIIIème siècle)

Jardins (signés Boboli, milieu du XVIème siècle)

Prologue

Où le lecteur prend connaissance des événements qui ont eu lieu précédemment

L'Esime est un art et, et depuis peu un sport, à la mode en Nouvelle-Europe. Les meilleures écoles sont indiscutablement françaises et italiennes et leur rivalité fait souvent les gros titres des pages sportives. Le dernier article en date annonce la rencontre entre deux maîtres de la discipline : le français Gustave Ramuz et l'italien Pierro Grabini. L'affrontement aura lieu dans les Jardins Boboli, à Florence.

Le prix qui sera décerné au vainqueur est composé des deux objets d'art et d'esime, mis en jeu par chacun des duellistes : *Emeraldas* (contribution de Ramuz) et la *Main Gauche de Biniticci* (contribution de Grabini).

Forkel est à la recherche d'*Emeraldas* depuis une dizaine d'années. Il a découvert dans un ancien écrit que l'épée présenterait des propriétés thaumaturgiques.

Sa persévérance porte enfin ses fruits quand il localise l'Artefact, entre les mains de Gustave Ramuz. Plutôt que de lui voler l'objet et risquer de s'attirer des ennuis, il préfère le récupérer de manière indirecte. Il ensorcelle donc un jeune maître d'armes italien pour que celui-ci organise un duel avec à la clé *Emeraldas*.

Marcus Filippi, découvrant l'annonce du duel et surtout la photo des trophées dans la presse, voit immédiatement qu'un bon coup est à jouer. Il commence à échafauder un plan pour voler les récompenses. Simultanément, il remonte l'*Arno* avec sa péniche pour venir de placer à l'Est de Florence.

Pierre Laroche est présent sur les lieux pour écrire un article, photos à l'appui, de la rencontre. Les événements qui vont se dérouler lors de cette journée dépasseront de loin ses espérances journalistiques.

Remarque : la *Main Gauche de Biniticci* est certes un bel objet, mais en aucun cas un artefact magique. L'arme intéresse Filippi pour sa valeur marchande mais absolument pas Forkel qui se focalise sur la lame de Tolède.

Remarque : il peut être intéressant de noter tout ce petit monde, « comme par hasard », au même hôtel. Dans tous les cas Forkel et ses sbires occupent une chambre voisine de celle de Gustave Ramuz (afin de garder le contrôle sur lui).

Implication des Personnages Joueurs

Les personnages sont bien sûr conviés au duel. Cela peut être en tant que journaliste, membre d'un club d'esime ou habitué des réceptions mondaines.

Les personnages peuvent se trouver à Florence pour une autre raison et découvrir l'annonce du duel dans la presse florentine. Comme la rencontre se déroule dans les jardins de la ville, il est possible d'y assister sans y être convié.

Il serait intéressant que l'un d'entre eux soit un proche de la famille Ramuz (à moins que vos joueurs n'est un fort esprit chevaleresque qui les pousse à aider la famille Ramuz de leur plein gré).

Acte Premier

Où les personnages sont invités à un duel dans un endroit sublime

Florence, par une belle matinée ensoleillée. Les rues sont pleines de promeneurs, dans les jardins, les fortes senteurs printanières sont un pur ravissement olfactif. Une brise légère apaise les esprits. Toutes les conditions semblent réunies pour une journée placée sous le signe de la sérénité et de la joie de vivre...

Le duel est une véritable réception en plein air, au cœur des Jardins *Boboli*. Les festivités débutent à 10 heures; le duel a proprement dit à 15 heures.

Un grand buffet est prévu (avec quelques spécialités locales) et un orchestre dispose d'une petite scène en bois où se produire.

L'école d'escrime de Florence fait des démonstrations de 11 heures à 13 heures. Un des instructeurs proposera à l'assistance de venir se mesurer à un de ses élèves. Cela peut consister une bonne occasion de se faire remarquer, si l'un de vos joueurs est tenté par l'aventure.

Les récompenses sont présentées à 12 heures par Fleury Pointe-d'acier, bien connu des bretteurs du continent. Les deux armes font sensation dans le public. Pointe-d'acier racontent brièvement leur histoire, mais l'historique passionne bien moins la foule que l'esthétique.

Laissez aux personnages le temps de parcourir les magnifiques jardins et faire connaissance avec quelques figures locales. Quelques Personnages Non Joueurs sont présentés ci-dessous mais vous pouvez en profiter pour placer quelques unes de vos « têtes préférées » ou peut-être orchestrer une rencontre avec un personnage qui aura son importance dans un scénario à venir.

P.Laroche effectue ses premières photographies et « prend la température » après des célébrités présentes. Si l'un des personnages est connu, il ne manquera pas de venir le saluer et en profitera pour poser quelques questions, plus ou moins discrètes.

Quelques personnalités assistants au Duel

André Orfleuret (cf. AdJ : *Duels à Minuit*)

Fleury Pointe-d'acier (cf. AdJ : *Duels à Minuit*)

Salvatore Capellini (peintre florentin venu immortaliser l'événement)

Pierre Laroche (journaliste français)

Maximo Leone (fils d'une riche famille florentine et séducteur invétéré)

Remarque : les Jardins sont immenses : toute leur surface n'est pas occupée par la réception : promeneurs, couples, peintres et vendeurs à la sauvette vont et viennent à leur grès. Plusieurs groupes de badauds tendent le coup par dessus une haie pour épier les invités de marque et les personnalités de la cité.

Acte Deux

Où l'on découvre que le maître d'armes français ne pourra combattre

La réception se déroule dans une bonne humeur toute printanière et les discussions vont bon train. Si les personnages sont attentifs il apercevront le duelliste italien occupé à savourer les compliments et les encouragements de la gent féminine florentine mais s'ils cherchent Ramuz, ils ne l'apercevront pas .

Un personnage attentif remarquera une jeune femme (Jeanne, la fille de Ramuz), nerveuse, discuter à la table du comité d'arbitrage. Elle apprend aux juges que son père est souffrant et ne pourra certainement pas se présenter au duel. La réponse des organisateurs est sans appel : l'absence du bretteur entraîne une victoire par forfait pour son adversaire. Les personnages devraient intervenir afin de rassurer la demoiselle et peut-être lui proposer leur aide.

Jeanne expliquera que son père, le maître d'armes Gustave Ramuz, est tombé gravement malade cette nuit alors qu'il passait la nuit à son hôtel (Forkel est à l'origine de cette fièvre d'origine magique). Fougueuse et téméraire, elle est prête à représenter son père face à Grabini. Les personnages pourront l'aider à convaincre les juges arguant de quelques remarques judicieuses : « Imaginez-vous annoncer à toute cette foule que le duel n'a pas lieu ? » Les personnages peuvent également présenter Jeanne à Grabini qui, très compréhensif, ne verra pas d'inconvénient à affronter la fille même s'il eut préféré se mesurer au père.

Le duel devrait donc avoir lieu, reste à la remplaçante à se préparer. Jeanne partira en courant à l'hôtel annoncer à son père la nouvelle et prendre son équipement. Si les personnages proposent de l'accompagner ou de la conduire, ils font alors connaissance avec Gustave qui les remerciera de leur aide mais leur avouera son inquiétude (quand Jeanne sortira de la chambre pour prendre son fleuret et sa tenue). Sa fille est une bretteuse confirmée mais son tempérament explosive lui fait faire des erreurs. Il les charge donc de l'encourager et de l'épauler pendant la rencontre.

Jeanne et son escorte devrait ensuite regagner les Jardins pour le duel. C'est là que les choses se compliquent. Forkel a placé deux sbires dans l'hôtel pour veiller à ce que Ramuz y reste consigné. Ils occupent la chambre voisine d'où ils filtrent toutes les conversations. Ils vont donc tout mettre en œuvre pour empêcher la jeune femme d'arriver à l'heure pour le duel. Voici quelques idées (gardez à l'esprit que ces événements doivent ressembler à des accidents : Forkel ne veut pas attirer l'attention) :

déguiser en groom, l'un des deux sbires renverse un plateau sur Jeanne, ou percute le groupe avec un chariot à bagages.

Ils dépasseront le groupe au volant de leur automotive et feindront de tomber en panne sur le pont qu'il emprunte.

Si possible, il tenteront de dérober l'équipement de Jeanne (par exemple, si les joueurs les laissent dans un véhicule, sans surveillance).

Estimer la rapidité avec laquelle ils gèrent ses contre-temps fâcheux pour déterminer l'heure à laquelle ils rejoignent aux Jardins. Dans tous les cas, ils leur faut arriver avant que Grabini soit déclarer vainqueur...

Remarque : il est possible que les joueurs essayent de guérir Gustave. Cela ne sera possible que par la thaumaturgie. Si les joueurs y parviennent avant le début duel, Gustave peut alors y participer (cela ne nuit pas à la suite du scénario).

Acte Trois

Où le duel tant attendu tourne court, interrompu par une explosion

Le duel débute donc sous les applaudissements disciplinés des invités. Jeanne, nerveuse malgré ses dires, se jettera tout de suite dans la mêlée, attaquant sans relâche. Mais l'expérience de Grabini ne sera pas déstabilisé par ces assauts répétés.

Le duel a lieu en sept touches gagnantes. Décrivez les cinq premières touches comme bon vous semble. A la septième, une explosion envoient les deux combattants au sol ! Elle est accompagnée d'un dégagement de fumée conséquent et sème la panique dans l'assemblée.

Des cris retentissent, des gens se précipitent sur les bretteurs pour les aider, les jardins sont abandonné à un chaos sans nom pendant de longues minutes au bout du quel les esprits se calment : plus de peur que de mal mais les dégâts n'en sont pas moins conséquents, en effet les récompenses ont disparus ! Bien sûr personne n'a rien vu...

Le pauvre Laroche, placé aux premiers loges pour immortaliser les bretteurs dans l'élégance de leurs estocs, ne s'en sort pas indemne : une épaule démise et de nombreuses écorchures, mais l'excitation du journaliste prend le pas sur la douleur.

Tout juste soigné, il se mêle aux carabiniers pour entendre les témoignages. Il surprendra l'éventuel conversation des personnages et les prendra en filature, ci ces derniers semblent décider à mener une enquête.

Des personnages méfiants se devineront suivi et un face à face est possible. Le journaliste prétendra abandonner mais continuera son travail, coûte que coûte.

Marcus Filippi, auteur de ce vol qui s'est parfaitement déroulé selon son plan, regagne tranquillement sa péniche à l'Est de la ville.

Forkel, aussi surpris que le plus innocent des invités, rentre d'un pas rageur à l'hôtel où l'attendent ses sbires. Il les envoie réunir les quelques composants dont il a besoin pour accomplir le rituel qui va lui permettre de retrouver *Emeraldas*. Celui qui lui a soufflé la rapière tant convoitée sous le nez ne vas pas tardé à faire sa connaissance.

Si les personnages interrogent les propriétaires des objets voici ce qu'ils pourront apprendre :

Les armes ont certes de la valeur, mais au point d'être l'objet d'un vol d'une telle envergure.

C'est Grabini qui a demandé à Ramuz de mettre la rapière en jeu mais il ne parvient à se rappeler pourquoi.

Ramuz pourra raconter ce qu'il sait de l'histoire de l'épée (cf. description). Mais la même source d'information à ce sujet reste Fleurys Pointe-d'acier. (Le maître d'arme ignore que la rapière à des propriétés thaumaturgiques, Pointe-d'acier affirmera que l'éventualité est possible).

Grabini comptait éventuellement revendre la lame. D'ailleurs un acheteur l'a déjà contacté...

L'erreur de Filippi : Filippi a aperçu Jeanne dans les jardins : la beauté et le caractère de la jeune femme lui ont fait forte impression. Il va donc se rendre à l'hôtel en fin d'après-midi pour la rencontrer.

Il dîneront ensemble au restaurant. Pendant leur dîner, Marcus, beau parleur, n'a pas vraiment penser à maquiller son méfait. Pris de cours par les questions de la demoiselle, il aura du mal à la renseigner sur sa profession ou sur la raison de sa présence à Florence. Il laissera échapper qu'il était présent au duel et d'autres petites paroles qui mettront la puce à l'oreille à Jeanne.

La jeune femme livrera ce sentiment étrange aux personnages qui reviennent bredouille de leur journée d'enquête.

Précisons que Marcus a laissé le nom de sa péniche à la jeune femme, dès fois que la « bella » le rejoigne plus tard dans la soirée (il quitte le ville au petit matin; lui a-t-il dit).

Laroche, alors en planque dans le hall de l'hôtel, écouterà leur conversation et partira immédiatement à la recherche de cette péniche, fidèle à son flair. Tous les protagonistes se donnent donc rendez-vous pour un final des plus intéressants...

Remarque : si l'un des joueurs est une jolie femme (et si vous préférez cette option !), il est possible de Filippi jette son dévolu sur elle. La scène du repas devra alors être jouée et n'en sera que plus vivante !

Le piège de Filippi : la piste où combattent les duellistes est une scène en bois surélevée d'une quinzaine de centimètres. Elle est longue de 12m et large d'1m50. A l'intérieur, du côté gauche, se trouve un générateur électrique auquel sont reliés les tenues Orfleuret des bretteurs.

Filippi a placé sa bombe au centre, la nuit précédent la rencontre. Il l'a réglé pour qu'elle explose cinq secondes après la cinquième touche du match. Son objectif n'est pas de blesser quiconque mais bien de semer la panique dans l'assemblée.

Acte Quatre

Où tout le monde rend visite à Marcus, sur sa péniche, par une belle nuit étoilée

Les personnages devraient se mettre en quête de la péniche dans les plus brefs délais. Relevez bien l'équipement qu'ils emmènent avec eux : les carabiniers sont nombreux suite à l'explosion du début d'après-midi et il ne sera pas aisé de justifier le port d'un réciprocatteur ou d'un fusil Chassepot...

La péniche de Filippi est amarrée sur la rive droit du fleuve *Arno*, à l'Est de la cité. Sur l'autre rive se dresse l'église *Santa Croce*. La nuit est douce et les florentins profitent d'une superbe Lune pour se promener sur les quais.

L'embarcation est de taille moyenne et visiblement occupée, si on en juge par la lumière de lampes à huile qui filtrent à travers les volets en bois. Sur le pont, les personnages découvriront les deux sbires du criminel, allongés à même le pont supérieur, perdus dans un coma étrange : un BON médecin notera que les deux hommes ne présentent aucune trace de coups (à moins qu'ils aient été blessé durant la journée). Forkel les a magiquement mis hors d'état de lui nuire.

La porte qui mène à l'intérieur du bateau est fermée à clé. Seule une oreille exercée (*perception* EXP) entendra le bruit d'une conversation : Filippi et Forkel sont en pleine discussion. Crocheter la serrure est aisée mais pénétrer dans la sans bruit dans la péniche est une prouesse plus délicate.

En cas d'échec, les deux hommes se cacheront, de comme un accord, pour disposer des intrus...

Si les personnages sont discrets, ils pourront s'approcher suffisamment pour écouter la conversation des deux hommes.

La discussion entre Filippi et Forkel

Forkel propose à Filippi de garder la Main Gauche et de lui donner la rapière, mais Filippi, loin d'être idiot se doute que l'épée est plus précieuse. Forkel propose de l'argent ou laisse entendre qu'il pourrait avertir les autorités de la présence et de l'identité du voleur.

En fait, la discussion est un prétexte pour occuper Filippi. Pendant ce temps Sylzarin, un Fae allié à Forkel, en profite pour pénétrer dans la chambre, puis dans le coffre de Filippi (grâce au Talent éthéréité des Fae).

Au bout de quelques minutes, Forkel feindra de regretter le refus de Filippi de lui concéder l'Objet et il prendra congé.

Si les joueurs agissent vite, ils pourront neutraliser l'un ou l'autre des deux hommes (peut-être les deux) et surprendre Sylzarin en train de fuir avec Emeraldas emmaillottée dans un drap de lit. Laissez- leur alors un chance de rattraper le Fae. Cela peut-être l'occasion d'une poursuite sur les quais, au beau milieu des passants et des patrouilles de carabiniers.

Remarque : Pierre Laroche, qui devrait se trouver sur les lieux un petit peu avant les personnages, assiste à l'arrivée de Forkel sur la péniche. Il va tenter de prendre des photos par l'un des petits hublots donnant sur la pièce principale. Gardez à l'esprit qu'il se trouve dans les parages en cas de bagarre ou de poursuite sur le quai.

Acte Cinq

Où une journée bien remplie prend fin

Si les joueurs récupèrent les objets et les ramènent à leurs propriétaires, ces derniers en seront ravis. Ramuz ira même jusqu'à leur offrir *Emeraldas*. Les deux escrimeurs organiseront une rencontre amicale, les personnages y seront bien sûr les invités d'honneur.

Si le Fae s'échappe avec l'épée, Forkel a gagné la bataille mais vous disposez d'une bonne trame pour un nouveau scénario. Pierre Laroche, présent mais caché sur le quai, photographie Forkel descendant de la péniche et Sylzarin ressortir avec *Emeraldas* sous le bras. Il pourrait par exemple envoyer ses clichés (avec les résultats de ses recherches) aux personnages. Cela constituerait une bonne piste pour partir à la recherche de l'Artefact et d'explications.

FIN

Talents des Personnages Non Joueurs

Gustave Ramuz

Escrime [EXP]	Agilité [BON]
Physique [BON]	Courage [EXC]
Relations [EXC]	Réputation [BON]
Command' [BON]	Instruction [BON]
Mêlée [BON]	

Jeanne Éléonore Ramuz

Agilité [EXC]	Instruction [BON]
Discrétion [BON]	Perception [BON]
Escrime [EXP]	Attraction [EXC]
Physique [EXC]	Courage [BON]
Tir [FAI]	Empathie [BON]

Baptiste Emmanuel Forkel

Discrétion [BON]	Perception [BON]
Mêlée [BON]	Sorcellerie [EXC]
Instruction [EXC]	Finances [BON]
Médecine [BON]	Relations [BON]

Pierro Grabini

Agilité [BON]	Réputation [EXC]
Escrime [EXP]	Perception [BON]
Physique [BON]	Charisme [BON]

Pierre Laroche

Conduite [EXC]	Bricolage [BON]
Physique [BON]	Relations [BON]
Perception [EXC]	Charisme [EXC]

Sylzarin

Agilité [EXC]	Éthérété [EXC]
Discrétion [EXC]	Physique [BON]
Perception [EXC]	Métamorph. [BON]

Marcus Filippi

Conduite [BON]	Sc. Naturelle [FAI]
Barreur [EXC]	Finances [EXC]
Escrime [BON]	Interprétation [EXC]
Instruction [BON]	Aisance Soc (EXC)
Invention [EXC]	Attraction [EXC]

Fleurys Pointe-d'acier

Escrime [EXC]	Physique [BON]
Perception [EXC]	Aisance Soc [BON]
Charisme [BON]	Finances [EXP]
Réputation [BON]	Artisanat [EXC]
Instruction [EXC]	Relations [BON]

André Orfleuret

Escrime [BON]	Agilité [FAI]
Invention [BON]	Finances [BON]
Instruction [BON]	Artisanat [EXC]

Annexes

Quelques visuels de Florence

- 1°) Carte schématisée
- 2°) Cathédrale
- 3°) Place de la Signoria
- 4°) Baptistère



