



La boutique du petit Nécromant

Une aventure pour Donjon Clef en Main par Ghislain Thiery

Un aventure tumultueuse dans le monde de Terra Amata inventé par Joan Sfar et Lewis Trondheim. Où un mystérieux consortium commercial cherche à mettre la main sur le duché de Léon à l'aide de méthodes crapuleuses.

EPOQUE POLTRON-MINET

Les pjs sont des jeunes gens de la cité de RUTABAGHAM, ville marchande où tous les légumes et fruits de la région convergent pour y être vendus sur ses grands marchés. Ces foires commerçantes attirent maints forains et acteurs qui viennent montrer leurs arts et leurs curiosités. Les cabanes aux monstruosité aberrantes sont les plus visitées. Ainsi, on peut admirer un lapin-hippopotame, un chapelet de gobelins siamois, un cochon-chien, des monstres qui jouent aux échecs, une carotte qui parle, un dragon nain, un lutin géant...

Pendant ces foires, les mères mettent en garde leurs enfants contre ces forains qui, dit-on, volent les enfants pour les vendre comme esclaves aux gobelins...

La grande foire passée, on déplore la disparition d'enfants. Mais voilà que des enfants disparaissent alors même que les forains sont loin. Un nom est prononcé : le "croque-bec", le monstre des légendes qui capture les enfants pour les donner à la lune rouge. Nos héros décident de tirer cette affaire au clair. Foi de Rutabanais, nul ne volera plus nos copains, ben non alors !

Dans le cas de figure où les joueurs ne sont pas des garnements de Rutabagham, ils incarneront des personnalités du château qui se trouve accroché aux roches de la passe des Kochaques. Là, le duc Léon le magnanime veille sur une cour aussi agitée que frivole. Seul Robert le conseillé semble préserver le décorum. Léonard, le jeune fils du duc, pousse son père à mettre les plus fins limiers sur ces disparitions.

Voyant que rien ne se fait, il monte le club Mystère avec les fils et filles de villageois qui veulent faire la chasse au "croque-bec". Il en invite quelques-uns au bal du château.

UN COUP DE TROP

Le bal clôt la grande foire de printemps et marque la fin de la longue procession des

grands marchands qui viennent proposer leurs produits au grand duc. Léon n'est pas regardant pour peu qu'on lui parle avec finesse et qu'on lui permette de marchander. Il prendra les articles les plus chers afin de s'amuser de Robert Cesuson son grand chambellan qui a des crampes au porte-monnaie.

Robert épiluche toutes les notes de frais du château et achète en gros et pour pas cher. Il émet des avis désagréables pour toutes les actions qui peuvent s'avérer coûteuses.

Lors du bal de clôture de la grande foire de printemps, le "croque-bec" frappe en plein cœur de la cour. En effet, alors que l'orchestre vient d'entamer le "menuet des canards", un terrible fracas se fait entendre, les tables volent en éclats, des cris s'élèvent, des gens courent et... un monstrueux bec grand ouvert traverse la salle happant tout sur son passage.

Les personnages devront faire des jets d'acrobatie pour éviter tant le bec que les objets et les convives qui volent.

Si personne n'intervient, le "croque-bec" dévastera tout et laissera une salle vide. Si on frappe violemment le bec, il se retirera rapidement. Néanmoins on déplorera la disparition de jeunes de la cour qui se démenaient sur la piste de danse et, comble d'horreur, il manque la fille du duc.

Immédiatement, le jeune duc prend les choses en main et lance : "Sus à ce monstre ! qu'on nous rende notre sœur chérie !"

Robert : - ça va encore nous coûter de l'argent !

Le père :- qu'on ne regarde pas à la dépense, elle devait se marier avec le prince Ragobert ! "

C'est à ce moment qu'on propose aux joueurs de prêter main forte. Le jeune duc veut en découdre avec ce "croque-bec".

SUR LA PISTE DU " CROQUE-BEC "

Les Pjs auront peut-être déjà glané quelques informations pendant le bal ou auprès de quelques serveurs.

S'ils laissent traîner leurs yeux et leurs oreilles, ils pourront voir Robert en discussion d'affaire avec deux jeunes marquis sans terre qui ont la réputation d'être de mauvais garçons. Ceux-ci n'hésiteraient pas, d'après les rumeurs, à se comporter comme de vulgaires spadassins prêts à mettre leur épée et leur poignard au service du plus offrant.

Les Pjs peuvent aussi entendre que de curieux particuliers ont acheté une ferme pour y élever des chiens et que le maître des lieux, un fou, chevauche un bien particulier roussin à la tête d'une meute sauvage. Celui-ci terrorise les fermiers des environs qui ont adressé une plainte au duc.

Avec beaucoup de chance et d'habileté, ils pourront entendre un ragot sur Robert qui a des dettes de jeu contractées auprès d'un certain Jean-Michel à Antipolis.

Après l'attaque du monstre, si les Pjs ont regardé par la fenêtre, ils pourront remarquer que la bête fuit vers l'ouest. S'ils sont habiles, ils pourront remarquer que cette chose est chevauchée par une sorte de chien.

S'ils fouillent le bureau de Robert, ils trouveront des papiers signés par un certain Jean-Michel lui demandant de s'acquitter de sa dette moyennant un petit service de rien du tout. Il s'agit d'aider des amis afin qu'ils implantent une exploitation agricole dans la région.

Un autre courrier stipule que ses efforts ne sont pas suffisants et qu'il doit aider ses amis pour leur fournir de la main d'œuvre à bon prix.

Un autre courrier de la boutique le " petit nécromant " lui souhaite la bienvenue au sein du conseil d'administration de l'entreprise. Pour le remercier de ses efforts, il est nommé président d'honneur et on l'engage à signer des actes de construction dans la ville d'Antipolis.

Une lettre du conseil d'administration de la boutique le " petit nécromant " dit : " afin de faciliter les prises de décision rapide, sa

signature sera apposée d'une manière tranchée sur tous les documents administratifs de l'entreprise. Il touche à ce jour 5 % de la valeur de toute les transactions. On tient sur son concours pour hypothéquer le duché de Léon dont les caisses tendent à se vider.



Si Robert est démasqué et que sa trahison est mise à jour, il prendra la fuite. Sa trace mène à Antipolis.

Si les Pjs lui donnent la chasse, il faudra opposer son degré d'acrobatie à celui des joueurs. Il ne se laissera pas faire. C'est alors qu'une bande de Broos tend une embuscade au groupe. Robert prendra alors de la distance.

Les joueurs peuvent décider de le suivre à distance. C'est alors qu'ils pourront remarquer que des créatures les guettent dans les fourrés.

S'ils font jeter Robert en prison, il s'échappera avec l'aide de complices ou alors, si le Maître du Donjon le désire, se fera assassiner dans sa cellule.

Leurs pas les mèneront soit à Antipolis, s'ils suivent Robert, soit à la ferme s'ils enquêtent sur la créature.

LA BOUTIQUE DU " PETIT NECROMANT "

Cette boutique est une couverture pour l'entreprise criminelle des capuchons qui financent les recherches en nécromancie de l'université afin d'en détourner les découvertes à des buts commerciaux. On y trouve les meilleurs produits, le nec plus ultra, le fin du fin, le high-tech de la nécromancie comme ce petit jardinet à mort vivant. On trouve cette boutique rue des Sortilèges à la perpendiculaire de l'impasse du Mage. C'est le quartier des étudiants de l'université. Ils vont tous acheter



du matériel au " petit nécromant " où on peut boire du café ou du thé tout en échangeant des idées et des points de vue. Les échanges de sortilèges, eux, se font dehors, sous un porche. Il n'est pas rare de voir un attroupement de jeunes gens courbés sur des parchemins essayant de les vendre ou de les échanger. Il peut être alors aventureux pour un passant de s'attarder dans les environs tant ces jeunes étudiants sont impatients d'essayer leur nouvelle acquisition.

Dans l'arrière boutique se trouvent de gigantesques hangars où bouillonne une étrange mixture rose bonbon dans d'énormes cuves découvertes. Ce produit est du " Pshuit-monster ", une invention qui permet de transformer en monstre tout être vivant plongé dans le liquide.

Un atelier est attaché au hangar où sont assemblés différents morceaux de créatures afin de créer des monstres aux aspects hybrides. Un escalier de pierre s'enfonce de l'atelier au sous-sol où fument les cornues du laboratoire. Là sont mis au point des produits propres à réveiller les morts. On y affine aussi les recherches et les découvertes de l'université.

Plus loin, on découvre des cachots et les cages suspendues dans lesquels sont détenus les victimes et les cobayes. De là, part un long couloir où sont acheminés les captifs. Ce couloir mène à une ferme du pays de Rutabagham.

Il y a plusieurs façons d'arriver à la boutique : en passant par la ville ou par les tunnels qui partent de la ferme aux ateliers.

Si les PJs arrivent par la ville, c'est qu'ils ont suivi quelques suspects qui s'y rendaient.

Ils devront s'acquitter du droit de passage de 1 PO à la porte d'entrée. Il est presque certain qu'ils se perdront dans la cité d'Antipolis et pourront se faire détrouser par quelques malandrins.

Peut-être que les personnages connaissent des amis ou un membre de la famille qui peuvent les guider ou les accueillir.

S'ils mènent l'enquête et ne sont pas assez discrets, Jean-Michel et les petits marquis leur tomberont dessus. Jean-Michel prendra la fuite si le combat tourne en sa défaveur.

Les Pjs peuvent aussi rencontrer un individu qui leur fera rencontrer un nécromancien qui suspecte le doyen de détourner le fruit des recherches des étudiants pour son propre bénéfice. Lui même a mis au point un terreau spécial qui permet de redonner vie aux plantes

fanées. Ses notes ont été volées. Il n'ose pas imaginer ce qu'on pourrait faire de sa découverte.

Si les Pjs suivent le doyen, celui-ci les mènera à la boutique où ils aperçoivent un marquis disparaître vers l'arrière boutique. S'ils forcent son bureau, ils trouveront sûrement un dépliant publicitaire de la boutique et quelques traces des liens qui unissent le doyen à ce petit commerce. Attention, ce bureau peut receler des pièges ou quelques spectres, momies ou squelettes qui surveillent et font de la paperasserie à des heures tardives (ils ne sont pas syndiqués).

LE GROUPE " ARTS ET NECROMANCIE "

A la tête de ce consortium commercial se trouvent des capuchons. Ils portent manteau long et chapeau à large bord orné d'une plume rouge. On les appelle les patrons.

Le groupe cherche à étendre son pouvoir sur l'ensemble du territoire par le biais de transactions commerciales douteuses et en prenant en otage la morale des collaborateurs de leurs filiales.

" Arts et nécromancie " possède également une succursale à " Cochonville ", les modérateurs soupçonnent ce groupe de détourner les magiciens de l'Art et de chercher à vendre aux particuliers et néophytes des artefacts magiques. Tout cela pourrait semer le chaos sur Terra Amata... Mais les modérateurs n'ont pas de preuves et de plus " Arts et nécromancie " apporte de l'argent frais à la ville. Et aussi, le groupe vient de construire un musée du grand Art et d'inaugurer une crèche pour bébés mages. Et puis, il y a des dossiers plus urgents.

LA FERME " NID DOUILLET "

De cette ferme partent les raids contre les enfants de la contrée. Une gigantesque grange abrite le " croque-bec " qui est un hypra-pélican croisé avec une chauve-souris le tout passé au bain rose. On a ajouté à ce monstre des artefacts comme des griffes en acier et une poche maillée au bec. On l'a grimé pour lui donner un air féroce car sans cela il a l'air d'une pauvre baudruche innocente et balourde.

Les enfants capturés sont acheminés par un couloir dissimulé dans un gros tonneau dans le cellier. C'est de là également qu'ils reviennent pour y être vendus comme créatures pour les

forains ou comme monstres de compagnie pour de riches excentriques... On espère développer le produit afin que tous ait son monstre à la maison. Mais ce que veulent les capuchons, c'est avant tout pervertir les races de Terra Amata afin que leurs âmes torturées et défuntes aient meilleur goût.

Les captifs sont enfermés dans des petits wagons qui filent à vive allure dans le monde souterrain des capuchons jusqu'à Antipolis où ils sont transformés pour être vendus. Le réseau ferré est un vrai labyrinthe de tunnels et de ponts qui enjambent de profonds gouffres où glougloute de la lave en fusion. On accède au tunnel par le cellier où un passage secret est ménagé dans un des énormes tonneaux du lieu.

Les gardiens de la ferme sont deux ogres : mère Ginette et papa Georges. La ferme compte également une quinzaine de Ozukaïkaï, de terribles chiens croisés avec des gobelins. Les Ozukaïkaï sont commandés par le Meneur qui n'est autre qu'un capuchon déguisé.

© Ghislain Thierry



Si les personnages commencent leur enquête par la ferme, ils seront confrontés à des habitants de la région qui les mettront en garde contre les créatures maléfiques qui hantent la lande. « Surtout ne quittez pas les chemins et ne vous approchez pas de la ferme "nid douillet" on dit que des démons occupent les lieux. »

On suppose que les personnages, faisant fi des recommandations, se retrouvent sur le chemin qui mène à la ferme. Là, des hurlements sauvages se font entendre : une meute en furie se dirige vers eux. Si les Pjs se cachent, à moins qu'ils n'usent de subterfuge, ils seront découverts après une attente angoissante. S'ils leur échappent, ils pourront s'approcher de la ferme. Sinon, ils devront combattre la meute et leur maître, Le Meneur. Ils pourront aussi se faire attaquer par le "croque-bec" qui pratique des piqués écrasants et dévastateurs.

Si les Pjs réussissent à entrer dans la ferme, ils rencontreront le couple d'ogres qui logent là. Ils sont un peu naïfs, il sera facile de les tromper.

LE GRAND TUNNEL

Ce tunnel part de la ferme pour arriver à la boutique du petit nécromant (à moins que ce ne soit l'inverse). Il file en ligne droite pour déboucher dans une énorme salle où fusionne de la lave au fond d'un gigantesque gouffre. Un pont enjambe le gouffre.

Les ingénieurs soudoyés par Jean-Michel et jetés dans le gouffre par ses hommes ont construit une voie "ferrée". Un wagon assure la liaison entre les deux points. Pour le faire avancer il faut pomper et pomper avec une longue perche métallique.

Lors de la partie, il appartient au MJ de décider à quel endroit se trouve le wagon quand les Pjs découvrent le tunnel et sa voie ferrée.

Cette œuvre d'art souterrain a été construite par les lutins, aménagée et exploitée par des nains et améliorée par de la bonne main d'œuvre gratuite, et morte à la tâche, enlevée par les hommes de main de Jean-Michel.

Si les Pjs se sont frayés un chemin par la force jusqu'au tunnel, le pont aura été détruit et il sera impossible d'arrêter le wagon lancé à pleine vitesse sur le rail à moins que les Pjs ne soient super fortiches pour repérer le pont détruit. Il leur restera à faire le saut de la mort pour passer de l'autre côté. Le saut sera de difficulté Fortiche. S'ils échouent, et bien, ils rebondiront sur le ventre d'un gros dragon du feu qu'aime pas les mains froides. Il te les réexpédiera dans un souffle brûlant. Et splotsh ! ils retomberont au grès du hasard sur l'une ou l'autre rive du gouffre, complètement cuits (à la discrétion du MJ).

LES HEROS A LA RESCOUSSE

Qu'ils passent par la boutique ou par la ferme, les Pjs se retrouveront dans les ateliers du consortium des capuchons.

S'ils arrivent par la ferme, les personnages découvriront **les geôles** où se lamentent des prisonniers de toutes origines. Des geôles on arrive, grâce à un monte-charge, à **la salle des transformations** ; non loin de là se trouve **le laboratoire**.



S'ils passent par l'arrière boutique, ils tomberont sur **les stocks** où les manutentionnaires les accueilleront. Une porte débouche sur **les ateliers** où on assemble des morceaux de créatures pour en faire des êtres hybrides. Un praticien s'occupe d'un cas délicat avec ses assistants et ne veut pas être dérangé. Il engueule les Pjs et leur demande d'aller lui chercher des matériaux à **la salle des découpes**. Dans la salle des découpes, on dépèce des créatures. Leur cris sont insupportables. Un écriteau invite les visiteurs à porter un casque antibruit. Un tapis roulant apporte aux découpeurs des individus difformes et énormes, attachés et sanglés. Ces pauvres êtres viennent de la **salle des transformations**. Là, on plonge de braves quidams dans de grosses cuves à l'aide d'un madrier, ça fait " pshuit ! " et hop on a un gros truc difforme. Puis on dépose la chose sur le tapis roulant pour lui faire subir différentes transformations grâce au génie créateur des nécromants.

Quand les joueurs arrivent dans la salle des transformations, leurs regards plein d'effrois rencontrent celui de Léonide qui est sur le point d'être plongée dans le liquide. Un ogre la saisit par le poignet, elle hurle, on l'attache, on passe un crochet dans un anneau, lentement le madrier la place au centre de la cuve, lentement Léonide descend à la rencontre du produit, ses pieds rencontrent la substance, dans un dernier mouvement de lutte elle ramène ses pieds vers elle, et splash ! dans le bain, on la retire et Beurk... quel horreur !

Le maître de jeu égrainera lentement la scène de Léonide-au-bain et cela pendant toute la durée des actions des personnages.

Laissez-les jouer aux héros qui montent aux échelles, s'élancent par dessus les cuves à l'aide de chaînes et de cordes qui pendent dans toute la salle, des passerelles zèbrent l'infrastructure, il est possible d'arriver vite avant la fin tragique de la beauté de Léonide.

Bien sûr leur progression sera gênée par des particuliers agressifs, mais pas très fortiches, qui iront faire des pluf dans les cuves. Les joueurs pourront également y goûter.

A peine Léonide délivrée, voilà que des capuchons débarquent. Il faudra les vaincre.

Le final doit être explosif : si le feu est déclaré, les cuves pourront exploser. Si des parties des membres des joueurs sont touchées par le " pshuit-monster ", il s'en suivra quelques désagréables transformations.

Laissez au final les personnages tout casser. Ça doit péter.

EPILOGUE

Selon leur choix de sortie, les personnages pourront vivre d'autres péripéties.

Par la ville, Jean-Michel et ses tueurs leur feront la chasse. Il leur faudra également de l'or pour sortir de la ville. Le guet sera également à leur trousser. D'ailleurs, quand ils sortent de la boutique, des affiches placardées dans toute la ville les accusent d'être de dangereux brigands.

Ils devront peut-être faire appel à des relations, s'ils en ont.

Par le tunnel, ils devront passer le pont. S'ils n'ont pas encore rencontré les occupants de la ferme, ce sera le moment d'organiser les présentations.

Si le tunnel est détruit, ils rencontreront des lutins qui pourront les aider à passer.

Une fois tous les dangers surmontés, Léon et Léonce les accueilleront avec faste, à moins que Léonide ne soit transformée en horrible créature et des joueurs également.

Si Léonide est monstrueuse, elle préférera quitter la région et se faire oublier. Peut-être existe-t-il un remède. Là, les joueurs peuvent décider de l'accompagner dans sa quête. Léonard, lui, laissera sa sœur partir non sans verser une larme. Il faudra alors insister sur l'aspect tragique de la scène. Et il faudra annoncer ça aux parents.

Il est à noter que dans le duché on n'aime guère les monstres. Si des joueurs ont subi des transformations, ils devront se cacher... Ils deviendront, peut-être, des employés du Donjon, un jour, quand ils auront erré sur Terra Amata.

PORTRAITS PNJS

◆ Léon duc de Léon



© Ghislain Thiery

Réside au Château de la passe des Kochaques.

Il aime la bonne chair et se faire plaisir. Il demande souvent des conseils à Robert, mais n'en fait qu'à sa tête. Il n'a aucun sens de la dépense et croit son petit peuple aussi heureux qu'il peut l'être. Il se repose entièrement sur Robert.

Acrobatie pas très doué **Bagarre** habile **Charme** bon **Acuité** pas très doué

Pts 21

Talents: chasse (habile) banquet (fortiche)

Pouvoirs: noble sympathie (on a plus envie d'offrir une bière qu'un méchant coup d'épée à quelqu'un qui possède ce talent. On ne dira aucune horreur sur votre compte. Le Pj est perçu comme humble et adorable)

◆ Léonce



© Ghislain Thiery

Epouse de Léon et princesse de Rosace (une principauté disparue dans le chaos de l'histoire).

Malgré son air sévère, elle cache un cœur de midinette. Elle trouve son mari trop pantouflard et à la limite « peuple ». Elle regarde les jeunes gens avec une certaine curiosité lubrique.

Robert a su trouver une petite place dans son cœur, et est devenu son amant.

Acrobatie pas très doué **Bagarre** nul **Charme** bon **Acuité** habile
Pts 15

Talents: diriger une maisonnée(bon) danse (bon)

Pouvoirs: Noble Regard inquisiteur (permet de mettre à jour ceux qui cherchent à vous nuire, acuité un rang de plus)

◆ Léonard



© Ghislain Thiery

Fils de Léon. Il est de tempérament râleur et rouspéteur. Il pense que Robert est un radoteur, son père un laxiste, sa mère une frivole et sa sœur trop ingénue à son goût.

Il veut restaurer la gloire passée des Léon et protéger le peuple. Il pense déjà à l'avenir pour ses proches: le couvent pour sa mère, un bon parti pour sa sœur et une bonne retraite anticipée pour son père.

Acrobatie bon **Bagarre** bon **Charme** pas très doué **Acuité** bon
Pts20

Talents: commander (bon) équitation (bon) chasse (bon)

Pouvoirs: Noble Bonne intuition (le Pj peut deviner des éléments qui restent obscurs aux autres PJs, acuité un rang de plus)

◆ Léonide



© Ghislain Thiery

Fille du duc. Ne pense qu'à son carnet de bal. Tous les jeunes gens tournent autour d'elle. On ne peut que tomber amoureux d'elle quand ses yeux se posent sur vous. Elle vivrait bien des aventures folles et tumultueuses, mais son frère est trop collant. Doit épouser un vieux qu'elle n'aime pas.

Acrobatie bon **Bagarre** nul **Charme** balaise **Acuité** bon

Pts20

Talents: danse(bon) musique(pas très doué) équitation(bon)

Pouvoirs: Noble soin corporel (permet d'être toujours propre et bien toiletté dans toutes les situations)

◆ Robert



© Ghislain Thiery

Pense à tout, règle tout. Gère la caisse du Duché qu'il confond avec la sienne. Amant de Léonce et amoureux de la fille, il rêve de devenir le duc à la place du duc. Le jour où on lui a proposé d'investir dans une entreprise qui lui permettrait de devenir un personnage important, il n'a pas hésité.

De plus, Robert a un vice, il est joueur. Il est endetté auprès de Jean-Michel. Il se sert de la caisse du duché pour régler ses dettes. Jean-Michel le sait et exerce sur lui un chantage pour mettre la main sur le duché de Léon. Son créancier exige de plus en plus de choses qui le compromettent de plus en plus.

La petite musique matinale de robert pourrait-être : « il est l'or, il est l'or mon seign'or ! »

Acrobatie nul **Bagarre** pas très doué **Charme** pas très doué **Acuité** bon

Talents comptabilité(bon) Ranger ses affaires en ordre(habile)

Pouvoirs : Repérer les bonnes affaires ; prestance

◆ Les petits marquis.

Deux fripouilles à particules. Ils ont mis dagues et épées aux services de l'argent.

Ils sont les employés du groupe « Arts et nécromancie » qui gère la boutique du « petit nécromant ». Jean-Michel est leur contact et leur donneur d'ordres. Ils logent à l'auberge « braise ardente ».

Martin de Beausire, furet

Acrobatie habile **bagarre** bon **charme** nul **Acuité** bon

Talents équitation (bon) se cacher(bon) survie(pas très doué) **Pts 19**

Pouvoirs réflexes fulgurants voit dans le noir

Hugue de Malvoisie, oiseau

Acrobatie : bon **Bagarres** bon **Charme** pas très doué **Acuité** bon

Talents équitation(bon) chasse(pas très doué) flatterie(bon) **Pts 15**

Pouvoirs noble bond prodigieux(permet de sauter à 5m en long en largeur et hauteur)



© Ghislain Thiery

◆ Mère Ginette et Papa Georges

Ce sont deux ogres qui aiment avoir du monde à table. Ils sont pleins de prévenance et aux petits oignons avec leurs hôtes. Que les invités se rassurent, ils ne ratent que rarement les sauces qui vous nappent.

Ils travaillent pour le consortium car il paye bien. Ce sont des gens scrupuleux du travail bien fait et chouchoutent le « croque-bec ».

Ginette

Ogresse de 1m80 et végétarienne. Elle prépare les repas de son homme.

Acrobatie nul **Bagarre** bon **Charme** nul **Acuité** pas très doué

Pts 29 dégâts : 2d plus 10

Talents : cuisine (habile) soigner son homme (fortiche) premier soin (doué)

Pouvoir : dur à cuir et grosse tarte(1d en plus)

Papa George

Ogre de 2m50 et flegmatique

Acrobatie pas très doué **bagarre** doué **charme** nul **acuité** nul

Pts35 Dégâts : 3dplus 10

Talents : chasse(doué) faire la sieste(fortiche)

Pouvoirs : coriace ; Poigne de troll

◆ Les Ozukaïkaïs



© Ghislain Thiery

Acrobatie bon **Bagarre** habile **Charme** nul **Acuité** balaise

Pts26 dégâts 1d plus 4

Talents : suivre son maître(balaise) pister(bon) grogner(bon)

Pouvoirs Hargneux (1 rang en sup. et continue à se battre même à zéro pts et en morceaux) et pas peur (un monstre effrayant les laisse froid)

◆ Le « croque-bec »

Acrobatie pas très doué **bagarre** pas très doué **Charme** nul **Acuité** bon

Pts 40 dégâts 3d

Talent : attaque en piqué(bon)

Pouvoirs : vol et avalement