

Don des Dragons

Les Masques de Panto-Mirette

pour Donjon Clé en Main

un scénario de Ghislain Thiery



Eastenwest

Le Webzine du jeu de rôle - <http://www.eastenwest.net>
Numéro Hors-Série 2 spécial "Don des Dragons"

Petit briefing

Les personnages sont des employés du donjon, des petites mains qui oeuvrent dans l'ombre de l'entreprise du maître. Le donjon est en pleine restructuration. En effet, le maître a décidé d'appliquer les préceptes modernes de gestion d'entreprise, il n'a plus qu'un seul mot à la bouche : « optimiser les employés ». Les occupants du donjon sont donc réunis en cellule ou en équipe. Elles sont supervisées par un « coach » qui fait des rapports et réprimande le manque d'enthousiasme. Chaque cellule d'employés est amenée à réaliser une semaine de maintenance et de sécurité, on appelle cela être de « semaine » et on devient un « semainier ». Et cette semaine c'est celle des personnages.

Le maître du donjon les convie à un briefing dans son bureau. Chemin faisant, ils croisent Alcibiade, Houros et le Raconteur d'histoire qui leur souhaite le « bien-l-bonjour ». Ils viennent de croiser les frères Riflette qui vont prendre leur apparence pour exercer leurs larcins.

Dans son bureau le maître a l'air inquiet, son front soucieux se tourne vers eux. Arrivent également Houros, le Raconteur d'histoire et Alcibiade.

Quand tous semblent être présents, il expose ce qui le tourmente.

Un trouble étrange étreint le maître du donjon, il a l'impression de voir plusieurs fois les mêmes employés en des endroits différents et en des temps très courts. Il se sent malade. Pour Alcibiade le gnomoniste, il ne fait aucun doute que le maître souffre du « syndrome de prémonition spatiale » de Balthus Vox qui voyait les gens avant leur arrivée sur un lieu. Pour le Raconteur d'histoire, Balthus est plus connu pour sa faculté de visionner le départ de ses hôtes avant même leur arrivée et surtout avant même qu'ils ne partent. D'après Houros c'est du surmenage qui peut se résoudre en plongeant le cerveau dans un bain à base d'extrait de tilleul et en tirant un bon coup sur l'ensemble du système nerveux.

Intrigué, le maître envoie les Pjs enquêter sur les déplacements des employés au sein du donjon. Et préfère remettre à plus tard tous les traitements de choc.

Poursuite en zone profonde

Dans cette première partie, les personnages vont enquêter dans les différents lieux du donjon. Ils ont pour mission d'éclaircir ce mystérieux malaise du maître. D'après le patron, quelqu'un ou quelque chose cherche à nuire à l'établissement, comment ? Aux joueurs de le découvrir.

Petit à petit les personnages vont s'enfoncer dans le cœur du donjon et rencontrer des créatures redoutables et dangereuses qui se vexent pour un rien quand on les presse de questions.

Les frères Riflette (Rémy, Vincent et Anatole) ont fait cette découverte étrange lors d'une visite d'une maison. Alors qu'ils fouillaient les armoires d'un riche brocanteur de Poisson-ville, un sac contenant trois masques tomba entre leurs mains ! Ils ont vite mis à nu le secret de ces masques. Ceux-ci leur donnent la faculté de pouvoir prendre la tête de n'importe qui pour peu qu'ils aient déjà vu la personne dont ils vont imiter les traits (pouvoir métamorphose). Ils ont aussitôt entraperçu les possibilités immenses de ces objets et aussi l'atout que cela représente pour d'honnêtes artisans de leur acabit.

La rumeur qu'il existe un donjon rempli d'or attise aussitôt leur convoitise. Mais, prudents, ils préfèrent s'installer à Zootamauxime d'où ils lanceront leurs raids contre la redoutable demeure de Hyacinthe. C'est ainsi qu'à l'insu de tous, ils se glissent dans les couloirs du donjon prenant la tête de ses habitants et dérobent au passage divers objets. Au début, ils se contentent des vieilleries, mais par la suite leur audace les pousse de plus en plus loin dans leurs larcins. Puis, ils mettent la main sur une carte qui leur permet de se promener librement dans le donjon sans se faire inquiéter. La seule vraie carte lisible qu'ils ont volée dans la bibliothèque du donjon.

Dans la cafète

À la cafétéria une discussion va bon train sur les nouvelles mesures du maître :

« Pourquoi faut-il donner nos armes à l'entrée de la cafète maintenant !

– Ouais ! Ça nous oblige à nous changer au vestiaire ! Et on perd du temps ! »

Quand les Pjs rentrent on leur demande :

« Où faut-il retirer nos armes maintenant qu'on nous les a prises ?

– Vous les avez mises où d'abord ? »

Le maître, lui, ignore cette nouvelle mesure. Tous se demandent qui est l'auteur de cela. Les regards se tournent vers les personnages. D'après les témoins, les responsables ressemblaient aux Pjs.

De prime abord, il semblerait qu'on prend les Pjs pour d'autres personnes. Si les personnages démentent avoir pris leurs armes, il s'ensuivra une vive altercation qui peut virer en bagarre si les personnages échouent une action de charme (difficulté : coton).

Dans les couloirs

Les couloirs sont propres. Un jet en Acuité pourra faire s'étonner les Pjs. Mais où sont tous les objets, les poussières, les toiles d'araignée, le bric-à-brac laissés par les derniers aventuriers ? Herbert a probablement rangé tout cela !

Dans les vestiaires

Premier passage

À l'arrivée des Pjs, Jean Jean se dispute avec Yvette au sujet de tabac à pipe d'une grande cuvée déposé là et aussi de dents en or léguées par quelques généreux donateurs.

Marvin lui ne trouve plus ses plats à petits fours et un superbe crâne de goblin qu'il voulait accrocher à sa ceinture. Herbert crie : « on a fouillé mon casier j'en suis sûr ! ».

Deuxième passage

Ils tombent nez à nez avec l'équipe de nettoyage. Trois gars en tenue de nettoyeurs vident les casiers en fin de journée. Si on leur demande ce qu'ils font là, des sacs tomberont sur la tête des Pjs. Le temps qu'ils se dépêchent, les mandrins seront loin.

Dans les profondeurs

Les créatures râlent, certains n'ont pas reçu leur courrier, d'autres affirment que des membres du donjon sont venus percevoir un loyer, alors qu'avant le logement était gratuit. Comme paiement ils ont donné ce qu'ils avaient en divers objets pris sur des aventuriers !

Le dragon n'est pas content : un agent de nettoyage est venu astiquer l'or, et il semble qu'il soit parti avec 2 pièces d'or !

Les vampires hurlent qu'on a changé leurs beaux cercueils laqués de noir et matelassés de soie contre quatre vulgaires planches et un couvercle en pin. Albert le vampire désigne un personnage « toi ! là !

tu n'es pas venu tout à l'heure border les cercueils. Hum ? »

Les trolls, bon à éviter...

Zongo, « Zongo ! », à éviter aussi...

Dans les tourelles et créneaux

On y déplore la disparition de gargouilles et autres resplendissants décors « gotho-baroque ». Une sentinelle ne retrouve plus ses affaires et sa lance après qu'on lui a proposé de prendre sa place pendant qu'il irait faire pipi. La sentinelle se retourne vers un Pj : « c'est pas toi des fois ? Ou alors c'est ton frère ! »

À la bibliothèque

Houros et Alcibiade pestent contre ceux qui empruntent des livres sans les remettre à leur place. Alcibiade demande aux personnages quand ouvrira cette nouvelle bibliothèque dans laquelle sont entreposés les livres qui manquent sur les rayons.

Force sera de constater qu'il n'y aura jamais de nouvelle bibliothèque.

À l'infirmierie

On déplore la disparition d'appareillages de soin goblin d'une grande utilité pour les tortures. Toute la collection de scalpels de Houros n'est plus dans la grande armoire. Houros se tourne vers un Pj : « Toi ! Tu es le dernier à être venu me demander une pince pour extraire une épine sous la patte du dragon, non ? »

Dans la salle des sphères

Alcibiade cherche un coffret de petits cristaux de communication.

« Mille pupilles et œil crevé ! je l'avais posé sur mon bureau ! s'adressant à un Pj qui vient de rentrer, toi ! je t'ai montré le coffret tout à l'heure. As-tu vu où je l'ai rangé ? »

Là, les joueurs peuvent avoir l'idée de rechercher les intrus grâce aux sphères. Ils auront la surprise de se voir dans la bibliothèque en train de ranger des livres avec le Raconteur d'histoire.

S'ils se précipitent à la bibliothèque, ils pourront peut-être surprendre leurs doubles. Ils ouvrent la porte rapidement mais le raconteur d'histoire est seul ; il se retourne en leur disant : « j'espère que vous avez mis ce précieux livre en sécurité ! ». S'ils donnent l'alerte, les frangins filent par un passage secret qui mène au cœur du donjon. Pour suivre la piste il faudra passer un pont très étroit par-dessus un lac de lave, passer discrètement devant la « chambre des vampires », se faufiler sans rien toucher dans l'ancre du dragon, se battre contre des aventuriers qui arrivent et qui en veulent, ne pas se faire piéger par les toiles de petites « claqueuses ».

Cependant, si les personnages réussissent un jet d'Acuité à balaise, ils pourront suivre une autre piste qui évite tous ces désagréments.

Si les joueurs demandent des sphères pour communiquer, on leur répondra : « mais je viens de

vous en donner, il faudrait prendre soin du matériel, jeunes gens ! et pour l'heure il n'y en a plus ! ».

Il faudra se faire persuasif auprès d'autres créatures pour en avoir : charme balaise.

La trace des voleurs sera difficile à suivre car ils ont mis des brouilleurs de vision dans le cas où l'on désire regarder les différentes places par le biais des sphères.

Salle des yeux

Quelqu'un a regardé dans l'œil et y a posé ses doigts sur la pupille ce qui fait que l'œil est déréglé... beurk !

Impossible de regarder dans l'œil tant que le gnomoniste n'a pas préparé un baume de soin dit : « qui avussa lux illuminati » (ou un truc dans le genre, mais l'important c'est que ça marche, non ?). Mais sans « Sisnossis des prés », cela est impossible. « Il y a des volontaires pour se rendre chez l'herboriste à Cochon-ville ? »

Marvin, veux bien y aller, lui. Il sera de retour à la fin du scénario...

L'ingratitude de l'employeur

Force sera de constater pour les Pjs que personne n'est allé dans les endroits cités et encore moins dans la douche et la chambre du patron. Les Pjs pourront eux aussi avoir été vu dans des endroits gênants et être inquiétés. En effet, dans les casiers des vestiaires des objets ont été dérobés. De plus, des délégués des autres cellules d'employés viennent se plaindre des agissements et des abus de pouvoir des Pjs. Cela s'aggrave quand la fiancée du maître arrive dans le bureau, une serviette autour de la taille et dégoulinante d'eau, elle se dirige vers un joueur et lui donne un coup de poing, un coup de pied retourné dans l'estomac achève le malheureux.

« Goujat ! Sale petit voyeur ! Regarder une faible femme prendre son bain, c'est une honte ! »

Les Pjs sont licenciés pour faute grave et vol de matériel, armes et effets des anciens visiteurs. On les jette dehors sans ménagement. Herbert à tout de même le temps de leur lancer :

« Hep ! Les gars si vous passez à Zootamauksime, dite à la blanchisseuse que je passerai demain prendre le linge du donjon ! »

La fureur du tiroir caisse

La traque aux tracts

Nos héros traversent les marécages sans encombre, à moins qu'ils ne tombent nez à nez avec des créatures du marais comme un macasseux. Ils vont marcher de nuit, c'est plus drôle !

Les personnages se retrouvent, au petit matin, l'œil fatigué, à la taverne de Zootamauksime pour pleurer sur leur sort. Un lapin grand et maigre passe de table en table et dépose un papier sur le coin de la table. Sur le tract on peut lire : « nouveau dans votre ville : **Le Ferrailleur**. Grand choix de matériel, stock

arme-et-gobelin, fripes en tout genre pour partir en aventure ! »

Si les personnages le suivent, il disparaîtra dans les ruelles de la petite ville, il est rapide le bougre ! Mais si les joueurs décident de chercher une piste (faisable), ils trouveront des tracts qui se sont échappés de la poche du lapin. La piste de papiers mène au magasin qui est fermé à cette heure. Sur la porte une pancarte : « Revenez plus tard ! Sur la vitrine un autre papier y est collé, une main rapide et nerveuse a écrit ces mots : « Recherche apprentis. Salaire bas mais motivant. Perspective d'avenir. »

Si les personnages se renseignent sur ce magasin, on leur dira qu'il s'agit d'un nouveau magasin qui vient d'ouvrir dans la zone d'activité populaire (la ZAP) de la ville. Ce magasin est tenu par une famille lapin qui, si on tend l'oreille sur les discussions des habitants, ressemble curieusement à la famille des cousins Fahnedûr du village voisin. Pour certains habitants du village c'est un signe que la ville est un bon endroit pour y faire commerce. D'autres se plaignent du peu d'intérêt des objets vendus. Pour certains c'est rien que de la fabrication « étrangère ».

On ne fait que regarder, madame !

Les Pjs devront être amenés à s'intéresser de plus près à cet étrange magasin. Dans un premier temps, ils peuvent y faire un tour dès l'ouverture. Mais il faudra attendre et faire la queue comme tout le monde. Dans la file d'attente il y a des aventuriers de tout poil, des barbares impatients et des nerveux du pommeau d'épée.

Le magasin est une sorte de grand hangar de bois où tous les objets sont mis en tas par types et catégories. Des allées étroites serpentent entre les articles. Certains sont rangés dans des cartons.

Pendant leur visite une lapine (Janine) un peu corpulente les suit. Elle finit par leur demander : « On peut vous renseigner, jeunes gens ? »

Il y a aussi des gobelins, un gros et cinq petits, qui montent la garde et filtrent quand il y a trop de clients. Ils fouillent à l'entrée et prennent les armes et également à la sortie pour voir si rien n'a été volé. Les resquilleurs sont jetés dans le tas de fumier qui embaume à proximité. Bien sûr tous les aventuriers présents se moqueront et cela donnera l'occasion à quelques bagarres d'éclater.

Dans l'arrière cour il y a un enclos avec deux vanderbecks qui serviront à fuir si on les inquiète. C'est également avec l'aide de ces volatiles qu'ils se posent discrètement à proximité du passage secret qui leur permet de rentrer sans qu'on les remarque au cœur du donjon.

Aux heures de grande influence, vers le début d'après midi, on peut voir des aventuriers faire le plein de matos. Certains pourront même s'esclaffer « hep ! Olaf ! regarde la même hache que celle de mon frère dont on n'a plus de nouvelle depuis des lunes ! »

Les aventuriers trop indisciplinés sont remis en place par Janine qui ne donne pas envie de rire. Si on se fait gronder, on répondra plutôt « oui madame » en regardant ses pieds que « je suis Khristor le sauvage fou qui crache sur les tombes de ses victimes ! »

Les appartements des frangins

Si les personnages ont réussi à tromper la vigilance de Janine et des gobelins, ils pourront se glisser à l'étage supérieur du magasin. Là se trouvent les appartements des trois frères.

La cuisine est un vrai spectacle de désolation qui peut répugner les cœurs fragiles. On y trouve, pêle-mêle, des boîtes vides avec des traces de reliefs de repas, des amoncellements de casseroles et d'assiettes pas lavées dans l'évier, la table est recouverte d'immondices, les poubelles craquent et ça pue !

Dans ce qui peut ressembler au salon, on y trouve des tas de papiers, des objets de toutes sortes aux origines aussi variés que multiples. Là on peut trouver le plan du donjon accroché au-dessus de la cheminée. Des alignements de crânes pour collectionneurs et magiciens.

Dans la chambre, les lits ne sont même pas faits. Ça sent la crasse et le manque d'air frais. Sous un lit, on peut trouver un coffre. Sur le couvercle sont sculptées des armoiries qui représentent trois masques aux expressions différentes comme le rire, la tristesse et la colère. Un personnage avec de la culture, qui s'y connaît en légende pourra découvrir qu'il s'agit du coffre des célèbres masques de Panto-Mirette.

On vend aussi des plans d'accès du donjon. Certains ont été produits au donjon, mais d'autres paraissent faux. Il y a une boîte également avec la représentation sculptée de trois masques. Des initiales PM pour Panto-Minet sont gravées sur le couvercle du coffre. Seul un lettré ou un diseur d'histoires pourra, à coton, découvrir de quoi il s'agit.

Quand les frères ont fini leur journée, ils retournent récupérer le matériel vendu aux aventuriers morts dans le Donjon.

Si on fouille leur chambre, il faudra se battre contre un chien-crabe hargneux. On pourra découvrir un parchemin sans rien d'écrit dessus. À la lueur d'une flamme on peut voir qu'il s'agit d'un vieux plan qui date d'avant les guerres magiques et qui donne l'accès au donjon par la souche d'un vieil arbre. Sur une île dans les marais, là où il y a plein de macasseux et de serpentaires.

L'enclos des vanderberks

À l'arrière du magasin se trouve un enclos où broutent deux de ces volatiles géants qu'on appelle des vanderberks.

Une analyse des lieux (Acuité à faisable), permettra de découvrir qu'il manque trois bestioles. Les frangins sont en vadrouille au donjon. Ils ne rentreront que dans la soirée.

Si les personnages désirent les attraper, ils pourront essayer de les attendre et de leur tendre un piège à leur arrivée. Si les personnages n'ont pas dormi depuis la veille, les frangins pourront tromper leur vigilance. Toutes leurs activités seront réduites d'un rang.

Mais à la moindre alerte, surgissent les gobelins qui montent la garde autour du magasin.

Si les frangins Riflette réussissent un jet d'Acuité sous balaise, ils pourront apercevoir les Pjs et les reconnaître comme étant du Donjon. Alors, ils fuiront à tire-d'aile de leur vanderbeck.

Sinon, si les Pjs réussissent leur embuscade, il s'ensuivra un combat où viendront se joindre les gobelins. Pendant le combat, le trio réussira à fuir. Dans tous les cas les frères Riflette ne seront pas capturés.

Une course poursuite dans la petite ville peut se mettre en place où la confusion la plus totale peut régner. Par exemple : les villageois se mettent à pourchasser qui le trio qui les Pjs. Le guet peut intervenir et les gobelins foncer dans le tas. Une lampe peut se renverser et mettre le feu à un coin du village semant la panique, la foule piétinant les Pjs.

Cependant, les frères Riflette se sachant découverts iront se cacher. Mais l'appel du gain facile les tenaille. Ils retourneront vers l'enclos des vanderberks et partiront sur le donjon pour un dernier grand coup.

Les Grimaces se figent pour toujours

Le trio s'en va donc pour leur ultime larcin, celui qui va leur permettre de se mettre au vert. Ils décident de braquer le coffre privé du maître du donjon. Pour cela ils se glissent comme à l'accoutumé par leur passage secret favori. Ils remontent jusqu'au bureau du maître et se font passer pour la relève de la garde sous la forme des squelettes habituels. « Il était temps dit un des gardes, je commençais à blanchir ! ». Violamment ils rentrent dans le bureau du maître. Vincent qui a prit les traits de Hyacinthe s'écrit : « tu es fait imposteur ! Gardes saisissez-vous de lui ! » Le maître qui se prenait une petite inhalation concoctée par Alcibiade tombe à la renverse. Il est promptement ficelé et bâillonné. Le trio se met alors au travail et essaye de forcer le coffre du maître qui est encastré dans le mur derrière une tenture. Mais, ils sont sans cesse dérangés par Houros, Alcibiade, etc. Tant et si bien que lorsque les Pjs décident peut-être de retourner au donjon, ils pourront tomber sur les trois frères.

Si les trois frères sont surpris dans le bureau du maître, il faudra faire un jet d'Acuité sous coton pour se rendre compte que le maître est un rien plus grand, qu'il parle avec un cheveu sur la langue, que son regard est fuyant et manque de cette habituelle franchise sinistre propre au maître. Si les Pjs quittent le bureau, le trio des frangins pique l'argent du mois et disparaissent pour toujours.

S'ils sont surpris, il peut s'ensuivre une bagarre, les Pjs se voient alors attaqués par les faux squelettes. Si Rémy est blessé, il prendra la fuite en sautant dans un coffre suivi de près par ses frères (pouvoir Détaler). Le coffre est sans fond, c'est un passage secret.

Un jet d'Acuité sous faisable pour entendre les gémissements du maître qui leur passe un savon sitôt son bâillon enlevé.

Herbert aura certainement le mot de la fin : « Au moins ils auront nettoyé les couloirs du donjon sans que ça nous coûte un rond... » Le maître lui lance un regard noir et l'envoie avec les personnages remettre de l'ordre dans les couloirs, c'est-à-dire poser ça et là de faux objets abandonnés.

La dernière image se cadrera sur les Pjs en train de ranger et balayer les couloirs sous le regard amusé d'Herbert et le regard sans expression de Zongo.

Si les Pjs ne retournent pas au donjon, ils seront peut-être invités par un étrange trio qui offre une tournée dans une auberge de la région. Après libre au MJ de faire durer cette épique affaire.

Annexes

LISTE DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Les frères Riflette

Ce sont des fouines. Leurs caractéristiques sont celles des kochaques. Leurs pouvoirs sont : Détaler ; Survie ; Incroyablement discret ; Réflexes fulgurants.

Les frangins Riflette ont mis la main sur les masques de Panto-Mirette, dieu de la duplicité et de la comédie.

Les frères les portent sur eux en permanence, sauf dans l'intimité. Pour tous ce ne sont que d'honnêtes commerçants lapins qui ont fort à faire pour trouver des fournisseurs.

Rémy

C'est le plus trouillard ; il file à la moindre alerte. Si bien que les autres paniquent et lui emboîtent le pas.

Acrobaties : bon
Bagarre : pas très doué
Charme : nul
Acuité : habile

Points de vie : 15
Dégâts : 1 dé

Talents : Se cacher (bon) ; Crocheter (bon) ; Équitation (pas très doué)
Pouvoir : Détaler ; Minus

Équipement : une houppelande grise, un pourpoint en cuir ; une épée ; une dague ; plan du donjon ; une image pieuse.

Anatole

C'était le chouchou à sa maman, si bien qu'il contredit toujours ses frères.

Acrobaties : pas très doué
Bagarre : bon
Charme : bon
Acuité : nul

Points de vie : 14
Dégâts : 1 dé

Talents : Chercher (bon) ; Faire un piège (bon) ; Se cacher (pas très doué)
Pouvoir : Détaler ; Gros veinard

Équipement : Un fer à cheval porte bonheur, une houppelande grise, une chemise de cuir rembourrée, une dague, une arbalète, un casque avec visière, la miniature de sa maman, un lettre froissée d'une petite amie, 7 po.

Vincent

C'est l'aîné du trio. Sûr de lui, il a toujours un bon plan dans sa manche.

Acrobaties : bon
Bagarre : habile
Charme : nul
Acuité : pas très doué

Points de vie : 16
Dégâts : 1 dé

Talents : Commander (habile) ; Concevoir un plan (bon) ; Équitation (bon) ; Tenir une affaire (pas très doué)
Pouvoir : Détaler ; Incroyablement discret.

Équipement : houppelande grise, un petit veston de cuir clouté, de hautes bottes, une épée courte, une hache de lancer, un chapeau de cuir, livre de compte du magasin, 15 po.

Janine

C'est une grande et grosse lapine rousse. Le sobriquet « la rouquine » la met hors d'elle, alors tenez votre langue ! Elle se fait appeler « Jane la Rousse » dans les clubs de musculation de la cité. Elle a tout de la femme idéale : elle est sapée avec des vêtements de luxe. Elle porte une attention particulière à son maquillage et à sa collection de chaussures qu'elle range et admire tous les soirs dans sa chaumière. Ce qui la rend admirable également, c'est sa capacité à mater les mecs, rien qu'avec le regard ; qu'elle a joli d'ailleurs !

Acrobaties : nulle
Bagarre : pas très douée
Charme : bon
Acuité : habile

Points de vie : 9
Dégâts : 1 dé plus 4

Talents : Hôtesse d'accueil (bon) ; Sport (bon en muscu surtout) ; Évaluer la qualité d'un paire de chaussure (habile) ; Tenir une caisse (bon)

Pouvoir : Domination. Ce pouvoir augmente le charisme d'un rang et oblige la victime de dire « oui madame », « excusez-moi madame », « je suis confus madame ». Bref, devant Janine on perd ses moyens. Et le pouvoir Costaud (plus 4 points aux dommages).

Équipement : des lorgnons qu'elle enlève lentement en plissant les yeux quand elle use de son pouvoir. Un bâton d'onguent à lèvres rouge, des habits de couleur rouge et noir, une longue épingle à cheveux qui peut servir de dague.

Les gobelins du magasin

Ragnanus leur chef est grand (2m de haut, ben oui c'est un géant) et très intelligent pour un gobelin. Les cinq autres ricanent pour un rien. Et aiment à se prendre pour les seigneurs du magasin. S'il n'y avait pas Janine pour les tenir à l'œil, ils partiraient volontiers avec tout le stock.

Ragnanus

Acrobaties : pas très doué
Bagarre : bon
Charme : nul
Acuité : bon

Points de vie : 16
Dégâts : 1dé +4 (pouvoir costaud)

Talents : Commander des gobelins (habile), Compter sur ses doigts (bon), Équitation (pas très doué)

Pouvoir : Costaud

Équipement : pièces d'armure, un casque doré avec une plume rouge, des gants en cuir cloutés, une épée large, des sandales, un pagne de cuir, une bourse avec 4 po, un flacon d'alcool barbare, une herbe de pouvoir (plantis hibiscus chansus) : Gros veinard.

Les cinq gobelins (Pline, Aristide, Wallace, Charly, Eugène)

Acrobaties : bon
Bagarre : pas très doué
Charme : nul
Acuité : nul

Points de vie : 10
Dégâts : 1dé

Talents : Jeux de comptoir (bon) ; Monter la garde sans dormir (bon) ; Pistage (bon) ; Archerie (pas très doué)

Pouvoir : Survie

Équipement : pièces d'armure, un petit bouclier rond, une épée courte, une lance, une arbalète ou un arc, un casque genre bassinnet, des sandales, un sac un cuir avec des cochonneries dedans, une lettre de recommandation du roi gobelin, une imitation d'une des chaussettes du roi gobelin, une miniature du portrait du roi gobelin, 2 po, un bon pour une bière à l'auberge la plus proche, des dés, des cartes.

