

PATHFINDER
ROLEPLAYING GAME COMPATIBLE

DRS 5E
COMPATIBLE

OGL
3.5 SYSTEM COMPATIBLE

Héros comme Trois Pommes

EDITION ABRÉGÉE



Un jeu de
Ludovic Schurr

Retrouvez Héros Comme Trois Pommes et plus encore sur <http://xyrop.com>

CRÉDITS

Conception et réalisation

Ludovic SCHURR

Textes additionnels

Hervé BOURGADE, Gonzague DUTHEIL DE LA ROCHÈRE, Dany MARCHEGUET

Idées géniales et suggestions judicieuses

Hervé BOURGADE, François BOUVRAIN, Gonzague DUTHEIL DE LA ROCHÈRE,
Nicolas JOLY, Dany MARCHEGUET, Marie-Odile MALLET, Renaud POULIQUEN

Illustrations de couverture

Stéphane SABOURIN (*La petite Death Dealer*)

Radja SAUPERAMANIANE (*Le petit Cid*)

Illustrations intérieures

Simon LEGRAND, Jérémy MORALES, Stéphane SABOURIN, Ludovic SCHURR

Illustrations additionnelles

Collections de la British Library, de la New York Public Library, et de la Library of Congress Prints
and Photographs Division Washington, domaine public

PLETSCH, Oscar. *Little Folks and Little Friends.*, circa 1880, domaine public

Remerciements aux testeurs courageux

Gonzague DUTHEIL DE LA ROCHÈRE, Julien GUERDER, Charles HERBIERE,

Jean-Baptiste MAISTRE, Marie-Agnès MALLET, Dany MARCHEGUET,

Renaud POULIQUEN, Gaëlle VINENT

et vous tous, merveilleux anonymes et géniaux inconnus qui,
en convention ou ailleurs, m'avez vraiment fait découvrir Héros comme Trois Pommes

Décorations additionnelles

www.openclipart.org



HÉROS COMME TROIS POMMES

AVANT-PROPOS

Héros comme Trois Pommes (H3P) est un système de règles permettant d'interpréter un enfant, complémentaire des corpus de règles parus sous licence OGL les plus populaires. Un tel corpus de règles OGL, tel que le Document de Référence du Système (*System Reference Document*) 3.5 (DRS 3.5), le Document de Référence du Système 5.0 (DRS 5.0) ou Pathfinder 3.75 est nécessaire pour pouvoir jouer à H3P.

L'ambition de H3P est de capturer, dans la mesure du possible, l'esprit des films d'aventure pour enfants et adolescents des années 80 (par exemple E.T., Explorers, les Goonies, le Secret de la Pyramide, etc.), tout en conservant autant que faire se peut l'héritage d'ouvrages classiques tels que *les Aventures de Tom Sawyer* de Mark Twain, *la Guerre des boutons* de Louis Pergaud ou *Sa Majesté des Mouches* de William Golding.

Pour simuler la maturation lente des enfants vers les classes héroïques qu'ils incarneront, les règles de H3P modifient en profondeur les règles normales de création de personnage, et même, dans une certaine mesure, elles les remplacent. En effet, ce sont les aventures du personnage-joueur enfantin et son évolution physique et psychologique qui détermineront ce qu'il deviendra plus tard au niveau 1 de sa classe adulte.

Un personnage-joueur de H3P est donc un enfant entre 3 et 17 ans, qui vivra des aventures palpitantes mais qui resteront à sa portée : pas d'étripage de gobelins, pas de boules de feu incandescentes incinérant des armées entières dans les aventures d'H3P. En revanche, rivalités enfantines, incompréhension des adultes, mais aussi enfantillages, explorations de lieux interdits, et apprentissage de la vie, de ses félicités et de ses injustices seront le lot de ces jeunes héros.

Oui : héros.

Le terme n'est pas trop fort pour qualifier des êtres aussi vulnérables que des enfants et adolescents affronter des ennemis et des dangers qui feraient frémir des adultes aguerris, avec pour seules armes (ou presque) leur vivacité, leur imagination et leur audace, ou plutôt... les vôtres !

Bonne lecture, et amusez-vous bien !

Ludovic Schurr

TABLE DES MATIÈRES

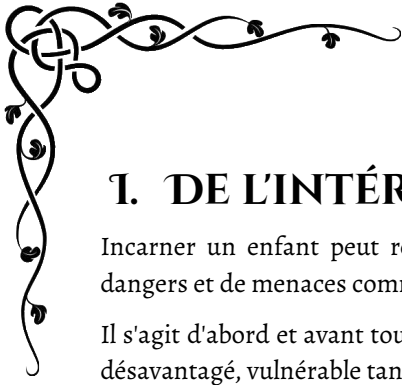
Crédits.....	3
Avant-propos.....	4
I. De l'intérêt d'incarner un enfant.....	12
A. Une différence fondamentale avec jouer un adulte.....	12
B. Perdre certains réflexes de vieux routards du médiéval-fantastique.....	12
C. Vivre des aventures palpitantes.....	13
II. Être un enfant dans un monde médiéval-fantastique.....	13
III. En termes de règles.....	14
A. L'évolution générale des enfants.....	14
B. Les enfants personnages-joueurs.....	14
C. Les caractéristiques communes de tous les enfants.....	15
i. Âge, Développement, et Niveau.....	15
ii. Les statistiques des enfants.....	15
a) Les scores de caractéristiques à 3 ans.....	15
b) Niveau de Classe d'âge.....	16
c) Maturité.....	17
d) Points de vie et dés de vie.....	17
e) Absence de dons.....	17
f) Extraction sociale.....	17
D. La Classe d'âge.....	19
i. Compétences.....	19
ii. Augmentation des caractéristiques et de dons.....	20
iii. La progression de la Classe d'âge.....	20
a) Les valeurs évoluant avec la Classe d'âge.....	20
b) Les Tempéraments.....	23
c) Aptitudes de la Classe d'âge.....	24
d) Éducation et extraction sociale.....	26
iv. Accélérer la création de la classe d'âge du personnage.....	30
a) Méthode accélérée.....	30
b) Méthode éclair.....	33
E. Les Classes Héroïques Infantines.....	35
i. Brute.....	35
ii. Chapardeur.....	37
iii. Chouchou.....	40
iv. Fouineur.....	43
v. Goinfre.....	46
vi. Intello.....	48
vii. Meilleur copain.....	50

viii. Rêveur.....	52
ix. Expérience et progression des classes héroïques enfantines.....	55
F. Combat.....	56
i. Les combats enfantins.....	56
ii. Blessures d'enfance.....	57
a) Les blessures physiques.....	58
b) Les blessures psychologiques.....	58
c) Récupération.....	58
G. Maladies infantiles.....	59
H. L'équipement des enfants.....	61
i. Objets enfantins normaux.....	61
ii. Talismans, repaires secrets et rituels de groupe.....	63
I. Passage aux classes adultes.....	65
i. Évolution jusqu'au dernier niveau de la Classe d'âge.....	65
ii. Conservation des caractéristiques.....	65
iii. Conservation partielle des aptitudes spéciales enfantines.....	66
iv. Transformation des compétences.....	66
a) Pour des règles de type DRS 3.5 ou DRS Pathfinder 3.75.....	66
b) Pour des règles de type DRS 5.0.....	67
c) Table de correspondance.....	67
J. Règles optionnelles.....	68
i. Caractéristiques génétiquement déterminées.....	68
ii. Les enfants d'ascendance non humaine.....	68
a) Les demi-elfes.....	68
b) Les demi-orques.....	69
c) Les drakéïdes ou sangdragon.....	69
d) Les elfes.....	69
e) Les gnomes.....	70
f) Les halfelins.....	70
g) Les nains.....	70
h) Les fiélons.....	71
iii. Transpositions à d'autres types d'univers.....	71
a) Transposer l'intello.....	71
b) Transposer le rêveur.....	72
IV. Cadre de campagne : une enfance à Longebourg.....	73
A. La ville de Longebourg.....	73
i. La place de la fontaine.....	73
a) La fontaine des tritons.....	74
b) Le temple.....	75
c) La taverne du Luth brisé.....	77
d) La boutique d'apothicaire de la veuve Juliane.....	79
e) L'auvent de Mériandre, l'écrivain public.....	81

f) La bande d'Ariane.....	82
ii. La place du marché.....	83
a) Le castel baillial.....	83
b) Les baraquements de la garde.....	85
c) La geôle et la basse-geôle.....	87
iii. La rue principale.....	90
De la rivière à l'atelier de taille de pierre de Domblain.....	90
a) Le pont vieux.....	90
b) Les Rideaux rouges, curieuse auberge « où vivent des princesses ».....	90
De l'auberge des Pèlerins à la place de la fontaine.....	92
c) L'auberge des Pèlerins.....	92
De la place de la fontaine à la place du marché.....	93
d) L'armurerie de Maître Othon.....	93
e) La maraîchère, Mariotte.....	94
f) La boutique de Girard, drapier.....	94
g) L'orfèvrerie de Maître Arouet le nain.....	95
De la place du marché au cimetière.....	95
h) Le limier marri.....	95
i) L'aire de charronnage.....	96
j) Le cimetière.....	96
iv. Les venelles.....	98
a) La bande de Gorjar.....	98
b) La lutherie de Dame Malestale.....	98
c) La verrerie de Ségut.....	99
d) La cordonnerie-maroquinerie de Rasilde.....	99
e) La caisse de bois d'Amalberge.....	100
f) Le gîte du Bouc Pendu.....	100
g) La boutique de curiosités de Grimaud et Grimalde.....	102
h) L'échoppe d'Aloysius l'alchimiste.....	104
v. Les rives de l'Imploraine.....	106
a) Le moulin baillial.....	106
b) Personnages notables.....	107
c) La tannerie-mégisserie en aval.....	107
vi. Les alentours de Longebourg.....	109
a) La fermette du vieux Robert.....	109
b) Le camp des joviaux goupineurs.....	109
c) En amont de l'Imploraine : Tomberel, le hameau elfique.....	110
d) En aval de l'Imploraine : le camp des saltimbanques.....	112
V. Aventures.....	115
A. Scénario : Le meurtre est dans le pré.....	115
i. Acte 1 : La vache, c'est compliqué !.....	115
a) Scène 1 : aux mâlines.....	115

b) Scène 2 : piétinement 9/9.....	115
c) Scène 3 : à la pâture.....	116
d) Scène 4 : sous l'arbre torve.....	117
e) Scène 5a : les vaches étaient ailleurs.....	118
f) Scène 5b : des vaches ont été blessées.....	118
ii. Acte 2 : l'enquête.....	118
a) Pistes à suivre.....	118
b) Filatures.....	119
iii. Dénouement(s).....	120
B. Scénario : Le secret du père Aubier.....	121
i. Acte 1 : Au temple.....	121
a) Scène 1 : restez sages, les enfants !.....	121
b) Scène 2a : sous l'auvent de l'écrivain public.....	122
c) Scène 2b : lettres à Alis.....	123
d) Scène 3 : Mariotte la maraîchère.....	124
ii. Acte II : Enquête et filature.....	124
a) Enquêter à Moranteaux.....	124
b) Suivre ou pister le père Aubier.....	124
c) Au cimetière.....	125
d) Dans la crypte souterraine.....	127
iii. Acte final : la vérité sur Alis.....	128
a) Dénouement.....	128
b) Épilogue.....	129
iv. Appendice : Enfant goule.....	130
C. Scénario : Sceau l'y laisse.....	132
i. Les enjeux du scénario.....	132
ii. Acte 1 : le sceau perdu.....	132
a) Scène 1 : le jeu de la « Grande Dame ».....	132
b) Scène 2 : le vieux serviteur.....	133
c) Scène 3 : la fin d'une bonne après-midi.....	134
d) Scène 4: mais où est la bague ?.....	134
iii. Acte 2 : l'enquête.....	135
a) Pistes à suivre.....	135
b) Filatures.....	137
iv. Dernier acte : le sceau retrouvé.....	140
a) Qui détient le sceau ?.....	140
b) Au gîte du Bouc Pendu.....	141
v. Dénouement.....	143
a) Gerfail et ses sbires.....	143
b) Que faire du sceau ?.....	144
VI. Références.....	146
A. Bibliographiques.....	146

B. Vidéographiques.....	146
i. Films.....	146
ii. Séries.....	147
C. Ludiques.....	147
i. Jeux de rôles.....	147
ii. Jeux vidéo.....	147



1. DE L'INTÉRÊT D'INCARNER UN ENFANT

Incarner un enfant peut ressembler à un défi, surtout dans un monde médiéval-fantastique truffé de dangers et de menaces comme ceux que les joueurs explorent fréquemment dans des mondes imaginaires.

Il s'agit d'abord et avant tout du choix délibéré de jouer un personnage petit, physiquement et socialement désavantagé, vulnérable tant dans son corps que sa psychologie.

A. UNE DIFFÉRENCE FONDAMENTALE AVEC JOUER UN ADULTE

La sensibilité accrue d'un enfant et son vécu très inférieur par rapport à ceux d'un adulte ne lui permettent pas d'avoir le recul nécessaire sur ses propres expériences.

Un enfant n'apprend que progressivement à se projeter dans l'avenir, ou bien à se distancer suffisamment de ce qui lui arrive pour en tirer des leçons. Il est un adulte en devenir, un être inachevé, en plein développement.

De plus, bien qu'avec l'âge et l'expérience, sa compréhension du monde et des enjeux auxquels il est confronté s'affine, un enfant ne perçoit pas son environnement de la même manière qu'un adulte, et, notamment, un enfant n'est pas toujours capable de comprendre les réactions des adultes.

Ce sont les raisons pour lesquelles un enfant ne doit pas être joué comme un adulte en miniature, car il ne l'est pas.

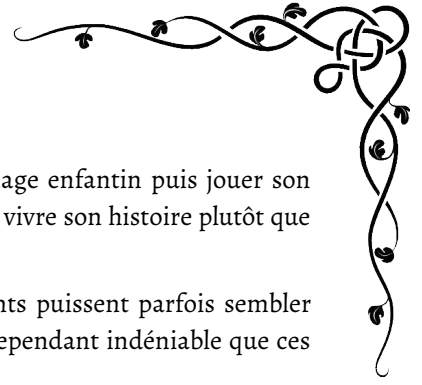
B. PERDRE CERTAINS RÉFLEXES DE VIEUX ROUTARDS DU MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

La « violence décomplexée » souvent pratiquée par les personnages-joueurs qui apprécient une bonne rixe à l'épée longue est totalement étrangère au monde de l'enfance, dont les réactions normales excluent la plupart du temps les coups « sanglants ».

Un enfant va spontanément donner des coups de poing, de pied, des coups de tête, il peut mordre, griffer, et donner des coups de bâton, de linge ou de corde (comme quand papa lui inflige une correction), mais il a besoin d'une certaine maturité pour décider, de sang-froid, de prendre une épée dans l'intention délibérée de blesser ou tuer autrui.

Bien entendu, sous l'effet de la colère, l'enfant pourra peut-être y parvenir, mais il s'agit d'un événement dramatique auquel le meneur de jeu devra rendre sa juste place, avec toutes les conséquences psychologiques que cela implique pour l'enfant, qui ne dispose certainement pas du recul et de la maturité nécessaires pour gérer un tel événement traumatisant.





C. VIVRE DES AVENTURES PALPITANTES

Au lieu de créer directement un personnage à l'âge adulte, créer un personnage enfantin puis jouer son épanouissement permet d'acquérir un certain contrôle sur son évolution, et de vivre son histoire plutôt que de se borner à la décrire.

Bien que les enjeux ou les conséquences des aventures impliquant des enfants puissent parfois sembler limités en ce qu'ils n'intéressent que rarement la survie d'un royaume, il est cependant indéniable que ces aventures demeurent, à l'échelle enfantine, d'une importance vitale.

II. ÊTRE UN ENFANT DANS UN MONDE MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

Les enfants, dans la presque totalité des royaumes dont le niveau de développement technologique est comparable à celui du bas moyen-âge, sont responsabilisés très jeunes.

Ils sont en effet plus ou moins considérés comme des adultes en miniature. On attend d'eux, dans ces conditions, qu'ils acquièrent rapidement la maturité nécessaire pour jouer leur rôle dans la société.

Dans cette situation, les enfants de la noblesse ne sont pas beaucoup plus à plaindre que leurs aînés, et vivent dans des conditions presque acceptables. Ils bénéficient de précepteurs et de nombreuses activités propices à leur épanouissement intellectuel, dans l'optique de les voir bientôt assumer les responsabilités de leur rang. Les cadets et bâtards, quant à eux, peuvent être envoyés dans des écoles monastiques ou épiscopales.

A douze ans, un jeune garçon de la noblesse, s'il n'a pas été envoyé dans une école ecclésiastique, est censé avoir une certaine connaissance des armes et de l'équitation, voire de la vénerie, tandis qu'une jeune noble du même âge devra déjà avoir acquis les savoirs-faire qui feront d'elle une bonne épouse.

Tous les nobles ne sont pas riches, cependant, et les membres de la noblesse rurale peuvent bien entendu être confrontés à des difficultés financières plus importantes que celles de leurs vassaux et vavassaux, les divers liens d'hommage et de vassalité n'étant pas nécessairement systématiquement en corrélation avec la richesse matérielle.

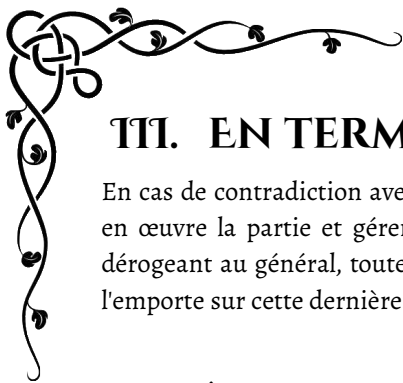
Un monde correspondant à une société féodale ne connaît guère de classe moyenne, mais la mobilité sociale n'est pas un phénomène inconnu. Il est de nombreux exemples de bourgeois issus des classes roturières, des propriétaires héritiers de vastes alleus, ou locataires en affermage de grandes tenures fertiles, qui sont ainsi dotés d'une certaine aisance matérielle.

Cette richesse confère aux plus riches représentants du peuple la possibilité de devenir nobles eux-mêmes, car ceux-ci, capables de financer un équipement de chevalier pour eux-mêmes, finissent par en prendre le titre. Leurs enfants peuvent ainsi bénéficier d'une éducation de grande qualité et donc particulièrement coûteuse.

En revanche, le sort des enfants des serfs et miséreux n'est guère enviable, car ils sont malgré leur jeune âge, confrontés aux mêmes problèmes que leurs aînés de basse extraction, avec la difficulté supplémentaire de leur vulnérabilité physique.

Ils doivent vite apprendre à survivre dans un monde particulièrement hostile, en reproduisant les gestes de leurs parents : Cultiver leurs tenures pour les serfs, travailler leur matière première pour les artisans, et enfin, survivre au jour le jour de divers expédients pour les enfants plongés dans la misère urbaine.

Les présentes règles de création et de gestion de l'évolution des enfants ont pour ambition, à leur modeste niveau, de permettre de simuler l'épanouissement des enfants dans un monde médiéval-fantastique, tout en respectant les conséquences de cette vie sociale contraignante.



III. EN TERMES DE RÈGLES

En cas de contradiction avec les règles de base du Document de Référence du Système utilisé pour mettre en œuvre la partie et gérer les classes adultes, les présentes règles l'emportent. Par principe, le spécial dérogeant au général, toute règle spécifique contredisant une règle plus générale dans le présent ouvrage l'emporte sur cette dernière.

A. L'ÉVOLUTION GÉNÉRALE DES ENFANTS

Tous les enfants, personnages-joueurs ou personnages-non-joueurs, de trois ans à dix-sept ans de même sexe appartiennent à la même classe, appelée la « Classe d'âge » et suivent la même table de progression, répartie sur quinze niveaux et fondée sur l'âge et le sexe de l'enfant. À chaque anniversaire de l'enfant, celui-ci gagne un niveau dans sa Classe d'âge, acquérant les aptitudes associées conformément à la table de progression.

L'évolution des enfants, en termes de règles, ne se fonde pas uniquement sur l'âge, mais également sur le tempérament. Il est en effet naturel qu'un enfant intrépide et volontaire tire une expérience de ses aventures différente de celle que pourrait en retirer un enfant timide et réservé.

Cela ne signifie cependant pas que les règles avantagent les enfants turbulents par rapport aux enfants les plus sages. Au contraire, les règles prennent essentiellement en compte la personnalité de l'enfant et ses aspirations, afin de suivre au plus près les conditions de son épanouissement progressif.

Ceci se manifeste notamment par la distinction, à chaque phase de son développement, du Tempérament de l'enfant. Ainsi, tous les enfants suivent la même progression pour la plupart de leurs capacités et caractéristiques, ajustées selon leur Tempérament.

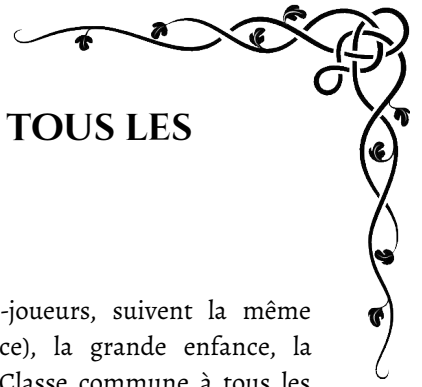
B. LES ENFANTS PERSONNAGES-JOUEURS

A la différence de la plupart des enfants personnages-non-joueurs, les enfants personnages-joueurs (et certains enfants personnages non-joueurs mais d'une forte importance scénaristique) peuvent acquérir des niveaux dans des classes supplémentaires qui reflètent leurs aspirations et préoccupations, et apparaissent comme les prémisses de leur spécialisation future dans des classes « adultes ».

Ces niveaux de classe se surajoutent aux quinze niveaux de la Classe d'âge, et confèrent des aptitudes « héroïques » aux enfants – dans la mesure de leurs capacités, bien entendu.

Ces classes additionnelles seront désignées sous l'appellation générique de Classes Héroïques Infantines. Ainsi, un personnage-joueur débutant disposera d'un certain nombre de niveaux dans sa Classe d'âge, qui sont fonction de l'âge de son personnage, et commencera également avec le premier niveau de la Classe Héroïque Infantine de son choix.

Chaque classe conditionne un certain type d'acquisition de capacités particulières et aptitudes de classe qui évoluent avec le personnage enfantin, à mesure qu'il grandit.



C. LES CARACTÉRISTIQUES COMMUNES DE TOUS LES ENFANTS

I. ÂGE, DÉVELOPPEMENT, ET NIVEAU

Tous les enfants, qu'ils soient personnages-joueurs ou personnages non-joueurs, suivent la même progression selon quatre phases spécifiques : l'enfance (ou petite enfance), la grande enfance, la préadolescence, l'adolescence, qui sont regroupées en une seule et unique Classe commune à tous les enfants de même sexe, appelée « Classe d'Âge » de l'enfant, et qui suit une table de progression de quinze niveaux.

Cette progression de Classe d'âge est seulement fonction de l'âge du personnage enfantin, qu'il vive ou non des aventures. Tous les enfants débutent donc au niveau 1 (et dans la phase de l'enfance) de leur Classe d'âge selon leur sexe et leur race.

Le niveau de Classe d'âge d'un enfant humain est égal à son âge -2. À chacun de ses anniversaires, l'enfant humain acquiert ainsi un niveau de Classe d'âge.

Pour les personnages demi-humains, des règles optionnelles sont disponibles dans la section III.J.ii en page 68 pour gérer leur croissance plus rapide (pour les demi-orcs par exemple) ou au contraire plus lente (typiquement pour les elfes).

II. LES STATISTIQUES DES ENFANTS

A) LES SCORES DE CARACTÉRISTIQUES À 3 ANS

Les personnages enfantins doivent être créés en commençant par déterminer leurs caractéristiques à l'âge de 3 ans.

La détermination de ces caractéristiques à l'âge de 3 ans peut se faire selon plusieurs méthodes.

1) MÉTHODE 1 : DÉTERMINATION ALÉATOIRE

La détermination des caractéristiques se fait en lançant, à six reprises, trois dés à six faces, et en additionnant les deux plus mauvais résultats. Ceci donne 6 résultats de 2 à 12, avec une moyenne de 5.

Il suffit ensuite d'affecter chacun de ces résultats à une caractéristique.

2) MÉTHODE 2 : RÉPARTITION DE SCORES PRÉDÉTERMINÉS

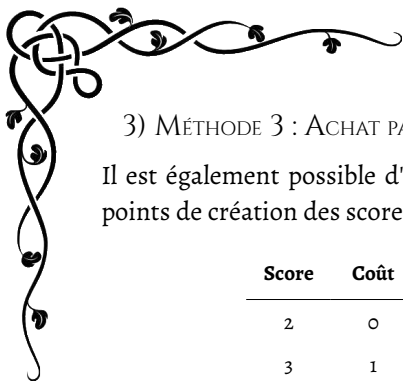
Le personnage enfantin dispose de 6 scores à répartir entre ses caractéristiques. Selon le niveau de puissance voulu pour les personnages enfantins, ces scores sont les suivants :

Série standard (enfant commun) : 6, 5, 5, 4, 4, 3

Série puissante (enfant futur héros) : 7, 6, 5, 5, 4, 3

Série d'élite (enfant exceptionnel) : 7, 7, 6, 6, 5, 3





3) MÉTHODE 3 : ACHAT PAR POINTS DE CRÉATION

Il est également possible d'acheter les scores de caractéristique avec des points de création. Les coûts en points de création des scores de caractéristique des enfants de niveau 3 sont décrits dans la table suivante :

Score	Coût	Score	Coût	Score	Coût	Score	Coût
2	0	5	3	8	7	11	13
3	1	6	4	9	9	12	15
4	2	7	5	10	11		

Selon le niveau de puissance souhaité, les joueurs disposent de plus ou moins de points de création pour acheter les scores de caractéristiques de leurs personnages.

Niveau de puissance souhaité	Points de création à disposition
Standard (enfant commun)	15
Puissant (enfant futur héros)	18
Élite (enfant exceptionnel)	22

4) MÉTHODE 4 : CARACTÉRISTIQUES DÉTERMINÉES GÉNÉTIQUEMENT

Cette méthode consiste à calculer les caractéristiques de l'enfant à l'âge de 3 ans à partir des caractéristiques de ses deux parents. Cette méthode optionnelle est présentée dans la section III.J.i intitulée Caractéristiques génétiquement déterminées, et se trouve en page 68.

5) AJUSTEMENT DES CARACTÉRISTIQUES

Quelle que soit la méthode suivie, dès le premier niveau de sa Classe d'âge (voir section suivante), le personnage-joueur nouvellement créé bénéficie du bonus indiqué correspondant à son Tempérament (voir plus loin), ce qui lui donne un bonus de 1 point dans une caractéristique. Il bénéficiera d'un autre bonus de 1 point dans une caractéristique lors du choix de sa Classe héroïque enfantine.

B) NIVEAU DE CLASSE D'ÂGE

Une fois déterminées ces caractéristiques du personnage enfantin à l'âge de 3 ans, l'opération suivante consiste à les modifier en déterminant le niveau de Classe d'âge du personnage.

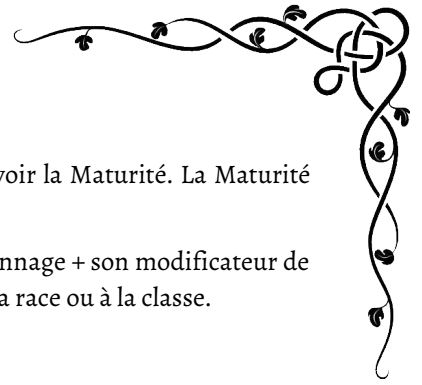
Pour des personnages humains, ce niveau de Classe d'âge est égal à l'âge du personnage -2. Pour des personnages demi-humains, il est possible soit d'utiliser la même règle, soit d'utiliser les règles optionnelles disponibles dans la section III.J.ii intitulée Les enfants d'ascendance non humaine, et se trouve en page 68.

Le choix de l'âge des personnages du groupe est totalement libre, et laissé à la discrétion du meneur et des joueurs. Il faut garder à l'esprit que plus les personnages seront âgés, et plus leurs caractéristiques, aptitudes et maturité seront importantes.

Une fois l'âge choisi, le niveau de classe d'âge indique les évolutions cumulatives de caractéristiques du personnage au cours de sa croissance, à ajouter aux caractéristiques obtenues à l'âge de 3 ans, ainsi que ses aptitudes élémentaires liées à son éducation et son apprentissage de la vie.

Ces évolutions de caractéristiques dépendent des tempéraments successifs du personnage. Les effets précis des tempéraments sur les personnages enfantins sont présentés en pages 23 et suivantes.

Les autres aptitudes spécifiques que le personnage a acquises en grandissant sont précisées aux niveaux de Classes d'âge adéquats, et souvent déterminées en fonction de l'extraction sociale du personnage.



C) MATURITÉ

Les personnages enfantins bénéficient d'une statistique supplémentaire, à savoir la Maturité. La Maturité représente le degré de proximité de l'enfant avec la psychologie d'un adulte.

Le Bonus de base du jet de Maturité est égal au Niveau de Classe d'âge du personnage + son modificateur de Constitution + son modificateur de Sagesse, + d'éventuels modificateurs liés à la race ou à la classe.

Les personnages enfantins utilisent leur Maturité pour :

- éviter de pleurer et se trouver hors de combat lorsqu'ils reçoivent des blessures physiques (en réussissant un jet de Maturité contre un DD 15 + le nombre de points de dégâts subis, -2 si les dégâts sont non létaux) ;
- résister à des humiliations ou blessures psychologiques (DD variable de 10 pour une simple perte de face devant d'autres enfants, à un DD de 25 quand l'enfant est martyrisé par ses parents) ;
- identifier ou reconnaître des actions et situations trop dangereuses pour des enfants (DD variable).

D) POINTS DE VIE ET DÉS DE VIE

Les Points de Vie d'un enfant de 3 ans sont égaux à 4 + son modificateur de Constitution (minimum 1).

Les Points de Vie des enfants n'augmentent pas avec la progression de leur Classe d'âge, sinon indirectement grâce à l'augmentation de leur score de Constitution.

En revanche, les classes enfantines héroïques induisent une augmentation progressive du nombre de Points de Vie, chaque fois que le personnage enfantin acquerra l'aptitude de classe « Point de vie ».

En ce qui concerne le nombre de dés de vie (DV) du personnage enfantin, celui-ci n'augmente ni avec son niveau de classe d'âge, ni avec son niveau de classe héroïque enfantine : un personnage enfantin est toujours considéré comme une créature de 1 Dé de Vie, quels que soient son âge et son niveau.

E) ABSENCE DE DONS

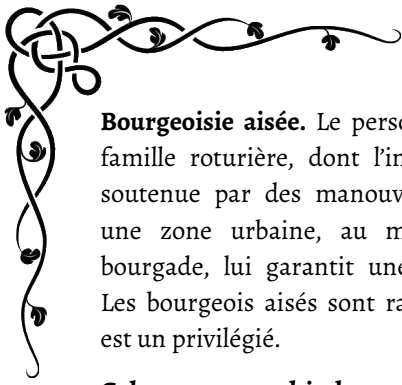
Le personnage enfantin ne reçoit aucun don en bonus à raison de son premier niveau, ni aucun don supplémentaire à raison de l'augmentation de son niveau. Seule ses aptitudes de Classe d'âge, telles que notamment Apprentissage, Capacité culturelle, ou Capacité innée peuvent lui permettre d'acquérir des dons.

F) EXTRACTION SOCIALE

Chaque personnage-joueur enfantin doit, à ce niveau, déterminer son Extraction sociale, soit qu'il la choisisse avec l'accord du meneur de jeu, soit qu'il la tire au hasard sur 1d20. La table à cet effet est présentée ci-après :

Résultat	Extraction sociale
1 – 10	Servage (résultat pair) ou Misère urbaine (résultat impair)
11 – 14	Colporteurs et saltimbanques
14 – 17	Noblesse désargentée (résultat pair) ou Prospérité rurale (résultat impair)
18 – 19	Bourgeoisie aisée
20	Noblesse

Les descriptions des différentes extractions sociales sont les suivantes :



Bourgeoisie aisée. Le personnage est issu d'une famille roturière, dont l'industrie (évidemment soutenue par des manouvriers miséreux) dans une zone urbaine, au minimum une grosse bourgade, lui garantit une certaine prospérité. Les bourgeois aisés sont rares, et le personnage est un privilégié.

Colporteurs et saltimbanques. Le personnage fait partie d'un groupe nomade qui va de ville en ville afin d'assurer sa subsistance. Gitans, caravaniers, colporteurs, bateleurs itinérants, tout est possible, y compris les groupes de pirates faisant halte dans les villes côtières ou encore les bandes de routiers et autres brigands.

Misère urbaine. Le personnage est un enfant des rues, dont la famille – si celle-ci est en vie – vit dans une certaine indigence. S'il est chanceux, le personnage a été placé en apprentissage auprès d'un artisan de la ville ou du prêtre local. S'il ne l'est pas, il doit voler ou mendier sa pitance journalière à défaut de trouver quelque travail à réaliser en échange d'une écuelle de gruaux.



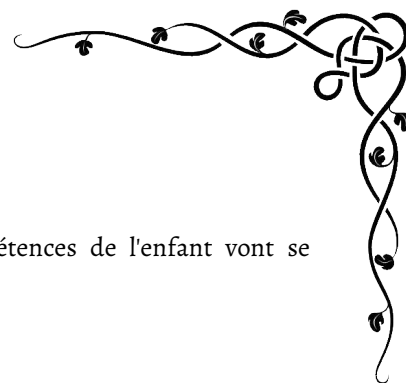
Noblesse. Le personnage est issu d'une famille de la petite noblesse de chevalerie, qui dispose de quelques terres qui lui ont été données en fief et dont quelques serfs exploitent les ressources. La famille habite probablement une demeure seigneuriale, ancienne mais dans un état d'entretien suffisant pour recevoir des pairs.

Noblesse désargentée. Le personnage est un enfant noble. Cependant, les maigres ressources de sa famille sont presque épuisées, ne laissant que l'honneur et beaucoup de dettes, des terres sur lesquelles ne poussent que les cailloux, ainsi qu'une demeure seigneuriale décrépite et vétuste. En pratique, le personnage et sa famille vivent au moins aussi mal que les rares serfs de leur domaine, voire sont dans une situation encore plus précaire, puisqu'ils ne peuvent se livrer au commerce ou travailler la terre sans déroger.

Prospérité rurale. Le personnage vit dans une ferme appartenant à une famille roturière relativement aisée, qui exploite des terres agricoles ou pratique l'élevage alentour. Il peut s'agir de fermiers enrichis au service de leur seigneur, ou encore de paysans ayant reçu des terres en alleu. La famille du personnage emploie fréquemment quelques journaliers lorsque les nécessités de la saison exigent plus de bras.

Servage. Le personnage est issu de la masse des paysans pauvres et corvéables à merci par leur seigneur. Sa famille travaille une terre qui ne lui appartient pas, et ne récolte que la portion congrue des fruits de cette terre, l'essentiel appartenant au seigneur. Améliorer l'ordinaire n'est possible qu'en se livrant au braconnage sur les terres du seigneur – qui seul dispose du droit de chasse – au risque d'être sévèrement puni par des amendes et des bastonnades.

Soldatesque. Le personnage est élevé au milieu d'une troupe de soldats. Il est parent de l'un d'entre eux, et/ou enfant d'une cantinière ou d'une fille suivant la troupe. Il partage la dure vie de la soldatesque, faite de rapines et de voyages sans fin par mer et par terre vers des champs de bataille lointains.



D. LA CLASSE D'ÂGE

A chaque niveau de Classe d'âge, les caractéristiques, aptitudes, et compétences de l'enfant vont se développer progressivement, notamment en fonction de son tempérament.

I. COMPÉTENCES

Les enfants disposent d'une liste spécifique de compétences. Ces compétences spécifiques présentent des correspondances avec des compétences de l'âge adulte, et ont des utilisations à peu près similaires, tout en demeurant dans un cadre enfantin.

Les compétences enfantines, leur utilisation et leurs attributs liés, sont les suivants :

Compétence enfantine	Utilisation	Attribut
Apprivoisement	Approcher sans risque les animaux domestiques ou sauvages, voire s'en faire aimer.	Charisme
Astuce	Chercher, percevoir et remarquer ce qui est caché ou peu discernable.	Sagesse
Bobards	Raconter calembredaines et billevesées ou au contraire la vérité, et être cru.	Charisme
Bravade (garçons et garçons manqués) / Chipie (filles)	Intimider les autres personnages enfantins, prouver sa supériorité ou son courage.	Charisme
Cachotterie*	Capacité du personnage à rester discret quand il fait des bêtises et quand il n'en fait pas. Pour rappel, les personnages de taille Petite, ce qui est le cas de la plupart des enfants, disposent d'un bonus de +4 à leurs tests de Cachotterie.	Dextérité
Débrouillardise*	Habilité manuelle à fabriquer, modifier ou détourner les objets de leur utilisation normale.	Dextérité
Dorloter	Soigner les bobos, apaiser les pleurs, et soutenir dans l'adversité.	Sagesse
Gambettes*	Fournir un effort physique important ou soutenu.	Force
Grimage	Changer son apparence en se déguisant.	Charisme
Grimette*	Grimper aux arbres, escalader les murs.	Force
Patauger**	Aisance au déplacement d'un personnage plongé dans un corps liquide.	Force
Poudre d'escampette*	Fuir à toutes jambes, s'évader, s'échapper, prendre la clef des champs, semer ses poursuivants.	Dextérité

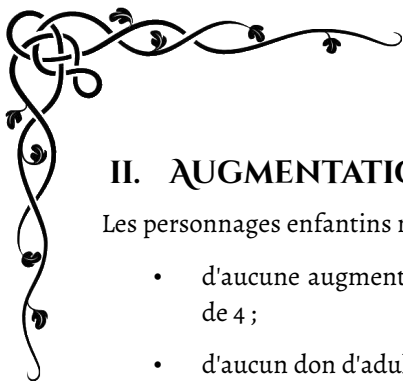
* Ces compétences sont affectées de l'éventuel malus de l'armure portée par le personnage.

** Cette compétence est affectée du double de l'éventuel malus de l'armure portée par le personnage.

Les points de compétence permettent aux enfants d'acquérir des rangs de maîtrise dans leurs compétences enfantines, à raison d'un point par rang de maîtrise. Le nombre de rangs de maîtrise maximum dans ses compétences enfantines est égal à la moitié du niveau global de l'enfant (minimum 1).

Chaque personnage bénéficie d'un bonus inné de +3 dans chacune de ses compétences de classe, mais d'aucun bonus dans ses compétences hors classe.

Chaque enfant dispose de 1 + son Modificateur d'Intelligence en points de compétence (minimum 1) par niveau de Classe d'âge. Ces points ne sont pas multipliés par 4 au niveau 1.



II. AUGMENTATION DES CARACTÉRISTIQUES ET DE DONS

Les personnages enfantins ne bénéficient :

- d'aucune augmentation de caractéristique chaque fois que leur niveau global atteint un multiple de 4 ;
- d'aucun don d'adulte, tant à la création qu'à mesure de l'augmentation de leur niveau global.

Les caractéristiques des personnages enfantins n'évoluent que via les augmentations de leur niveau de Classe d'âge et les niveaux de Classes héroïques enfantines. Les personnages enfantins n'acquièrent de dons d'adultes qu'à raison d'aptitudes particulières liées à leur éducation, à leur Classe d'âge, ou à leur Classe héroïque enfantine.

III. LA PROGRESSION DE LA CLASSE D'ÂGE

A) LES VALEURS ÉVOLUANT AVEC LA CLASSE D'ÂGE

La progression de la Classe d'âge est présentée dans les deux tableaux ci-dessous, l'un pour les filles, l'autre pour les garçons.

Âge. Il s'agit de l'âge de l'enfant.

Niv. Il s'agit du niveau de l'enfant, qui, en ce qui concerne la Classe d'âge, évolue en fonction de l'âge.

Alignement. Les enfants sont tous initialement d'alignement Neutre. Leur personnalité se construit progressivement, en fonction de leurs expériences et de leur éducation. La structuration de la psychologie de l'enfant se fait à chaque passage à une nouvelle phase de développement. Le personnage enfantin peut, à ces moments, voir son alignement se décaler d'un rang vers la Loi, le Chaos, le Bien ou le Mal ou au contraire retourner vers la Neutralité. Un dernier ajustement de l'alignement de l'enfant sera effectué au moment de son passage à l'âge adulte.

Bonus (Attaque, Réflexes, Vigueur, Volonté). Ces bonus sont identiques et communs à tous les enfants du même sexe et du même niveau de Classe d'âge.

Compétences de classe. Aucune. Les enfants ne disposent d'aucune compétence de classe à raison de leur Classe d'âge.

Maniement des armes. Un enfant ne sait initialement que se battre à mains nues.

Points de compétence à chaque niveau. 1 + modificateur d'Intelligence (minimum 1).

Évolution. L'évolution est la progression des caractéristiques de l'enfant en raison de son épanouissement graduel, selon son tempérament. Le tempérament choisi pour l'enfant, qui correspond globalement à ses traits de caractère, a des conséquences importantes sur l'évolution de deux de ses caractéristiques (une majeure, et une mineure), au fur et à mesure qu'il accumule des niveaux de Classe d'âge.

Ce tempérament peut être amené à évoluer chaque fois que l'enfant entre dans une nouvelle phase de son développement : enfance, grande enfance, préadolescence, et adolescence.

À chacune de ces phases, il lui est en effet possible de choisir un tempérament spécifique et/ou de modifier son choix de tempérament précédent.

Dans les niveaux les moins élevés, ce sont en effet les caractéristiques majeure et mineure déterminées par le Tempérament de l'enfant qui évoluent le plus. Lorsque l'enfant atteint l'adolescence, toutes ses caractéristiques finissent par augmenter.

1) TABLE DE PROGRESSION DES FILLES

Âge	Niv.	Bonus de base à l'attaque	Bonus Réflexes	Bonus Vigueur	Bonus Volonté	Aptitudes spéciales	Évolution
3	1	-3	-1	-1	-1	Tempérament (Infance), Taille (petit), Extraction sociale	Maj. +1
4	2	-3	-1	-1	-1	Éducation	Maj +1, Min. +1
5	3	-3	-1	-1	-1	Capacité innée	Maj. +1
6	4	-2	+2	+1	+0	Tempérament (Grande Enfance), Capacité culturelle	+1 au choix
7	5	-2	+2	+1	+0	Éducation	Maj +1, Min. +1
8	6	-2	+2	+1	+0	Capacité innée	Maj. +1
9	7	-2	+2	+1	+0	Apprentissage	Maj +1, Min. +1
10	8	-2	+2	+1	+0	Capacité culturelle, Éducation	+1 au choix
11	9	-2	+2	+1	+0	Capacité innée	Maj. +1, +1 au choix
12	10	-1	+1	+2	+1	Tempérament (Préadolescence), Taille +1	Maj. +1, Dex +1
13	11	-1	+1	+2	+1	Éducation, Apprentissage	Maj. +1, Min. +1, Int +1, Sag +1
14	12	-1	+1	+2	+2	Capacité innée, Capacité culturelle	Maj. +1, Min. +1, For +1, Con +1, +1 au choix
15	13	+0	+0	+1	+2	Tempérament (Adolescence)	Maj. +1, Cha +1
16	14	+0	+0	+1	+2	Apprentissage	Maj +1, Min. +1
17	15	+0	+0	+1	+1	Capacité innée	Maj. +1

CLASSE ADULTE, NIVEAU 1



2) TABLE DE PROGRESSION DES GARÇONS

Âge	Niv.	Bonus de base à l'attaque	Bonus Réflexes	Bonus Vigueur	Bonus Volonté	Aptitudes spéciales	Évolution
3	1	-3	-1	-1	-1	Tempérament (Infance), Taille (petit), Extraction sociale	Maj. +1
4	2	-3	-1	-1	-1	Éducation	Maj +1, Min. +1
5	3	-3	-1	-1	-1	Capacité innée	Maj. +1
6	4	-2	+2	+1	+0	Tempérament (Grande Enfance), Capacité culturelle	+1 au choix
7	5	-2	+2	+1	+0	Éducation	Maj +1, Min. +1
8	6	-2	+2	+1	+0	Capacité innée	Maj. +1
9	7	-2	+2	+1	+0	Apprentissage	Maj +1, Min. +1
10	8	-2	+2	+1	+0	Capacité culturelle, Éducation	+1 au choix
11	9	-2	+2	+1	+0	Capacité innée	Maj. +1
12	10	-1	+1	+1	+1	Tempérament (Préadolescence)	+1 au choix
13	11	-1	+1	+1	+1	Éducation, Apprentissage	Maj. +1, Min. +1
14	12	-1	+1	+2	+1	Capacité innée, Capacité culturelle, Taille +1	Maj. +1, For +1, +1 au choix
15	13	+0	+0	+2	+2	Tempérament (Adolescence)	Maj. +1, Min. +1, Dex +1, Con +1
16	14	+0	+0	+2	+2	Apprentissage	Maj. +1, Min. +1, Int +1, Sag +1
17	15	+0	+0	+1	+2	Capacité innée	Maj. +1, Min. +1, Cha +1

CLASSE ADULTE, NIVEAU 1



B) LES TEMPÉRAMENTS



À chaque nouveau niveau de Classe d'âge, le personnage voit ses caractéristiques augmenter. Ces augmentations de caractéristique sont fonction du tempérament du personnage.

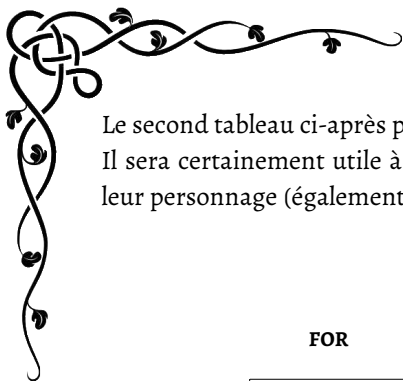
A chaque Tempérament sont associées deux caractéristiques, une caractéristique dite majeure, et une dite mineure. A certains niveaux de sa Classe d'âge, le personnage enfantin acquiert le bonus indiqué dans l'une ou l'autre de ces deux caractéristiques associées à son tempérament ou encore dans d'autres caractéristiques.

Le choix du Tempérament est libre. Toutefois, un personnage enfantin ne peut suivre qu'un seul tempérament au cours d'une même phase de son développement. À chaque nouvelle phase de développement, le personnage peut en changer ou au contraire le conserver.

Les effets des tempéraments sur les caractéristiques majeure et mineure qui y sont associées sont présentés dans les tableaux ci-après. Le premier tableau ci-après permet de connaître les conséquences en termes de caractéristiques du Tempérament de son personnage (les Tempéraments y sont classés par ordre alphabétique).

Tempérament	C. Majeure	C. mineure
Astucieux	Sagesse	Dextérité
Bagarreur	Force	Constitution
Brave	Charisme	Constitution
Capricieux	Charisme	Sagesse
Casse-cou	Dextérité	Dextérité
Confiant	Force	Sagesse
Costaud	Constitution	Force
Délicat	Charisme	Dextérité
Docile	Charisme	Intelligence
Énergique	Constitution	Dextérité
Fier	Charisme	Force
Gaillard	Constitution	Charisme
Garnement	Dextérité	Force
Gringalet	Intelligence	Charisme
Hardi	Constitution	Sagesse
Intelligent	Intelligence	Intelligence
Intrépide	Sagesse	Constitution
Joueur	Intelligence	Dextérité

Tempérament	C. Majeure	C. mineure
Mauviette	Sagesse	Charisme
Menteur	Charisme	Charisme
Nigaud	Force	Force
Perspicace	Sagesse	Intelligence
Peste	Dextérité	Intelligence
Polisson	Constitution	Intelligence
Protecteur	Sagesse	Force
Rebelle	Dextérité	Charisme
Récalcitrant	Intelligence	Constitution
Robuste	Constitution	Constitution
Sage	Sagesse	Sagesse
Studieux	Intelligence	Sagesse
Teigneux	Force	Intelligence
Timide	Intelligence	Force
Trouillard	Dextérité	Sagesse
Turbulent	Dextérité	Constitution
Vaurien	Force	Dextérité
Vigoureux	Force	Charisme



Le second tableau ci-après permet de connaître le tempérament associé à chaque couple de caractéristiques. Il sera certainement utile à des joueurs désireux de contrôler au mieux l'évolution des caractéristiques de leur personnage (également appelés « optimisateurs ») :

		Caractéristique majeure					
		FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Caractéristique mineure	FOR	Nigaud	Garnement	Costaud	Timide	Protecteur	Fier
	DEX	Vaurien	Casse-cou	Énergique	Joueur	Astucieux	Délicat
	CON	Bagarreux	Turbulent	Robuste	Récalcitrant	Intrépide	Brave
	INT	Teigneux	Peste	Polisson	Intelligent	Perspicace	Docile
	SAG	Confiant	Trouillard	Hardi	Studieux	Sage	Capricieux
	CHA	Vigoureux	Rebelle	Gaillard	Gringalet	Mauviette	Menteur

C) APTITUDES DE LA CLASSE D'ÂGE

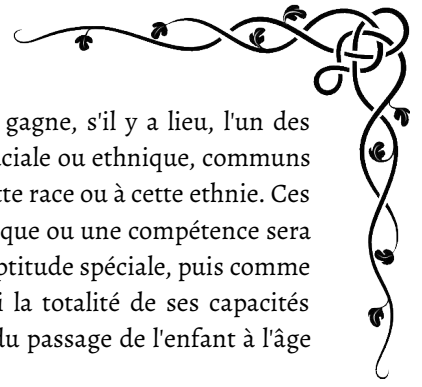
Tempérament. A chaque niveau indiquant Tempérament, le personnage enfantin peut (il s'agit d'une faculté, et non d'une obligation) changer de Tempérament et donc de Caractéristiques Majeure et Mineure.

Taille. Au premier niveau, tous les enfants sont de taille Petit. La Taille de l'enfant augmente normalement d'un rang au niveau 10 pour les filles (lorsqu'elles atteignent l'âge de 12 ans), et au niveau 12 pour les garçons (lorsque ceux-ci atteignent l'âge de 14 ans). Pour rappel, les personnages de taille Petit ont un certain nombre d'avantages et de désavantages dans certaines circonstances. Ainsi, pour rappel, les personnages de taille Petite ont automatiquement :

- un bonus de taille de +1 à leurs jets d'attaque ;
- un bonus de taille de +1 à leur classe d'armure ;
- un bonus de taille de +4 à tous les tests de compétence visant à se cacher ou à se déplacer furtivement (la compétence enfantine associée est Cachotterie) ;
- un malus de -4 à tous leurs tests de lutte.

Extraction sociale. Le personnage est nécessairement issu d'un milieu social donné, qui conditionne son niveau d'éducation et une partie de ses aptitudes. À son niveau 1 de Classe d'âge, le personnage doit tirer au sort une Extraction sociale parmi les suivantes (classées par ordre alphabétique) : *Bourgeoisie aisée*, *Colporteurs et saltimbanques*, *Misère urbaine*, *Noblesse*, *Noblesse désargentée*, *Prospérité rurale*, *Servage*, *Soldatesque*, ou bien la choisir avec l'accord du meneur de jeu. Les extractions sociales sont décrites dans la section relative à la création d'un personnage à l'âge de 3 ans

Résultat	Extraction sociale
1 – 10	Servage (résultat pair) ou Misère urbaine (résultat impair)
11 – 14	Colporteurs et saltimbanques (résultat pair) ou Soldatesque (résultat impair)
14 – 17	Noblesse désargentée (résultat pair) ou Prospérité rurale (résultat impair)
18 – 19	Bourgeoisie aisée
20	Noblesse



Capacité innée. A chaque itération de cette aptitude spéciale, le personnage gagne, s'il y a lieu, l'un des traits, aptitudes, capacités ou caractéristiques innés liés à son appartenance raciale ou ethnique, communs à tous les personnages de tous niveaux, dès lors que ceux-ci appartiennent à cette race ou à cette ethnie. Ces gains sont progressifs, de sorte qu'un bonus de +2 points dans une caractéristique ou une compétence sera traité d'abord comme un bonus de +1 lors d'une première acquisition de cette aptitude spéciale, puis comme un bonus de +2 lors d'une seconde acquisition de cette aptitude spéciale. Si la totalité de ses capacités innées ne sont pas encore acquises, ou seulement partiellement, au moment du passage de l'enfant à l'âge adulte, celui-ci les acquerra entièrement lors de ce passage.

Capacité culturelle. A chaque itération de cette aptitude spéciale, le personnage gagne, s'il y a lieu, l'un des traits, aptitudes, capacités ou caractéristiques innés liés à l'éducation habituelle des enfants de la culture à laquelle il appartient ou de l'ethnie dans laquelle il évolue socialement, communs à tous les personnages de tous niveaux, dès lors que ceux-ci appartiennent à cette ethnie ou ont reçu cette éducation. Ces gains sont progressifs, de sorte qu'un bonus de +2 points dans une caractéristique ou une compétence sera traité d'abord comme un bonus de +1 lors d'une première acquisition de cette aptitude spéciale, puis comme un bonus de +2 lors d'une seconde acquisition de cette aptitude spéciale. Si la totalité de ses capacités culturelles ne sont pas encore acquises, ou seulement partiellement, au moment du passage de l'enfant à l'âge adulte, celui-ci les acquerra entièrement lors de ce passage.

Éducation. Le type d'éducation dépend de l'Extraction sociale du personnage enfantin. Les différents types d'éducation (et les extractions sociales qui permettent d'y accéder) sont :

- Délaissement [Toutes extractions] ;
- École buissonnière [Colporteurs et saltimbanques, Noblesse, Noblesse désargentée, Prospérité rurale, Servage, Soldatesque] ;
- École ecclésiastique [Bourgeoisie aisée, Misère urbaine, Noblesse, Noblesse désargentée, Prospérité rurale, Servage] ;
- École de la mer [Bourgeoisie aisée, Colporteurs et saltimbanques, Misère urbaine, Noblesse, Noblesse désargentée, Soldatesque] – sous réserve que le personnage vive dans une région côtière ou insulaire ;
- École de la rue [Bourgeoisie aisée, Colporteurs et saltimbanques, Misère urbaine] ;
- Précepteur [Bourgeoisie aisée, Noblesse]
- Sur les routes [Colporteurs et saltimbanques, Servage, Soldatesque].



D) ÉDUCATION ET EXTRACTION SOCIALE

Les accès aux diverses Éductions en fonction de l'Extraction sociale sont présentées dans le tableau suivant :

	Délaissement	École buissonnière	École ecclésiastique	École de la mer*	École de la rue	Précepteur	Sur les routes
Bourgeoisie aisée	Oui	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
Colporteurs et saltimbanques	Oui	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui
Misère urbaine	Oui	Non	Oui	Non	Oui	Non	Non
Noblesse	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non
Noblesse désargentée	Oui	Oui, non cumulable avec École de la rue	Oui	Oui	Oui, non cumulable avec École buissonnière	Non	Non
Prosperité rurale	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
Servage	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Oui
Soldatesque	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Non	Oui

* Sous réserve que le personnage vive dans une région côtière ou insulaire

À chaque type d'éducation est associée une série de capacités particulières. Le personnage peut choisir des capacités appartenant à plusieurs types d'éducation différents, à condition que ces types d'éducation ci lui soient accessibles à raison de son extraction sociale. À chaque fois qu'il acquiert l'aptitude éducation à raison de l'augmentation de son niveau de Classe d'âge, le personnage ajoute une capacité disponible.

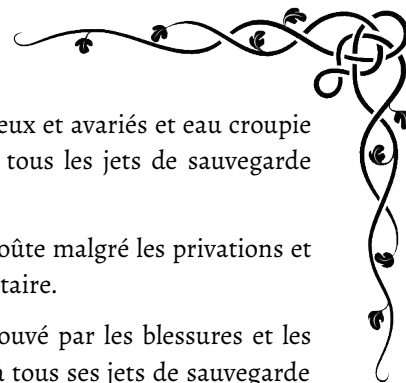
Ainsi, un garçon de niveau 11 dans sa Classe d'âge, issu d'une petite noblesse rurale, mais relativement prospère (Extraction sociale : Noblesse) a pu souffrir d'un certain délaissement lors de son plus jeune âge, laissé aux soins indifférents de nourrices inconscientes, et ainsi acquérir successivement les aptitudes *Survivant* (Délaissement) et *Enfant sauvage* (Délaissement).

Par la suite, il a pu s'amuser un temps avec des camarades de son âge en se construisant une *Cabane* (École buissonnière) avant que d'être « repris en main », à l'insistance de ses parents, par un chevalier chargé de l'endurcir (Précepteur), lui conférant l'aptitude *Au service d'un noble*.

1) DÉLAISSEMENT

- **Enfant sauvage.** La constitution robuste du personnage lui a permis de survivre à l'absence totale d'hygiène et aux fièvres infantiles. Il dispose d'un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde contre les maladies.





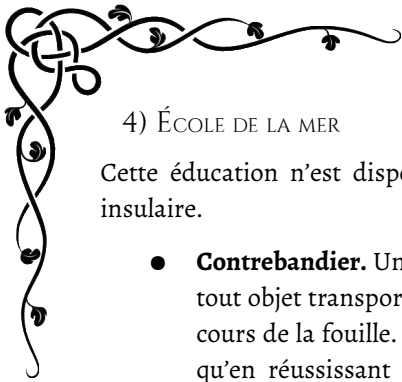
- **Estomac d'acier.** Le personnage est capable de digérer aliments douteux et avariés et eau croupie sans en ressentir d'effets délétères. Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les poisons agissant par ingestion.
- **Survivant.** Le personnage a démontré sa volonté de vivre coûte que coûte malgré les privations et la négligence de ses gardiens. Il bénéficie d'un Point de Vie supplémentaire.
- **Va-nu-pieds.** Le personnage s'est endurci dans son dénuement, éprouvé par les blessures et les coups, trempé par les éléments hostiles. Il dispose d'un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde pour résister aux environnements hostiles, qu'ils soient froids ou chauds.

2) ÉCOLE BUISSONNIÈRE

- **A travers champs.** Quand il traverse un terrain rural exploité par l'homme (par exemple un champ, un potager ou bien encore un pâturage), le personnage est d'une grande discrétion et ne laisse que très peu de traces de son passage. Tous les jets et tests destinés à suivre sa piste sur ce terrain sont affectés d'un malus de -4.
- **Cabane.** Le personnage dispose d'un repaire secret, une cabane, une planque qu'il a aménagée – seul ou plus probablement avec de l'aide d'autres personnages – dans un environnement naturel. Il peut s'agir d'une cabane perchée dans un arbre, d'une grotte, d'une clairière ou encore d'une crique isolées des regards.
Ce repaire est assez spacieux pour accueillir le personnage lui-même, et un personnage additionnel par point de bonus de Charisme du personnage (minimum 1).
Plusieurs personnages disposant de cette même aptitude peuvent choisir de partager le même repaire. Dans ce cas, le nombre de personnages que le repaire peut accueillir est égal au nombre de personnages que le personnage avec le plus fort Charisme peut accueillir, multiplié par le nombre de personnages ayant mis en commun cette aptitude.
Tout personnage qui n'aurait jamais été invité dans le repaire subit un malus de -4 à tous ses tests destinés à trouver ce repaire ou à pister des personnages qui s'y seraient réfugiés.
- **On joue à cache-cache ?** Le personnage dispose d'un bonus de +2 à tous ses tests de Cachotterie quand il se trouve dans un environnement rural.
- **On va voir les vaches ?** Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests d'Apprivoisement.

3) ÉCOLE ECCLÉSIASTIQUE

- **Alphabétisation.** Le personnage sait lire, écrire et compter de manière rudimentaire. Il acquiert comme compétences de classe les compétences d'adulte « Estimation » et « Décryptage » (DRS 3.5) / « Linguistique » (Pathfinder 3.75) / « Religion » (DRS 5.0 – selon ce dernier système, tout personnage lit et écrit de manière innée).
- **Jeune disciple.** Le personnage acquiert un sort divin non offensif de niveau 1, issu des listes de sorts des Adeptes, Druides, Paladins ou Prêtres, qu'il peut lancer, une fois par jour, comme un lanceur de sorts de niveau 1.
- **L'oreille de l'élève, c'est son dos.** A force de recevoir des coups de badine et des rossées, le personnage acquiert 1 point d'armure naturelle.
- **Rosa, rosa, rosam.** Le personnage acquiert une nouvelle langue. Celle-ci est soit une langue spécifiquement religieuse, soit une langue morte (et le plus souvent les deux). S'il ne sait pas nécessairement la lire et l'écrire, du moins le personnage sait-il la parler et la comprendre.



4) ÉCOLE DE LA MER

Cette éducation n'est disponible que sous réserve que le personnage vive dans une région côtière ou insulaire.

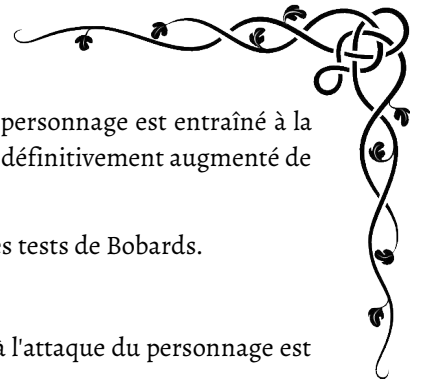
- **Contrebandier.** Une fois par jour, si le personnage est fouillé par des tiers, il peut tenter d'exclure tout objet transporté et ne dépassant pas la taille de son poing de ceux qui peuvent être trouvés au cours de la fouille. Les tiers fouillant le personnage ne peuvent avoir une chance de trouver l'objet qu'en réussissant d'abord un jet de Volonté dont le degré de difficulté est de 10 + le bonus d'Intelligence, de Charisme ou de Sagesse du personnage (au choix, minimum 1) + la moitié du niveau du personnage. Si ce jet est raté, la fouille ne permettra jamais de trouver l'objet en question. Si le jet est réussi, la fouille pourrait permettre de trouver l'objet, à condition que le test de compétence pour fouiller soit également couronné de succès.
- **Moussaillon.** Le personnage dispose d'un bonus de +2 à tous ses tests de Gambettes et de Grimpette destinés à garder l'équilibre ou à se mouvoir sur une surface instable.
- **Un homme à la mer.** Le personnage dispose de la compétence adulte « Natation » (DRS 3.5 / Pathfinder 3.75) / « Survie (milieu aquatique) » (DRS 5.0) comme compétence de classe, qui annule et remplace la compétence enfantine « Patauger ». Les rangs de maîtrise dans la compétence enfantine « Patauger » sont reportés dans la compétence adulte.
- **Yo-ho-ho-ho.** Le personnage dispose d'un bonus de +1 à tous ses jets de Vigueur destinés à résister aux effets de l'alcool.

5) ÉCOLE DE LA RUE

- **Gamin des rues.** Le personnage dispose d'un bonus de +2 à tous ses tests de Cachotterie quand il se trouve dans un environnement urbain.
- **Qu'est-ce que vous lui voulez, au gamin ?** Une fois par jour, lorsqu'il est dans un lieu public de la ville tel que la place du marché ou une taverne, l'enfant peut faire un test d'Astuce contre un DD de 15. Si ce test est un succès, alors 1d3 adultes présents connaissent l'enfant ou, plus probablement, sont des amis de ses parents. Ils seront disposés à lui accorder une petite aide à condition que cette faveur ne les mette pas en danger ou ne les oblige pas à violer la loi. Si l'enfant est en danger, ils n'hésiteront pas à alerter la garde, prévenir des alliés, ou prendre toute autre mesure destinée à le sauver et qui ne présente pas de danger immédiat pour eux-mêmes.
- **Se fondre dans la foule.** Le personnage traversant une foule peut instantanément faire un test de Grimace avec un bonus de +4 afin de se fondre dedans, et de disparaître de la vue d'éventuels observateurs.
- **Venelles obscures.** Le personnage peut s'orienter efficacement dans le dédale des ruelles des cités, son instinct lui indiquant le chemin le plus rapide pour se rendre où il le désire. Sa vitesse de déplacement n'est pas modifiée, mais les raccourcis et passages étroits qu'il emprunte lui permettent de diviser par deux le temps pour se rendre d'un endroit à l'autre d'une cité. Quand il se trouve dans la cité, le personnage dispose d'un bonus de +2 à ses tests de Gambettes et de Poudre d'escampette lorsqu'ils sont destinés à poursuivre quelqu'un ou au contraire le semer.

6) PRÉCEPTEUR

- **Au service d'un noble.**
 - Garçons et garçons manqués – Écuyer / écuyère : Le personnage est entraîné à manier une arme martiale d'adulte, les boucliers et à porter une armure intermédiaire de son choix.



- Filles et garçons douilletts – Demoiselle de compagnie / page : Le personnage est entraîné à la vie de Cour, et son score de Charisme ou de Sagesse (au choix) est définitivement augmenté de 1 point.
- **Étiquette.** Le personnage dispose d'un bonus de compétence de +2 à ses tests de Bobards.
- **Maître.**
 - Garçons et garçons manqués – Maître d'armes. Le bonus de base à l'attaque du personnage est augmenté de +1.
 - Filles et garçons douilletts – Maître à danser / de chant. Le personnage reçoit la compétence d'adulte « Représentation » comme compétence de classe.
- **Rivalités.** Le personnage en butte aux jalousies et vilénies des courtisans a très tôt appris à se méfier des sourires empoisonnés. Il bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests d'Astuce pour détecter mensonges et duplicité.

7) SUR LES ROUTES

- **Boussole.** Le personnage dispose d'une petite boussole ébréchée et au bronze ternie, mais parfaitement fonctionnelle. Celle-ci lui confère un bonus de +2 à tout test de compétence destiné à s'orienter.
- **Cavalier.** Le personnage a appris à monter à cheval, et dispose de la compétence d'adulte « Équitation ».
- **Idiome d'ailleurs.** Le personnage acquiert une nouvelle langue. Celle-ci est une langue parlée par des humains ou des demi-humains disposant d'un semblant organisation sociale (hobgobelins, orcs, etc). Il ne peut pas s'agir d'une langue secrète ou religieuse. S'il ne sait pas nécessairement la lire et l'écrire, du moins le personnage sait-il au moins la parler et la comprendre.
- **Marcheur.** Le personnage sait économiser son souffle. Il dispose d'un bonus de +2 à ses tests de Gambette pour tous ses déplacements à pied requérant de l'endurance.



Apprentissage. A chaque itération de cette aptitude, le personnage acquiert au choix l'une des capacités suivantes :

- une compétence d'Artisanat, de Connaissance, de Profession ou de Représentation (au choix) devient une compétence de classe pour le personnage et le personnage peut acquérir des degrés de maîtrise dans celle-ci ;
- une compétence normalement réservée aux adultes (par exemple Survie ou encore Utilisation d'objets magiques) devient une compétence de classe pour le personnage et le personnage peut acquérir des degrés de maîtrise dans celle-ci ;
- la faculté d'utiliser un certain type d'arme courante ou martiale, de porter un certain type d'armure, ou d'utiliser un outil ou groupe d'outils ;
- un don dont il remplit les prérequis.

IV. ACCÉLÉRER LA CRÉATION DE LA CLASSE D'ÂGE DU PERSONNAGE

L'une des difficultés inhérentes à la création d'un personnage de Héros comme Trois Pommes réside dans le fait que les personnages relèvent à la fois de leur classe d'âge, et à la fois de leur classe héroïque enfantine.

En théorie, cette distinction oblige, pour créer un personnage enfantin de plus de 3 ans, à suivre toutes les étapes de la progression de la classe d'âge, niveau par niveau, jusqu'à l'âge voulu, avant de pouvoir enfin appliquer les niveaux requis de la classe héroïque enfantine.

Pour éviter ce fastidieux exercice, les méthodes suivantes sont proposées afin de rapidement déterminer les caractéristiques et aptitudes liées à la classe d'âge.

A) MÉTHODE ACCÉLÉRÉE

La méthode accélérée consiste à appliquer les aptitudes cumulées des personnages enfantins basées sur l'évolution des niveaux de classe d'âge du personnage.

Ainsi, pour créer un personnage enfantin d'un âge donné entre 4 et 17 ans, il suffit de déterminer en premier lieu :

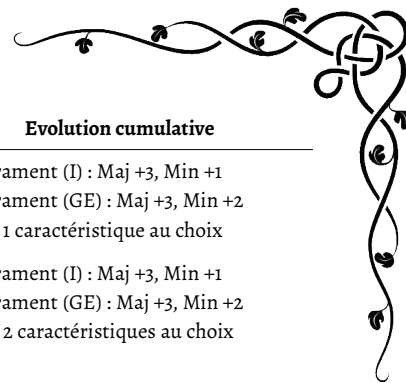
- Les caractéristiques du personnage à l'âge de 3 ans de manière classique, ou bien en répartissant les scores de 7, 6, 5, 5, 4, 3 dans celles-ci ;
- L'extraction sociale du personnage ;
- Les capacités innées de la race du personnage, si celles-ci existent ;
- Les capacités culturelles de son ethnie, si celle-ci peut lui conférer quelque aptitude supplémentaire.

1) APTITUDES ET ÉVOLUTIONS CUMULATIVES DE 3 À 10 ANS

Les enfants suivant la même évolution de 3 à 10 ans quel que soit leur sexe, une seule table est donc nécessaire pour des enfants dans cette fourchette d'âge :

Age	Niv	Att	Ref	Vig	Vol	Aptitudes	Evolution cumulative
3	1	-3	-1	-1	-1	Tempérament (I), Taille P	Tempérament (I) : Maj +1
4	2	-3	-1	-1	-1	Tempérament (I), Taille P, Éducation 1	Tempérament (I) : Maj +2, Min +1
5	3	-3	-1	-1	-1	Tempérament (I), Taille P, Éducation 1, Capacité innée	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1
6	4	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, Capacité innée, Capacité culturelle	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 +1 dans 1 caractéristique au choix
7	5	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1 & 2, Capacité innée, Capacité culturelle	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +1, Min +1 +1 dans 1 caractéristique au choix
8	6	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1 & 2, Capacité innée x2, Capacité culturelle	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +2, Min +1 +1 dans 1 caractéristique au choix



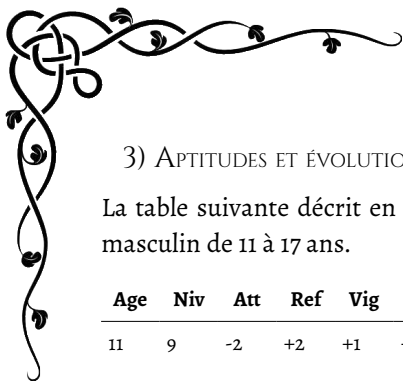


Age	Niv	Att	Ref	Vig	Vol	Aptitudes	Evolution cumulative
9	7	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x2, Capacité culturelle x2, Apprentissage	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +3, Min +2 +1 dans 1 caractéristique au choix
10	8	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x2, Capacité culturelle x2, Apprentissage	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +3, Min +2 +1 dans 2 caractéristiques au choix

2) APTITUDES ET ÉVOLUTIONS CUMULÉES DE 11 À 17 ANS – FILLES

La table suivante décrit en détail les aptitudes et évolutions cumulées des personnages enfantins de sexe féminin de 11 à 17 ans.

Age	Niv	Att	Ref	Vig	Vol	Aptitudes	Evolution cumulative
11	9	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 +1 dans 3 caractéristiques au choix
12	10	-1	+1	+2	+1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille M, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +1 Dex +1 +1 dans 3 caractéristiques au choix
13	11	-1	+1	+2	+1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage x2	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +2, Min +1 Dex +1, Int +1, Sag +1 +1 dans 3 caractéristiques au choix
14	12	-1	+1	+2	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x2	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +3, Min +2 For +1, Dex +1, Con +1, Int +1, Sag +1 +1 dans 4 caractéristiques au choix
15	13	+0	+0	+1	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x2	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +3, Min +2 Tempérament (A) : Maj +1 +1 dans chaque caractéristique +1 dans 4 caractéristiques au choix
16	14	+0	+0	+1	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x3	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +3, Min +2 Tempérament (A) : Maj +2, Min +1 +1 dans chaque caractéristique +1 dans 4 caractéristiques au choix
17	15	+0	+0	+1	1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x5, Capacité culturelle x3, Apprentissage x3	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +3, Min +2 Tempérament (A) : Maj +3, Min +1 +1 dans chaque caractéristique +1 dans 4 caractéristiques au choix



3) APTITUDES ET ÉVOLUTIONS CUMULÉES DE 11 À 17 ANS – GARÇONS

La table suivante décrit en détail les aptitudes et évolutions cumulées des personnages enfantins de sexe masculin de 11 à 17 ans.

Age	Niv	Att	Ref	Vig	Vol	Aptitudes	Evolution cumulative
11	9	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 +1 dans 2 caractéristiques au choix
12	10	-1	+1	+2	+1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 +1 dans 3 caractéristiques au choix
13	11	-1	+1	+2	+1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille P, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage x2	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +1, Min +1 +1 dans 3 caractéristiques au choix
14	12	-1	+1	+2	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x2	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +2, Min +1 For +1 +1 dans 4 caractéristiques au choix
15	13	+0	+0	+1	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x2	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +2, Min +1 Tempérament (A) : Maj +1, Min +1 For +1, Dex +1, Con +1 +1 dans 4 caractéristiques au choix
16	14	+0	+0	+1	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x3	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +2, Min +1 Tempérament (A) : Maj +2, Min +2 For +1, Dex +1, Con +1, Int +1, Sag +1 +1 dans 4 caractéristiques au choix
17	15	+0	+0	+1	1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x5, Capacité culturelle x3, Apprentissage x3	Tempérament (I) : Maj +3, Min +1 Tempérament (GE) : Maj +4, Min +2 Tempérament (PA) : Maj +2, Min +1 Tempérament (A) : Maj +3, Min +3 +1 dans chaque caractéristique +1 dans 4 caractéristiques au choix

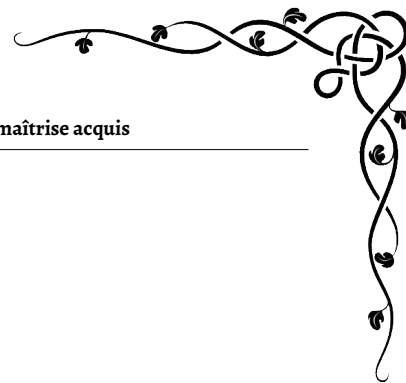
4) COMPÉTENCES

Le personnage enfantin ne dispose pas de compétences de classe à ce stade, autres que celles qu'il aurait pu éventuellement acquérir grâce à l'aptitude Apprentissage.

Les degrés de maîtrise dont dispose le personnage sont égaux à son niveau de classe d'âge, auquel on doit ajouter le bonus d'Intelligence du personnage autant de fois que celui-ci a été positif au moment d'un changement de niveau de classe d'âge.

Par exemple, le nombre de degrés de maîtrise dont dispose une petite fille de 10 ans, dont le score d'Intelligence est devenu de 12 (bonus de +1) lorsqu'elle avait 8 ans et de 14 (bonus de +2) à ses 11 ans, est de :

Éléments de calcul	Degrés de maîtrise acquis
Niveaux de classe d'âge : 9	9 degrés de maîtrise
8 ans (bonus d'Intelligence +1)	+1 degré de maîtrise



Éléments de calcul	Degrés de maîtrise acquis
9 ans (bonus d'Intelligence +1)	+1 degré de maîtrise
10 ans (bonus d'Intelligence +2)	+2 degrés de maîtrise
11 ans (bonus d'Intelligence +2)	+2 degrés de maîtrise
Total : 15 degrés de maîtrise	

B) MÉTHODE ÉCLAIR

La méthode éclair s'affranchit des règles complètes et procède par approximation. Pour cela, il suffit de répartir un certain nombre de points dans les six caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) du personnage enfantin, en fonction de son âge.

Ceci peut, bien évidemment, aboutir à des scores éminemment déséquilibrés. Cependant, considérons le sort de l'enfant de 10 ans qui aurait un score de 20 en Force. Pour peu que ses autres caractéristiques soient à peu près équivalentes, le score de sa deuxième plus haute caractéristique sera 7, et le score de toutes ses autres caractéristiques sera de 6 : cet enfant sera fort, mais gauche, souffreteux, idiot, dément, et difforme.

S'il ne meurt pas des fièvres à raison de sa constitution fragile, ses parents pourraient bien choisir de l'abandonner à des saltimbanques pour qu'ils le montrent comme phénomène de foire...

1) APTITUDES ET RÉPARTITION DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUE DE 3 À 10 ANS

Les enfants suivent les mêmes règles de répartition de 3 à 10 ans quel que soit leur sexe, de sorte qu'une seule table est nécessaire pour des enfants dans cette fourchette d'âge :

Age	Niv	Att	Ref	Vig	Vol	Aptitudes	Points de caractéristiques à répartir
3	1	-3	-1	-1	-1	Tempérament (I), Taille P	41
4	2	-3	-1	-1	-1	Tempérament (I), Taille P, Éducation 1	43
5	3	-3	-1	-1	-1	Tempérament (I), Taille P, Éducation 1, Capacité innée	44
6	4	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, Capacité innée, Capacité culturelle	45
7	5	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1 & 2, Capacité innée, Capacité culturelle	47
8	6	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1 & 2, Capacité innée x2, Capacité culturelle	48
9	7	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x2, Capacité culturelle x2, Apprentissage	50
10	8	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x2, Capacité culturelle x2, Apprentissage	51

2) APTITUDES ET RÉPARTITION DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUE DE 11 À 17 ANS – FILLES

Les points à répartir dans les caractéristiques des filles de 11 à 17 ans, ainsi que leurs aptitudes sont présentées ci-après :

Age	Niv	Att	Ref	Vig	Vol	Aptitudes	Points de caractéristiques à répartir
11	9	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage	53



Age	Niv	Att	Ref	Vig	Vol	Aptitudes	Points de caractéristiques à répartir
12	10	-1	+1	+2	+1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille M, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage	55
13	11	-1	+1	+2	+1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage x2	59
14	12	-1	+1	+2	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x2	64
15	13	+0	+0	+1	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x2	65
16	14	+0	+0	+1	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x3	67
17	15	+0	+0	+1	1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x5, Capacité culturelle x3, Apprentissage x3	68

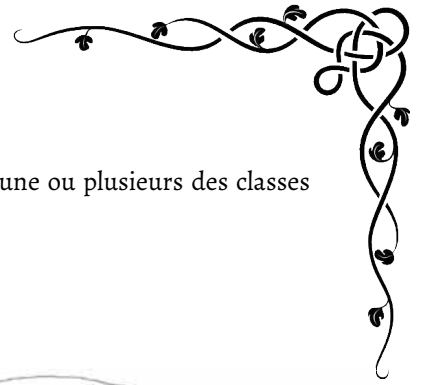
3) APTITUDES ET RÉPARTITION DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUE DE 11 À 17 ANS – GARÇONS

La table suivante décrit en détail les aptitudes et évolutions cumulées des personnages enfantins de sexe masculin de 11 à 17 ans.

Age	Niv	Att	Ref	Vig	Vol	Aptitudes	Points de caractéristiques à répartir
11	9	-2	+2	+1	+0	Tempérament (I), Tempérament (GE), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage	52
12	10	-1	+1	+2	+1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille P, Éducation 1, 2 & 3, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage	53
13	11	-1	+1	+2	+1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille P, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x3, Capacité culturelle x2, Apprentissage x2	56
14	12	-1	+1	+2	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x2	59
15	13	+0	+0	+1	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x2	61
16	14	+0	+0	+1	+2	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x4, Capacité culturelle x3, Apprentissage x3	65
17	15	+0	+0	+1	1	Tempérament (I), Tempérament (GE), Tempérament (PA), Tempérament (A), Taille M, Éducation 1, 2,3 & 4, Capacité innée x5, Capacité culturelle x3, Apprentissage x3	68

4) APPROXIMATION DU NOMBRE DE POINTS DE COMPÉTENCE

Pour les points de compétence de la classe d'âge, le plus efficace est d'estimer que le nombre de points de compétence est égal à Niveau + (Niveau × bonus d'Intelligence)/3, arrondi au plus proche.



E. LES CLASSES HÉROÏQUES ENFANTINES

Les classes héroïques enfantines sont au nombre de huit. Chacune préfigure une ou plusieurs des classes d'adultes qui s'offriront aux personnages à leur majorité.

I. BRUTE

Les enfants sont cruels. Montrer sa faiblesse aux autres, c'est s'exposer aux quolibets, aux niches et aux brimades des autres, voire au racket. La petite brute a choisi de cacher sa vulnérabilité enfantine et sa sensibilité au plus profond de lui-même. Il veut cacher son bon cœur, et apparaître comme le plus fort et le plus hardi, parce qu'il n'y a que comme ça que les plus grands et surtout les plus méchants que lui le laisseront tranquille.

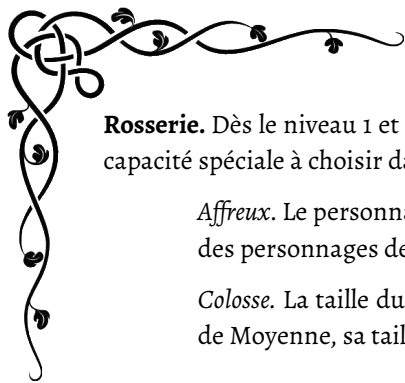
Armes et Armures. La brute est capable d'utiliser instinctivement toutes les armes enfantines, ainsi que les dagues et coutelas, et même les hachettes simples et les masses légères, à condition que ces armes soient à sa taille. Il sait également s'équiper d'armures de cuir ou de fourrure, sous réserve qu'elles soient également à sa taille.

Compétences de classe. Bravade/Chipie, Débrouillardise, Gambettes, Grimpette, Patauger.

Points de compétence à chaque niveau.
1 + modificateur d'Intelligence (minimum 1)



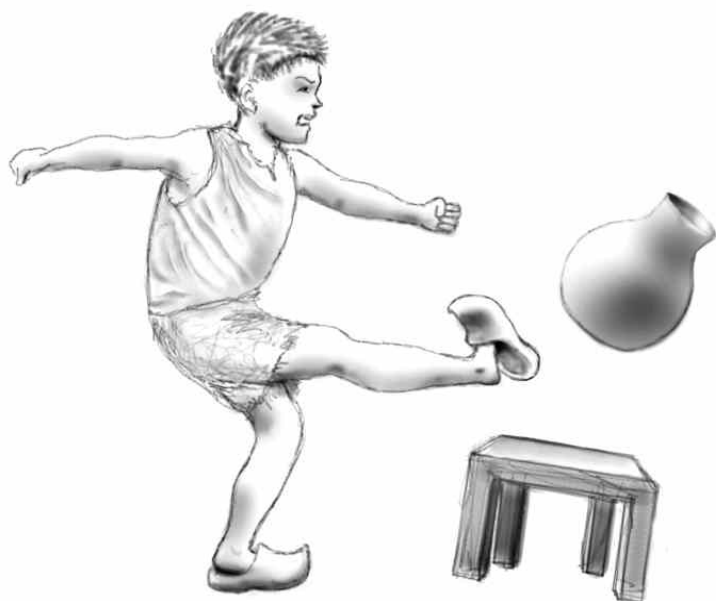
Niveau	Aptitudes spéciales	Évolution
1	Rosserie	Force +1
2	Rosserie	Constitution +1
3	Point de Vie	Dextérité +1
4	Rosserie	Force +1
5	Colérique (1 / jour)	Constitution +1
6	Point de Vie	Charisme +1
7	Rosserie	Force +1
8	Colérique (2 / jour)	Constitution +1
9	Point de Vie	Sagesse +1
10	Rosserie	Force +1
11	Colérique (3 / jour)	Constitution +1
12	Point de Vie	Intelligence +1
13	Rosserie	Force +1
14	Colérique (4 / jour)	Constitution +1
15	Point de Vie	Force +2



Rosserie. Dès le niveau 1 et à chaque itération de cette aptitude, la brute acquiert une rosserie, à savoir une capacité spéciale à choisir dans la liste suivante :

Affreux. Le personnage dispose d'un bonus de +2 à ses tests de Bravade / Chipie destinés à intimider des personnages de taille égale ou inférieure.

Colosse. La taille du personnage augmente d'un rang. De Petite, sa taille devient Moyenne, ou bien de Moyenne, sa taille devient Grande.



J'ai pas fait exprès. Le personnage dispose d'un bonus de +2 à tous les jets et dégâts destinés à détruire et/ou briser un objet inanimé.

Même pas mal. Le personnage dispose d'un bonus d'intuition de 1 point à tous ses jets de Maturité destinés à résister à la douleur physique. Cette aptitude est sans effet contre la douleur psychologique.

Même pas peur. Le personnage prétend ne pas connaître la peur, afin de masquer sa faiblesse enfantine. Lorsqu'il échoue à un jet de Volonté pour résister à la terreur (magique ou non), ou bien à un jet de Maturité pour braver le danger, le personnage peut retarder les effets de ce échec d'un nombre de rounds égal au tiers de son niveau de brute. Il peut, pendant ce laps de temps, agir normalement.

Vigoureux. L'enfant bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de Vigueur.

Vilaine Morsure. La morsure du personnage inflige des dégâts normaux, et non des dégâts non-létaux.

Point de Vie. A chaque itération de cette aptitude, le total des Points de Vie du personnage augmente de 1.

Colérique. Le personnage peut entrer dans une très grosse colère un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient plus fort et plus résistant, mais son état psychologique l'empêche de se défendre efficacement. Il gagne temporairement un bonus de +2 en Force, un bonus de +2 en Constitution ainsi qu'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté, mais subit dans le même temps un malus de -1 à sa classe d'armure.

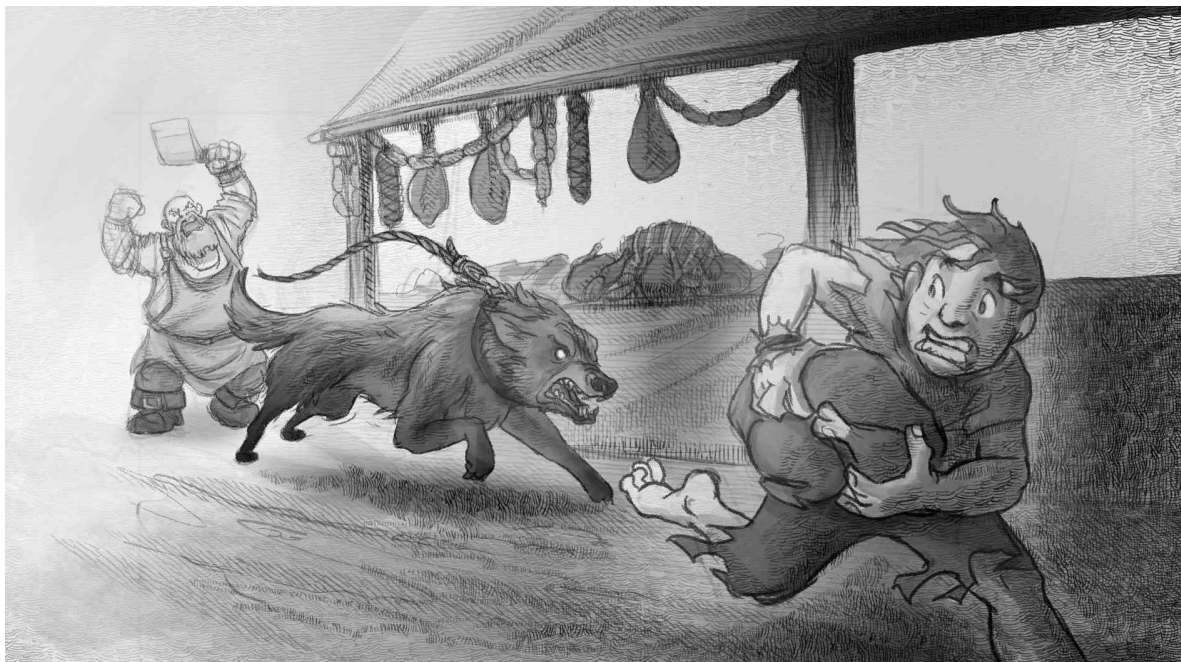
Cette augmentation de Constitution lui confère 1 Point de Vie supplémentaire par niveau global, mais ces Points de Vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux Points de Vie temporaires). Au cours de sa grosse colère, le personnage se trouve incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception de Bravade / Chipie) ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration.

Une telle crise de colère dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 2 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand les pleurs et les cris s'arrêtent, le personnage perd les modificateurs de sa grosse colère et devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou d'utiliser la compétence Poudre d'escampette afin de courir) jusqu'à la fin de la rencontre.

Le personnage ne peut piquer une colère qu'une fois par rencontre. Le nombre de fois par jour où le personnage peut se mettre en colère augmente avec son niveau. Au niveau 5, le personnage peut se mettre en colère une fois par jour. Il gagne ensuite une utilisation quotidienne de cette aptitude aux niveaux 8, 11 et 14.

II. CHAPARDEUR

Quand il y a une bêtise à faire ou un objet à casser, le chapardeur n'est jamais loin. Il fait ce qu'il veut, sans souci des conséquences : ce ne sont pas ces balourds d'adultes qui l'en empêcheront. Dégourdi, il sait se tirer des situations les plus délicates par sa vivacité et son agilité.



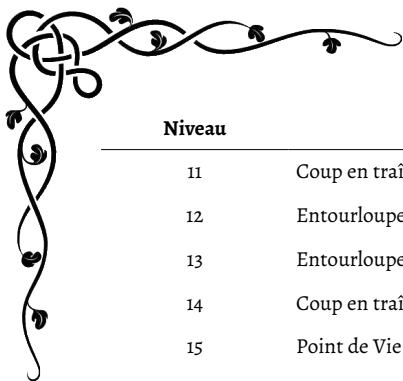
Armes et Armures. Le chapardeur est capable d'utiliser les armes enfantines à condition que ces armes soient à sa taille. Il sait même s'équiper d'armures de cuir, sous réserve qu'elles soient également à sa taille.

Compétences de classe. Astuce, Bobards, Bravade/Chipie, Cachotterie, Débrouillardise, Gambettes, Grimace, Grimpette, Patauger, Poudre d'escampette.

Points de compétence à chaque niveau.

3 + modificateur d'Intelligence (minimum 1)

Niveau	Aptitudes spéciales	Évolution
1	Entourloupe	Dextérité +1
2	Entourloupe	Charisme +1
3	Point de Vie	Intelligence +1
4	Entourloupe	Dextérité +1
5	Coup en traître I (douloureux)	Charisme +1
6	Entourloupe	Force +1
7	Entourloupe	Dextérité +1
8	Coup en traître II (handicapant)	Charisme +1
9	Point de Vie	Sagesse +1
10	Entourloupe	Dextérité +1



Niveau	Aptitudes spéciales	Évolution
11	Coup en traître III (aveuglant)	Charisme +1
12	Entourloupe	Constitution +1
13	Entourloupe	Dextérité +1
14	Coup en traître IV (abrutissant)	Charisme +1
15	Point de Vie	Dextérité +2

Entourloupe. Dès le niveau 1 et à chaque itération de cette aptitude, le chapardeur acquiert une entourloupe, à savoir une capacité spéciale à choisir dans la liste suivante :

Attrape-nigaud. Le personnage sait improviser des « pièges » et mécanismes dont l'utilité est de faire beaucoup de bruit et/ou de casser des objets fragiles. La qualité de l'attrape-nigaud est déterminée par un lancer de d20 auquel on ajoute la moitié du niveau du Chapardeur et son modificateur d'Intelligence. Le résultat obtenu correspond au DD pour détecter, éviter, et/ou désamorcer ce piège. Le bruit d'un attrape-nigaud est suffisamment fort pour être entendu distinctement dans un rayon de (10 x niveau de Chapardeur) mètres autour de celui-ci, à condition qu'il n'y ait pas d'obstacles tels qu'un mur ou une porte venant atténuer le son. Si c'est le cas, un test d'Astuce de DD égal à 20 – le niveau du Chapardeur ayant mis en place l'attrape-nigaud est nécessaire pour percevoir le bruit. Le personnage peut préparer autant d'attrape-nigauds qu'il le souhaite chaque jour, mais préparer chaque attrape-nigaud prend environ 5 à 10 minutes et consomme un peu de matériel (ficelle, bouteille vide, morceau de bois, etc).

Code secret. Le personnage a mis au point des codes secrets afin d'égarer les indiscrets. Lorsqu'il parle à haute voix, le personnage peut introduire subrepticement dans son discours un message d'un nombre de mots au maximum égal à son niveau de Chapardeur, que comprendra automatiquement tout compagnon doué d'intelligence. Un tiers peut décoder le message en réussissant un test de Décryptage (DD de 10 + moitié du niveau du Chapardeur + modificateur d'Intelligence du Chapardeur).

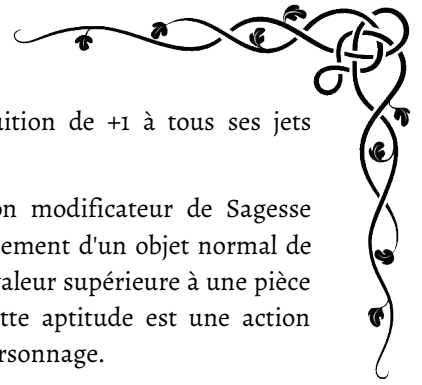
Galopin. Quand le personnage évite avec succès une attaque venant d'un adversaire, il peut rediriger cette attaque vers un autre personnage à portée d'arme de cet adversaire. Cette capacité peut être utilisée un nombre de fois par jour égal au modificateur de Dextérité (minimum 1) du personnage.

Glissant comme une anguille. Le personnage ajoute, à tous ses jets visant à se faufiler dans une anfractuosité, se défaire de liens, et éviter ou se dégager d'une prise, un bonus d'intuition (minimum 1) égal à son modificateur de Dextérité augmenté de son modificateur de Taille. Ainsi, un chapardeur de Taille Petite (+1) et de 15 en Dextérité (+2) bénéficiera d'un bonus de +3.

Imagination fertile. Le personnage peut bénéficier d'un bonus de +2 à ses tests de Bobards lorsqu'il ment, à la condition d'ajouter à son mensonge un élément étonnant, invraisemblable ou surnaturel.

Libre à tout prix. Quand il est pris au piège, le personnage peut faire appel à des ressources insoupçonnées. Ainsi, lorsqu'il qu'il entreprend un test de Poudre d'escampette pour se libérer (non pour fuir), le personnage peut volontairement se laisser blesser dans cette tentative afin d'augmenter ses chances de se libérer. Le personnage peut ajouter à son test de Poudre d'escampette un bonus de circonstance de +1 par 3 niveaux de chapardeur, mais, ce faisant, s'inflige en contrepartie autant de points de dégâts non létaux.

Prestidigitateur né. Le personnage dispose d'un bonus de +2 aux tests de Cachotterie destinés à cacher un objet sur lui.



Rapide comme un lièvre. Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +1 à tous ses jets d'initiative.

Regardez ce que j'ai trouvé! Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse (minimum 1), le personnage dispose immédiatement dans son équipement d'un objet normal de son choix qu'il pouvait porter sur lui. Cet objet ne doit pas avoir une valeur supérieure à une pièce d'or, ne doit être ni spécifique, ni unique, ni magique. Activer cette aptitude est une action immédiate qui peut être mise en œuvre en dehors du tour de jeu du personnage.

Vif comme l'éclair. L'agilité du personnage lui permet d'éviter plus facilement les dangers qui le menacent. Il peut relancer un jet de Réflexes raté un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Dextérité (minimum 1).

Point de Vie. A chaque itération de cette aptitude, le total des Points de Vie du personnage augmente de 1.

Coup en traître. Lorsqu'un chapardeur attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement (si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son éventuel bonus de Dextérité à la Classe d'Armure ou qu'elle est prise en tenaille), son attaque peut toucher un point sensible et ainsi avoir un effet supplémentaire. L'effet supplémentaire est au choix du personnage. Le Chapardeur ne peut tenter d'infliger qu'un seul de ces effets supplémentaires à la fois avec son coup en traître.

Au niveau 5, l'adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD de 10 + moitié du niveau du Chapardeur + modificateur de Dextérité du Chapardeur) ou subir un malus de -2 à toutes ses actions pendant le round suivant à raison de la douleur qui lui est infligée.

Au niveau 8, l'adversaire doit réussir un jet de Vigueur (DD de 10 + moitié du niveau du Chapardeur + modificateur de Dextérité du Chapardeur) ou bien voir sa vitesse de déplacement diminuée de 3 mètres pendant 2 rounds. Même si le jet de sauvegarde est réussi, l'adversaire subit un malus de -2 à toutes ses actions pendant le round suivant.

Au niveau 11, l'adversaire doit faire un jet de Réflexes (DD de 10 + moitié du niveau du Chapardeur + modificateur de Dextérité du Chapardeur) ou bien être Aveuglé pendant un round.

Au niveau 14, l'adversaire doit faire un jet de Volonté (DD de 10 + moitié du niveau du Chapardeur + modificateur de Dextérité du Chapardeur) ou bien être Hébété pendant un round.



III. CHOUCHOU

Rarement aimé par les autres enfants de son âge, il est le fayot par excellence, qui a compris quels avantages il peut tirer de la manipulation des adultes. Mensonges, délation, chantage, excuses bidon, pleurs, tout est bon pour se comporter comme un malotru sans jamais en subir les conséquences.

Armes et Armures. Le Chouchou sait utiliser les armes enfantines, mais ne sait se servir d'aucune autre arme ni armure.

Compétences de classe. Astuce, Bobards, Bravade/Chipie, Cachotterie, Dorloter, Patauger, Poudre d'escampette.

Points de compétence à chaque niveau.
2 + modificateur d'Intelligence (minimum 1)

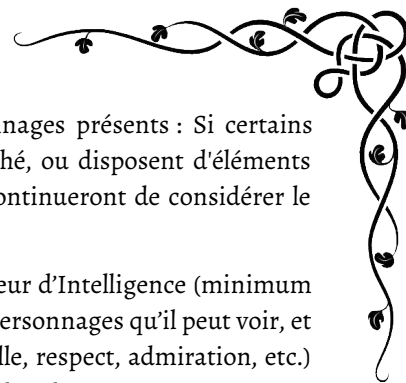


Niveau	Aptitudes spéciales	Évolution
1	Mesquinerie	Charisme +1
2	Mesquinerie	Sagesse +1
3	Mesquinerie	Constitution +1
4	Mesquinerie	Charisme +1
5	Mesquinerie	Sagesse +1
6	Point de Vie	Dextérité +1
7	Mesquinerie	Charisme +1
8	Mesquinerie	Sagesse +1
9	J'm'excuse I	Intelligence +1
10	Mesquinerie	Charisme +1
11	Mesquinerie	Sagesse +1
12	Point de Vie	Force +1
13	J'm'excuse II	Charisme +1
14	Mesquinerie	Sagesse +1
15	Mesquinerie	Charisme +2

Mesquinerie. Dès le niveau 1 et à chaque itération de cette aptitude, le chouchou acquiert une mesquinerie, à savoir une capacité spéciale à choisir dans la liste suivante :

C'est pas moi, c'est lui. Lorsque, à tort ou à raison, un ou plusieurs personnages reprochent la responsabilité d'un fait au personnage sans avoir d'élément objectif permettant de le prouver, ce personnage peut tenter de se défaire de sa responsabilité sur tout autre personnage ou créature, allié ou ennemi, dans un rayon de 10 mètres autour de lui.

La créature ciblée par le chouchou pour endosser la responsabilité du fait qui lui est reproché doit réussir un jet de Volonté dont le DD est égal à 10 + la moitié du niveau de Chouchou du personnage + son modificateur de Sagesse. En cas d'échec, la cible sera considérée comme responsable de l'événement par tous les personnages présents.



Cette aptitude ne permet pas de modifier les souvenirs des personnages présents : Si certains d'entre eux ont vu le personnage accomplir le fait qui lui est reproché, ou disposent d'éléments objectifs à cet effet, ils ne seront pas trompés par cette aptitude et continueront de considérer le personnage comme responsable.

Confident involontaire. Un nombre de fois par jour égal à son modificateur d'Intelligence (minimum 1), le personnage peut deviner le niveau de relation entre deux autres personnages qu'il peut voir, et les émotions et sentiments (amour, haine, jalousie, affection fraternelle, respect, admiration, etc.) qui sont à la source des relations entre ces personnages. Chacun des deux personnages ainsi étudiés ne peut tenter un test de Bobards ou de Bluff contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de Chouchou du personnage + son modificateur d'Intelligence pour résister à cette aptitude que s'il se sait observé par le chouchou.

Cri perçant. Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme (minimum 1), le personnage peut pousser un cri perçant contre tous ses adversaires dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Ceux-ci doivent effectuer un jet de Vigueur contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de Chouchou du personnage + son modificateur de Charisme. En cas d'échec, ces adversaires sont assourdis, subissant un malus de -4 à l'initiative, ratant systématiquement leurs tests d'Astuce et de Perception auditive, et encourant 20% de chances de rater l'incantation de toute forme de magie impliquant une composante verbale.

Croche-patte. Le personnage dispose d'un bonus d'intuition de +4 pour faire trébucher ses adversaires. En outre, une fois par jour, le personnage peut faire trébucher ses adversaires comme une action instantanée en dehors de son tour de jeu, sans provoquer d'attaque d'opportunité.

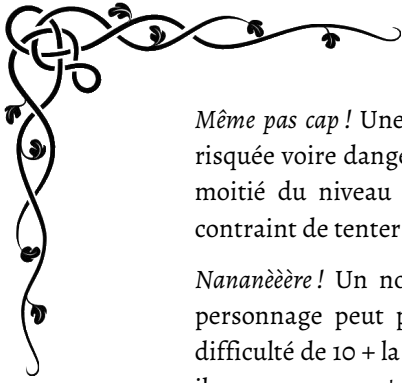
Enfantillage. Le personnage dispose d'un bonus de +2 à tous ses tests de Bobards, Bravade ou Chipie destinés à obtenir quelque chose d'un adulte, à condition de faire un très gros et très bruyant caprice attirant l'attention de tous les adultes présents.

Froid et calculateur. Une fois par jour, le personnage peut automatiquement réussir un jet de Maturité pour comprendre une situation qui n'est pas de son âge, tout en donnant une impression d'innocence enfantine pouvant laisser penser qu'il n'en a rien compris. Seuls des personnages observant attentivement le chouchou peuvent tenter un test d'Astuce (ou de Psychologie) dont le DD est de 10 + la moitié du niveau de chouchou + son bonus de Charisme pour le percer à jour.

Je suis là ! Une fois par jour, le personnage peut détourner l'attention d'un ou plusieurs tiers avec lesquels il interagit, de sorte que ces derniers ne fassent pas attention à un détail de l'apparence, de l'équipement ou du comportement du personnage qui leur serait sinon évident. Le ou les tiers doivent réussir un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de Chouchou du personnage + son modificateur de Charisme. En cas d'échec, ils ne font pas attention à ce que le personnage veut cacher.

Je vais le dire ! Le personnage peut, une fois par jour, faire appel à un personnage non-joueur adulte ou enfant plus âgé dont l'attitude initiale est Indifférente ou Amicale à son égard, et qui interviendra alors dans l'intérêt du personnage afin de l'aider à résoudre un problème ou une difficulté donnés. Cet allié aura une attitude Serviable envers le personnage, et lui accordera son aide, de la manière qu'il jugera la plus appropriée, dans la limite de ses capacités et à condition que cette aide apportée ne viole pas ses principes, jusqu'à ce que le problème soit résolu et au maximum pendant une heure. Le personnage ne peut pas faire appel à un même adulte deux jours consécutifs pour lui accorder son aide.

Le personnage peut également simplement menacer de faire appel à cette capacité, qui lui confère alors un bonus de +2 à tous ses tests de Bravade / Chipie contre d'autres personnages tant qu'il ne l'a pas utilisée de manière effective.



Même pas cap ! Une fois par jour, le personnage peut défier un enfant d'entreprendre une action risquée voire dangereuse. L'enfant ciblé doit réussir un jet de Volonté dont le DD est égal à 10 + la moitié du niveau de Chouchou du personnage + son modificateur de Charisme ou se sentir contraint de tenter l'action que le Chouchou l'a mis au défi d'accomplir.

Nananèère ! Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse (minimum 1), le personnage peut provoquer un adversaire. Si celui-ci échoue à un jet de Volonté contre une difficulté de 10 + la moitié du niveau de Chouchou du personnage + son modificateur de Charisme, il ne pourra pas s'empêcher de se rapprocher du Chouchou de la manière la plus directe possible pour l'attaquer, et n'hésitera pas à le poursuivre pendant un nombre de rounds au maximum égal au niveau du Chouchou.

N'importe quoi. Une fois par jour, le personnage peut deviner avec une certitude absolue si on lui ment ou si on lui dit la vérité.

Non mais c'est pas ça en fait. Une fois par jour, le personnage peut refaire un jet de Bobards raté, à condition d'expliquer par sa seconde tentative de Bobards l'échec de sa première tentative.

Sinon j'retiens ma respiration. Le personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à trois fois son score de Constitution, à condition qu'il ne réalise que des actions libres ou de mouvement. Chaque action simple ou complexe qu'il entreprend lui fait perdre 1 round de souffle (de sorte qu'il ne peut retenir sa respiration que pour un nombre de rounds égal à deux fois son score de Constitution).

Point de Vie. A chaque itération de cette aptitude, le total des Points de Vie du personnage augmente de 1.

J'm'excuse. Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme (minimum 1), le personnage peut apaiser un adversaire doué d'intelligence en s'excusant, quelle que soit le degré d'hostilité de cet adversaire. Cette aptitude ne peut être utilisée que pendant le tour de jeu du personnage. L'adversaire devra réaliser un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de Chouchou du personnage + son modificateur de Charisme. En cas d'échec, bien que son hostilité à l'égard du personnage soit inchangée, l'adversaire ne tentera pas ou plus de porter d'attaques contre lui à moins d'une nouvelle provocation ou démonstration d'hostilité de la part du personnage. En cas de nouvelle provocation de la part du personnage, cette aptitude ne pourra dorénavant plus être employée contre cet adversaire.

Lors de la seconde itération de cette aptitude, le personnage peut utiliser cette aptitude comme action instantanée en dehors de son tour de jeu, ce qui lui peut lui permettre d'interrompre l'éventuelle attaque d'un adversaire. S'il est affecté, l'adversaire, jugeant le personnage inoffensif, interrompra son attaque et perdra son action pour le tour de jeu. Il sera en outre considéré comme Pris au dépourvu par la prochaine attaque émanant du personnage, mais si le personnage choisit d'attaquer, cette aptitude ne pourra dorénavant plus être employée contre cet adversaire.

IV. FOUINEUR

Le fouineur, c'est l'enfant curieux de la nature et de son environnement, qui ne cesse de vouloir se rendre partout où il le peut, et de préférence dans les endroits interdits. Casse-cou, il se sort souvent indemne de situations très périlleuses, parfois sans même avoir conscience du danger.

Armes et Armures. Le fouineur est capable d'utiliser les armes enfantines, et sait même utiliser les arcs courts pourvu qu'ils soient à sa taille. Il sait s'équiper d'armures légères de fourrure, ou de cuir à condition qu'elles soient à sa taille.

Compétences de classe. Apprivoisement, Astuce, Cachotterie, Gambettes, Grimpette, Patauger.

Points de compétence à chaque niveau. 2 + modificateur d'Intelligence (minimum 1)



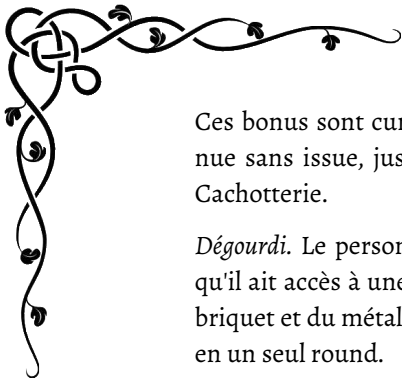
Niveau	Aptitudes spéciales	Evolution
1	Intrépidité	Constitution +1
2	Apaisement animal	Sagesse +1
3	Point de Vie	Dextérité +1
4	Intrépidité	Constitution +1
5	Amis pour la vie	Sagesse +1
6	Intrépidité	Force +1
7	Qu'est-ce que tu dis Dagobert ?	Constitution +1
8	Intrépidité	Sagesse +1
9	Point de Vie	Charisme +1
10	Intrépidité	Constitution +1
11	Intrépidité	Sagesse +1
12	Intrépidité	Intelligence +1
13	Intrépidité	Constitution +1
14	Intrépidité	Sagesse +1
15	Point de Vie	Constitution +2

Intrépidité. Dès le niveau 1 et à chaque itération de cette aptitude, le fouineur acquiert une intrépidité, à savoir une capacité spéciale à choisir dans la liste suivante :

Alerte. Le personnage ajoute son modificateur de Sagesse (minimum 1) à tous ses jets de Réflexes.

Ça va j'ai rien. Une fois par jour, le personnage peut relancer un jet de Vigueur raté.

Chut ! Lorsqu'il tente de se cacher, le personnage peut ajouter un bonus variable à son test de Cachotterie. Ce bonus est fonction du risque de la cachette. Une cachette à proximité directe d'adversaires, une cachette évidente ou une cachette pour laquelle le personnage doit fournir un effort afin d'y demeurer (suspendu à une rambarde par exemple) donnent chacune un bonus de +2.



Ces bonus sont cumulatifs : si le personnage choisit de se suspendre à la seule poutre d'une salle nue sans issue, juste au-dessus de ses adversaires, il bénéficiera d'un bonus de +6 à son test de Cachotterie.

Dégourdi. Le personnage est capable de faire du feu sans utiliser de pierre à briquet, à condition qu'il ait accès à une surface rugueuse, un objet dur et un matériau inflammable. Avec une pierre à briquet et du métal, il est capable de faire du feu deux fois plus rapidement, et d'allumer une torche en un seul round.

J'ai eu chaud ! Une fois par jour, le personnage peut annuler une perte de Points de Vie, à condition de se défausser d'un objet de son équipement (qui sera dès lors définitivement perdu ou détruit).

J'les aime pas, eux. Le personnage choisit un type de créature dans la liste ci-après. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de Astuce, Bobards et Cachotterie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus d'inimitié de +1 sur les jets de dégâts contre ces créatures. Cette capacité peut être prise jusqu'à cinq fois en tout, et s'applique à chaque fois à un type de créature différent.

La liste des types de créatures est la suivante :

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| • Animaux domestiques | • Hommes d'armes & chevaliers |
| • Animaux sauvages | • Marchands & commerçants |
| • Artisans & manouvriers | • Miséreux & pauvres |
| • Criminels | • Nobles & riches |
| • Enfants plus âgés | • Religieux & bigots |
| • Enfants du même âge ou moins | • Serfs & paysans |

J'me laisserai pas faire. Une fois par jour, le personnage peut relancer un jet de Volonté raté.

Là, un chemin ! Le personnage acquiert la compétence d'adulte « Survie » comme compétence de classe.

Les murs c'est comme les arbres. Le personnage dispose d'un bonus de +2 à tous ses tests de Grimpette destinés à escalader des constructions humaines.

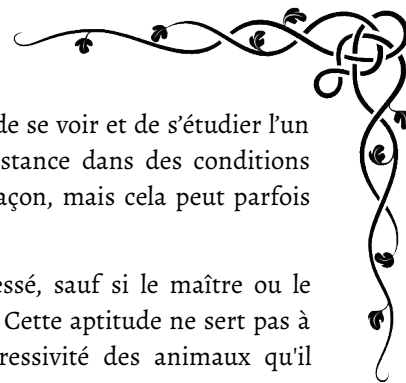
Par là ! Une fois par jour, le personnage peut retrouver infailliblement la direction du lieu de son choix.

Plus de peur que de mal. Le personnage bénéficie d'une réduction des dégâts de 2 points contre les dégâts contondants et les chutes.

Regardez ce que j'ai trouvé ! Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse (minimum 1), le personnage dispose immédiatement dans son équipement d'un objet normal de son choix qu'il pouvait porter sur lui. Cet objet ne doit pas avoir une valeur supérieure à une pièce d'or, ne doit être ni spécifique, ni unique, ni magique. Activer cette aptitude est une action immédiate qui peut être mise en œuvre en dehors du tour de jeu du personnage.

Vite ! Une fois par jour, pendant un nombre de rounds égal à son modificateur de Dextérité (minimum 1), le personnage bénéficie d'un bonus à son déplacement lui permettant de se déplacer comme une créature d'une catégorie de Taille supérieure d'un rang.

Apaisement animal. Un fouineur peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour apaiser plus facilement un animal naturel dont l'attitude est inamicale. En termes de jeu, le personnage peut ajouter le nombre de ses niveaux de fouineur à son test d'Apprivoisement pour amadouer l'animal.



Pour utiliser cette capacité, le personnage et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 7 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour calmer un animal de cette façon, mais cela peut parfois prendre plus longtemps ou au contraire être plus rapide.

Cette aptitude fonctionne avec tous les animaux, y compris un animal dressé, sauf si le maître ou le dresseur de ce dernier est présent et l'incite à adopter une attitude agressive. Cette aptitude ne sert pas à apprivoiser l'animal, elle aide seulement le personnage à restreindre l'agressivité des animaux qu'il rencontre.

Point de Vie. A chaque itération de cette aptitude, le total des Points de Vie du personnage augmente de 1.

Amis pour la vie. Le personnage peut faire son allié d'un animal domestique ou sauvage, de taille petite, moyenne ou grande (rat, chien, faucon, loup, renard, ours, cheval, etc.). Le personnage doit avoir utilisé sa capacité d'Apaisement animal au moins trois fois avec succès sur cet animal précis (c'est-à-dire sur l'individu spécifique, non pas l'espèce animale en général).

Cet allié animal se comporte loyalement envers le personnage au cours de ses aventures, et en cas de besoin, l'aidera au mieux de ses capacités. En retour, l'animal attend la même loyauté de son jeune allié. Cette loyauté de l'animal n'existe en revanche pas envers les proches et alliés du personnage. Hors la présence de ce dernier, l'animal garde toutes ses réactions naturelles envers des tiers, réactions qui, dans le cas d'un animal sauvage, peuvent s'avérer très imprévisibles et violentes.

Ainsi que l'indique le nom de cette aptitude, le personnage ne peut jamais posséder qu'un seul et unique ami animal dans toute son enfance.

Si, en atteignant l'âge adulte, le personnage renonce à cette aptitude enfantine, alors l'animal, s'il est encore vivant, le quittera définitivement et ne pourra réapparaître qu'une seule fois au cours de la vie d'adulte du personnage, et ceci uniquement pour sauver la vie de son ancien compagnon. Ensuite, quelles que soient les circonstances ultérieures, l'animal ne reviendra plus jamais.

Qu'est-ce que tu dis Dagobert ? Une fois par jour, l'allié animal du personnage peut lui communiquer une information complexe sur une situation ou une scène dont il a été directement le témoin. L'animal n'a pas besoin de comprendre les tenants et aboutissants complets de la situation ou de la scène, mais ne peut communiquer que ce qui lui est intelligible. Par exemple, il pourra rapporter avoir vu un tiers écrire une lettre, mais sera incapable de rapporter le contenu de celle-ci faute d'avoir la faculté de lire et d'écrire. Cette information doit être exprimable par une phrase ne dépassant pas 25 mots, ce nombre étant ajusté du modificateur de Sagesse du personnage.

V. GOINFRE

Complexé et timide, le goinfre compense son insécurité affective en se livrant perpétuellement au premier acte humain de rattachement social, un acte qui le rassure : manger. Souvent moqué voire stigmatisé par ses pairs pour son apparence grassouillette, son gabarit imposant fait néanmoins de lui un allié... de poids.

Armes et Armures. Le goinfre est capable d'utiliser toutes les armes enfantines. Il sait s'équiper d'armures légères de fourrure, ou de cuir, pour autant qu'il en trouve qui soient adaptées à son gabarit.

Compétences de classe. Apprivoisement, Astuce, Bobards, Bravade, Débrouillardise, Dorloter, Patauger.

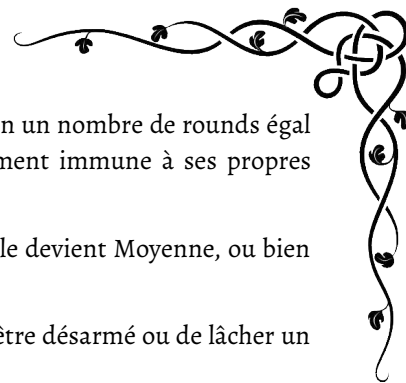
Points de compétence à chaque niveau. 2 + modificateur d'Intelligence (minimum 1)



Niveau	Aptitudes spéciales	Évolution
1	Gloutonnerie	Constitution +1
2	Gloutonnerie	Force +1
3	Point de vie	Charisme +1
4	Gloutonnerie	Constitution +1
5	Bouboule	Force +1
6	Point de Vie	Intelligence +1
7	Gloutonnerie	Constitution +1
8	Gloutonnerie	Force +1
9	Point de Vie	Sagesse +1
10	Gloutonnerie	Constitution +1
11	Derrière moi !	Force +1
12	Point de Vie	Dextérité +1
13	Gloutonnerie	Constitution +1
14	Grosse bouchée	Force +1
15	Point de Vie	Constitution +2

Gloutonnerie. Dès le niveau 1 et à chaque itération de cette aptitude, le goinfre acquiert une gloutonnerie, à savoir une capacité spéciale à choisir dans la liste suivante :

Beeuh, je suis malaaade. La digestion parfois difficile du personnage compte tenu de son régime alimentaire lui fait émettre des effluves nauséabonds. Une fois par jour, le personnage peut affecter une sphère de 3 mètres autour de lui avec un nuage de gaz invisible dont l'odeur particulièrement fétide rend nauséuse toute créature dotée d'odorat échouant à un jet de Vigueur contre un DD de 10 + la moitié du niveau de goinfre du personnage + son bonus de Charisme. Une créature prise dans la zone affectée doit effectuer un jet de Vigueur à chaque round. Les miasmes



pestilentiels ne se déplacent pas avec le personnage, et se dispersent en un nombre de rounds égal au bonus de Constitution du personnage. Le personnage est totalement immune à ses propres exhalaisons.

Colosse. La taille du personnage augmente d'un rang. De Petite, sa taille devient Moyenne, ou bien de Moyenne, sa taille devient Grande.

Doigts poisseux. Le personnage dispose d'un bonus de +2 pour éviter d'être désarmé ou de lâcher un objet qu'il tient en main.

J'ai encore faim. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de Vigueur pendant 1 heure après avoir mangé. Cette capacité ne peut être sélectionnée que si le personnage dispose déjà de la gloutonnerie *J'ai faim*.

J'ai faim. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests d'Astuce destinés à trouver de la nourriture.

Je m'en fiche je veux manger. Le personnage-joueur dispose d'un bonus de +1 à tous ses jets de Volonté à condition qu'il n'ait pas mangé depuis au moins 1 heure.

Je ne sais pas ce que je mange mais c'est bon. Le personnage-joueur bénéficie d'un bonus de +1 destinés à résister aux effets des poisons et aliments indigestes.

Je suis juste un peu enveloppé. Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Constitution (minimum 1), le personnage peut faire un jet de Vigueur au lieu d'un jet de Réflexes.

J'ai pas fait exprès. Le personnage dispose d'un bonus de +2 à tous les jets et dégâts destinés à détruire et/ou briser un objet inanimé.

Non, je ne suis pas gros. Lorsqu'il est en situation de lutte, qu'il cherche à renverser un adversaire, ou qu'un adversaire cherche à le renverser, le personnage bénéficie d'une catégorie de Taille supérieure.

Bouboule. Sa graisse superficielle donne au personnage une Réduction des Dégâts de 1/létal. Cette Réduction des Dégâts est augmentée de +1 tous les 4 niveaux, jusqu'à un maximum de +3 au niveau 12. Pour chaque point de Réduction des Dégâts, le personnage subit un malus d'armure cumulatif de -1.

Point de Vie. À chaque itération de cette aptitude, le total des Points de Vie du personnage augmente de 1.

Derrière moi ! Le corps massif du personnage-joueur confère un abri à tous ses alliés situés derrière lui, leur conférant un bonus de +2 à leur Classe d'armure et de +1 à tous leurs jets de Réflexes.

Grosse bouchée. Les morsures du personnage infligent des dégâts comme les morsures d'un personnage plus grand d'une catégorie de taille. Si le personnage infligeait 1d2 points de dégâts avec ses morsures, il infligera dorénavant 1d3 points de dégâts. De même, des morsures à 1d3 points de dégâts deviennent des morsures à 1d4. Le type de dégâts infligé reste inchangé.

VI. INTELLO

Particulièrement éveillé, l'intello réfléchit mieux et plus vite que la plupart des enfants de son âge, et peut même en remontrer à beaucoup d'adultes. Grâce à son intelligence, il explore l'univers des connaissances humaines et s'amuse à apprendre et étudier quand les enfants de son âge explorent le champ du voisin et jouent à la balle. Pour les mêmes raisons, il est tout sauf dégourdi, et se distingue par sa prudence extrême.

Armes et Armures. L'Intello connaît absolument tout des armes et des armures... mais uniquement de manière théorique. S'en servir vraiment ? Hors de question... Il connaît les rudiments du combat à mains nues, mais c'est parce que les grands l'embêtent régulièrement.

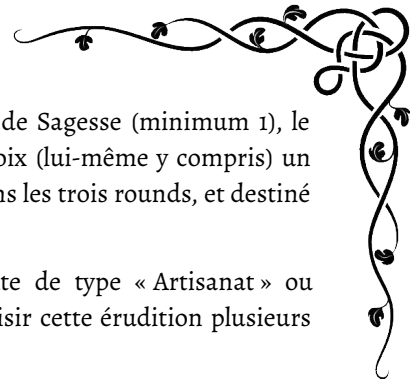


Compétences de classe. Apprivoisement, Astuce, Bobards, Dorloter, Grimage.

Points de compétence à chaque niveau. 2 + modificateur d'Intelligence (minimum 1)

Niveau	Aptitudes spéciales	Évolution
1	Érudition, Lettré	Intelligence +1
2	Érudition	Sagesse +1
3	Érudition	Charisme +1
4	Érudition	Intelligence +1
5	Abracadabra	Sagesse +1
6	Érudition	Dextérité +1
7	Érudition	Intelligence +1
8	Abracadabra	Sagesse +1
9	Érudition	Constitution+1
10	Érudition	Intelligence +1
11	Abracadabra	Sagesse +1
12	Érudition	Force +1
13	Érudition	Intelligence +1
14	Abracadabra	Sagesse +1
15	Érudition	Intelligence +2

Érudition. Dès le niveau 1 et à chaque itération de cette aptitude, l'intello acquiert une érudition, à savoir une capacité spéciale à choisir dans la liste suivante :



Ça m'a l'air dangereux. Un nombre de fois par jour égal à son bonus de Sagesse (minimum 1), le personnage est en mesure de conférer à tous ses alliés à portée de voix (lui-même y compris) un bonus d'intuition de +1 applicable à tout jet de sauvegarde effectué dans les trois rounds, et destiné à résister à un danger physique.

J'ai déjà vu faire. Le personnage acquiert une compétence d'adulte de type « Artisanat » ou « Profession » comme compétence de classe. Le personnage peut choisir cette érudition plusieurs fois, pour acquérir à chaque fois une compétence d'adulte différente.

La culture c'est comme la confiture. Une seule fois par jour, le personnage peut faire un simple test d'Intelligence dont le DD est de 20 au lieu d'un test dans une compétence d'adulte de type Connaissance dont il ne dispose pas. Si le jet est réussi, alors il est considéré comme ayant automatiquement réussi le test de compétence de Connaissance.

Monsieur je-sais-tout. Un nombre de fois par jour égal à son modificateur d'Intelligence (minimum 1), le personnage peut impartir pendant 1 round entier, sur un ton docte et pontifiant, des instructions théoriques à un allié sur la manière optimale dont celui-ci pourrait mettre en œuvre sa prochaine action. Si l'allié prend le round entier pour écouter ces instructions avant de les mettre en œuvre, il bénéficiera d'un bonus de +1 à tout jet ou test correspondant à cette action.

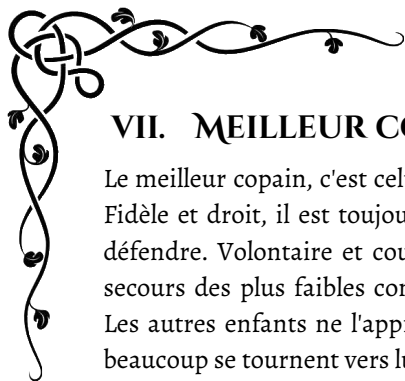
On ne frappe pas les plus petits ! Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme (minimum 1), le personnage peut tenter d'en appeler au sens moral d'éventuels agresseurs doués d'intelligence pour ne pas être attaqué. Pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du personnage, une fois cette aptitude activée, tout adversaire tentant d'attaquer le personnage, ou de le prendre pour cible avec une magie offensive, doit commencer par réussir un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau d'Intellect du personnage + son modificateur d'Intelligence. En cas de succès, il n'est pas affecté par cette érudition et peut agir normalement. Dans le cas contraire, il est incapable d'attaquer le personnage (mais perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que durent les effets de l'érudition. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées. Cette érudition n'empêche pas le personnage d'être menacé par des sorts de zone ou à aire d'effet. Le personnage peut agir à sa guise et utiliser toute aptitude ou magie non offensive. Mais s'il attaque qui que ce soit, cette érudition cesse de faire effet.

Ramener sa science. Le personnage acquiert une compétence d'adulte de type « Connaissance » comme compétence de classe. Le personnage peut choisir cette aptitude plusieurs fois.

Rat de bibliothèque. Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 à tous ses tests d'Astuce destinés à identifier les ouvrages les plus pertinents qui pourraient contenir une information recherchée, et également pour trouver des informations dans ces ouvrages et documents écrits.

Lettre. Si intellect est sa première classe héroïque enfantine, alors cette aptitude permet au personnage de lire, écrire, compter, et connaître les opérations algébriques de base. Si le personnage possédait déjà un niveau dans une autre classe héroïque enfantine, cette aptitude ne lui permet que de lire et écrire.

Abracadabra. Le personnage apprend un sort de niveau 1 appartenant à une classe de lanceur de sort, qu'il peut lancer une fois par jour comme un lanceur de sort de niveau 1. Ce choix de la classe de lanceur de sort ainsi que le choix du sort lui-même sont définitifs, et le personnage ne pourra plus en changer. Le sort choisi ne peut pas être offensif (c'est-à-dire un sort qui inflige directement ou indirectement des dégâts, affaiblit temporairement ou diminue de manière permanente des caractéristiques). À chaque nouvelle itération de cette aptitude, le personnage peut choisir soit d'apprendre un nouveau sort non-offensif de niveau 1, soit d'acquérir une utilisation journalière supplémentaire d'un sort qu'il connaît déjà. En outre, à chaque itération de cette aptitude, le personnage peut renoncer à un sort qu'il connaît au profit d'un autre. toutefois, il considérera dorénavant le sort abandonné comme une voie de recherche sans issue et ne pourra plus le réapprendre, même avec des itérations nouvelles de cette aptitude.



VII. MEILLEUR COPAIN

Le meilleur copain, c'est celui sur lequel on peut compter en cas de coup dur. Fidèle et droit, il est toujours là pour ses amis, les aider, les soutenir, et les défendre. Volontaire et courageux, avec un sens aigu de la justice, il est le secours des plus faibles contre les plus forts, souvent au mépris du danger. Les autres enfants ne l'apprécient pas forcément, mais tous le respectent et beaucoup se tournent vers lui pour savoir quoi faire.

Armes et Armures. Le meilleur copain sait utiliser les armes enfantines, ainsi que les dagues, les coutelas, et les hachettes à sa taille. Il sait aussi s'équiper d'armures de cuir ou de fourrure à sa taille.

Compétences de classe. Apprivoisement, Astuce, Bravade/Chipie, Dorloter, Gambettes, Grimpette, Patauger.

Points de compétence à chaque niveau. 1 + modificateur d'Intelligence (minimum 1)

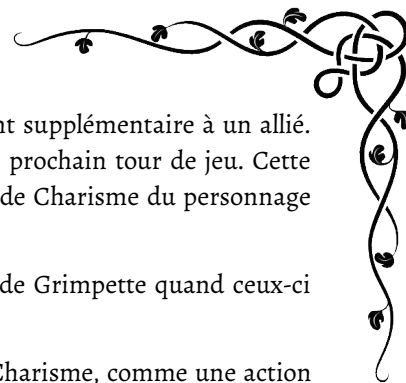


Niveau	Aptitudes spéciales	Évolution
1	Camaraderie	Force +1
2	M'sieu/madame la Justice	Charisme +1
3	Point de Vie	Constitution +1
4	Camaraderie	Force +1
5	Camaraderie	Charisme +1
6	Point de Vie	Dextérité +1
7	Bravoure	Force +1
8	Camaraderie	Charisme +1
9	Point de Vie	Intelligence +1
10	Camaraderie	Force +1
11	Bravoure communicative	Charisme +1
12	Point de Vie	Sagesse +1
13	Camaraderie	Force +1
14	Camaraderie	Charisme +1
15	Point de Vie	Force +2

Camaraderie. Dès le niveau 1 et à chaque itération de cette aptitude, le meilleur copain acquiert une camaraderie, à savoir une capacité spéciale à choisir dans la liste suivante :

Attention ! Une fois par jour comme une action immédiate en dehors de son tour de jeu, le personnage peut donner un bonus de +4 à la Classe d'Armure d'un allié à portée de voix.

Faites pas vos poules mouillées ! Pendant un nombre de rounds par jour égal au bonus de Charisme du personnage (minimum 1), tous les personnages alliés à portée de voix du personnage bénéficient d'un bonus de +1 pour résister à toute intimidation ou effet de peur, quelle qu'en soit la source, et d'un malus de -1 à tous jets destinés à reconnaître ou évaluer un danger. Cette aptitude peut être activée comme une action immédiate en dehors du tour de jeu du personnage, et les rounds d'activation peuvent ne pas être consécutifs. Cette aptitude est cumulative avec les aptitudes Bravoure et Bravoure communicative.



Grouillez-vous ! Le personnage peut conférer une action de mouvement supplémentaire à un allié. L'allié bénéficie de cette action de mouvement supplémentaire à son prochain tour de jeu. Cette aptitude peut être utilisée un nombre de fois par jour égal au bonus de Charisme du personnage (minimum 1).

J'te tiens ! Le personnage réussit toujours automatiquement ses tests de Grimpette quand ceux-ci sont destinés à rattraper un copain qui tomberait près de lui.

Laissez-le tranquille ! Un nombre de fois par jour égal à son bonus de Charisme, comme une action instantanée en dehors de son tour le personnage peut tenter d'attirer sur lui l'agressivité d'un personnage menaçant l'un de ses alliés, s'il échoue à un jet de Volonté contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de Meilleur copain + le bonus de Charisme du Meilleur copain.

Oreille attentive. Une fois par jour, le personnage peut permettre à un autre personnage allié de relancer un jet de Maturité destiné à résister à une blessure psychologique si celui-ci a été raté. Si ce nouveau jet réussit, le jet de Maturité initial est considéré comme ayant réussi. Cette camaraderie ne peut pas être utilisée plus d'une journée après l'échec du jet de Maturité à relancer.

Planquez-vous ! Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse (minimum 1), le personnage peut conférer un bonus d'intuition de +2 aux tests de Cachotterie de tous ses alliés (y compris lui-même) à portée de voix. Les effets de chaque activation de cette aptitude durent un round entier.

Réveille-toi ! Le personnage dispose d'un bonus de +2 à ses tests de Dorloter destinés à ranimer un personnage inconscient.

Reprends-toi ! Une fois par jour, comme action immédiate en dehors de son tour de jeu, le personnage peut permettre à un allié à portée de voix de refaire un jet de Volonté raté.

Toi-même ! Une fois par jour, quand un adversaire utilise une aptitude spéciale d'une classe enfantine impliquant un jet de sauvegarde (de toute nature) contre le personnage ou l'un de ses alliés, le personnage peut, comme une action instantanée en dehors de son tour de jeu, tenter un jet de Volonté contre le DD de sauvegarde de l'aptitude utilisée. En cas de réussite, l'aptitude spéciale utilisée par l'adversaire est automatiquement retournée contre ce dernier. Le personnage-joueur utilisant cette aptitude doit impérativement être capable d'expliquer comment il a pu retourner ainsi l'aptitude de l'adversaire contre lui, sinon, même en cas de jet de sauvegarde réussi, cette aptitude échouera automatiquement. Cette aptitude ne fonctionne que contre les capacités enfantines.

M'sieu/madame la Justice. Le personnage a un sens aigu du juste et de l'injuste, et considère qu'il est de son devoir de punir les méchants. Quand il est confronté à une réelle injustice ou une vilenie manifeste, pendant un nombre de rounds par jour égal à son bonus de Sagesse (minimum 1), le Meilleur copain peut tenter de châtier le responsable de cette injustice avec ses attaques de corps-à-corps normales. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme au jet d'attaque (minimum 1) et à sa classe d'armure contre les attaques de sa cible jusqu'au tour de jeu suivant. Si son attaque est un succès, il inflige en outre à l'ennemi 1 point de dégâts supplémentaire (de même nature que les dégâts normaux de l'attaque – donc le plus souvent des dégâts non-létaux) par trois niveaux de Meilleur copain (arrondi à l'inférieur).

Point de Vie. A chaque itération de cette aptitude, le total des Points de Vie du personnage augmente de 1.

Bravoure. Au niveau 7, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de Volonté pour résister à la peur.

Bravoure communicative. Au niveau 11, tous les alliés du personnage dans un rayon de 3 mètres ou moins disposent également d'un bonus de +1 pour résister à la peur.

VIII. RÊVEUR

Le rêveur est un enfant perspicace et sage, qui perçoit le monde qui l'entoure comme plein de mystères et de merveilles à la beauté insoupçonnée. Souvent incompris, perçu par les adultes comme ayant trop d'imagination, il préfère souvent se projeter dans un univers imaginaire afin de s'évader de l'ingrate réalité quotidienne. Il s'y est découvert un ami qu'il est le seul à voir, et qui semble parfois même capable d'influencer le monde qui l'entoure.

Armes et Armures. Le rêveur ne s'occupe pas des armes et des armures. Il préfère passer son temps à rêvasser. S'il connaît le combat à mains nues, c'est parce que d'autres enfants le houspillent à cause de son ami imaginaire, et qu'il est souvent obligé de se défendre.

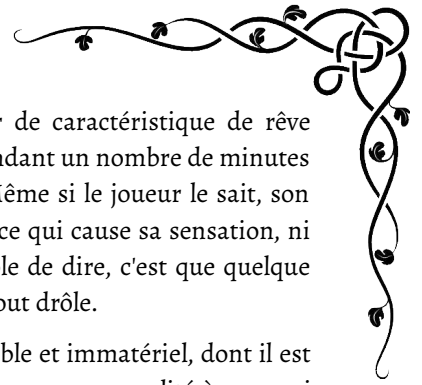
Compétences de classe. Apprivoisement, Astuce, Bobards, Dorloter, Grimage.

Points de compétence à chaque niveau.
1 + modificateur d'Intelligence (minimum 1)



Niveau	Aptitudes spéciales	Évolution		
		Charisme	Intelligence	Sagesse
1	Rêve, J'me sens tout drôle	Charisme +1	Intelligence +1	Sagesse +1
2	Ami imaginaire	Sagesse +1	Charisme +1	Intelligence +1
3	Ami imaginaire	Constitution+1	Constitution+1	Constitution+1
4	Ami imaginaire	Charisme +1	Intelligence +1	Sagesse +1
5	C'est mon petit doigt qui me l'a dit I	Sagesse +1	Charisme +1	Intelligence +1
6	Ami imaginaire	Intelligence +1	Sagesse +1	Intelligence +1
7	Ami imaginaire	Charisme +1	Intelligence +1	Sagesse +1
8	Ami imaginaire	Sagesse +1	Charisme +1	Intelligence +1
9	C'est mon petit doigt qui me l'a dit II	Dextérité +1	Dextérité +1	Dextérité +1
10	Ami imaginaire	Charisme +1	Intelligence +1	Sagesse +1
11	Ami imaginaire	Sagesse +1	Charisme +1	Intelligence +1
12	Ami imaginaire	Force +1	Force +1	Force +1
13	C'est mon petit doigt qui me l'a dit III	Charisme +1	Intelligence +1	Sagesse +1
14	Ami imaginaire	Sagesse +1	Charisme +1	Intelligence +1
15	Ami imaginaire	Charisme +2	Intelligence +2	Sagesse +2

Rêve. Le personnage-joueur doit décider quelle est la caractéristique qui est à l'origine de ses rêveries entre Charisme, Intelligence et Sagesse. Appelée « caractéristique de rêve », la caractéristique choisie déterminera l'évolution de ses autres caractéristiques à raison de sa classe de Rêveur. Une fois ce choix accompli, le personnage-joueur n'en pourra plus jamais changer.



J'me sens tout drôle. Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de caractéristique de rêve (minimum 1), le personnage peut tenter de détecter la présence de la magie pendant un nombre de minutes égal à son niveau de rêveur, et à une distance n'excédant pas trois mètres. Même si le joueur le sait, son personnage n'a cependant aucune idée de l'origine ni de la nature exactes de ce qui cause sa sensation, ni même que cette sensation a un rapport avec la magie. Tout ce qu'il est capable de dire, c'est que quelque chose de présent dans un rayon de trois mètres autour de lui le fait se sentir... tout drôle.

Ami imaginaire. Le personnage est persuadé d'avoir un ami imaginaire, invisible et immatériel, dont il est le seul à pouvoir percevoir la présence. Le personnage doit donner un nom et une personnalité à son ami imaginaire, qui, du moins le croit-il, le suit partout dans ses déplacements. Il est vrai qu'étrangement, cet ami imaginaire semble réellement pouvoir se manifester. En effet, un nombre de fois par jour égal à 2 + son modificateur de caractéristique de rêve (minimum 2), l'ami imaginaire peut rendre un service au personnage. Demander un service à l'ami imaginaire prend le temps de lui demander oralement, autrement dit, habituellement, une action preste. Lors de la première acquisition de cette aptitude, le personnage choisit un seul et unique type de service que son ami imaginaire pourra lui rendre. A chaque itération suivante de cette aptitude, le personnage pourra choisir un type de service additionnel.

Les types de services sont les suivants :

Bruit. L'ami imaginaire peut provoquer, à portée de regard ou à une distance de trois mètres, un faible bruit comparable à celui d'un pas, un gloussement, un murmure, un grattement, un cliquetis métallique ou un craquement. Ce bruit ne dure qu'un instant, au maximum égal à un round.

Chatouille. L'ami imaginaire déclenche une vive démangeaison chez une créature que le personnage peut voir. Ce dernier doit réussir un jet de Volonté contre une difficulté de 10 + la moitié du niveau de Rêveur du personnage + son modificateur de caractéristique de rêve, pour ne pas se gratter ou éternuer (selon l'endroit où est située la démangeaison). Cette démangeaison dure un nombre de rounds égal au modificateur de caractéristique de rêve du personnage (minimum 1).

Claque. L'ami imaginaire peut donner une retentissante claque à un individu à portée de regard du personnage, infligeant un nombre de points de dégâts non-létaux égal au modificateur de caractéristique de rêve du personnage (minimum 1). La victime de la claque perçoit le coup, mais est incapable de comprendre son origine.

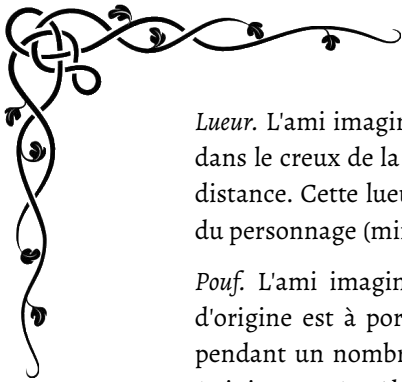
Coup de pouce. L'ami imaginaire donne un coup de main providentiel au rêveur ou à un allié à portée de son regard, lui conférant un bonus de +1 à un (et un seul) jet de dé.

Dénoue/emmêle. L'ami imaginaire peut dénouer un objet noué ou attaché par un lacet ou une corde, à condition que le nœud soit suffisamment à portée du regard du personnage pour qu'il puisse en distinguer les détails. A l'inverse, l'ami imaginaire peut également emmêler fils, lacets ou cordes de manière grossière, et même les nouer entre eux s'ils sont distants de quelques centimètres.

Disparu. L'ami imaginaire peut faire temporairement disparaître un petit objet dont la taille ne dépasse pas celle de la main du personnage, à condition que cet objet soit à portée de regard du personnage. L'objet cesse réellement d'exister pendant un nombre de rounds égal au modificateur de caractéristique de rêve (minimum 1) du personnage.

Étincelle. L'ami imaginaire peut se transformer en une toute petite étincelle qui tombe du bout du doigt du personnage, qui peut ainsi mettre le feu à des matériaux aisément inflammables comme le papier, l'huile et le foin sec.

Goutte. L'ami imaginaire fait tomber une grosse goutte d'eau, suffisante pour éteindre la flamme d'une chandelle, à tout endroit à portée de regard du personnage.



Lueur. L'ami imaginaire peut se manifester sous la forme d'une faible lueur, blafarde et vacillante, dans le creux de la main du personnage. Cette lueur éclaire très mal, au maximum à un mètre de distance. Cette lueur dure un nombre de minutes égal au modificateur de caractéristique de rêve du personnage (minimum 1).

Pouf. L'ami imaginaire crée une vapeur de la couleur du choix du personnage, dont le point d'origine est à portée de regard du personnage. La vapeur s'étend dans un rayon en mètres et pendant un nombre de rounds égaux au modificateur de caractéristique de rêve du personnage (minimum 1). Alternativement, le personnage peut choisir de laisser la vapeur s'élever verticalement dans les airs sans s'étendre.

Pousse. L'ami imaginaire peut pousser dans toute direction, d'un nombre de décimètres au maximum égal au modificateur de Sagesse du personnage, un objet que ce dernier peut voir et dont le poids ne dépasse pas un kilogramme. Cette poussée peut aussi s'exercer sur une créature, qui percevra comme une main invisible la presser, mais cette pression sera toujours insuffisante pour la faire tomber.

Pssst ! L'ami imaginaire transmet des messages chuchotés et permet d'en recevoir sans risque d'être entendu par des tiers. Le personnage indique du doigt à son ami imaginaire les personnages avec qui il désire communiquer. Ensuite, pendant un nombre de minutes égal à son niveau de Rêveur, tout ce que le personnage murmure est entendu par tous les destinataires désignés s'ils restent dans son champ de vision. Les personnages qui reçoivent le message peuvent à leur tour murmurer une réponse, que l'ami imaginaire transmettra. L'ami imaginaire ne transmet que les sons et ne traduit pas le(s) langage(s) employé(s).

Répare. L'ami imaginaire peut réparer instantanément un petit objet normal abîmé, dont la taille ne dépasse pas celle de la main du personnage.

Saleté. L'ami imaginaire peut instantanément couvrir de saleté et rendre poussiéreuse une surface n'excédant pas 1 m² à portée de regard du personnage.

C'est mon petit doigt qui me l'a dit. L'ami imaginaire du personnage lui parle dans ses pensées et lui révèle la vraie nature des choses. Au niveau 5, une fois par jour, le personnage peut poser une question fermée (dont la réponse est oui ou non) sur un personnage, un objet ou un lieu qu'il peut voir, et en connaître instinctivement la réponse. Cette question ne peut être formulée qu'au présent, et ne peut pas permettre de connaître des événements ou faits passés ni à venir.

Au niveau 9, le personnage peut poser une deuxième question fermée par jour, dans les mêmes conditions si ce n'est qu'elle peut être également formulée au passé et peut lui permettre de connaître un événement ou fait passé.

Au niveau 13, le personnage peut poser une troisième question fermée journalière, dans les mêmes conditions que précédemment si ce n'est que la question peut être formulée indifféremment au passé, présent ou à venir, et qu'elle peut permettre au personnage de connaître des événements ou faits à venir.

IX. EXPÉRIENCE ET PROGRESSION DES CLASSES HÉROÏQUES ENFANTINES

Au fur et à mesure que le personnage-joueur enfantin vit des aventures, il va acquérir de l'expérience, ce qui lui permet d'évoluer dans sa ou ses classes héroïques enfantines. Cette évolution est matérialisée par le changement de niveau du personnage enfantin dans sa classe héroïque (le changement de niveau de Classe d'âge étant en effet uniquement lié à l'âge du personnage).

Pour atteindre un niveau particulier dans une classe héroïque enfantine, le personnage doit avoir vécu un certain nombre d'aventures, mésaventures et péripéties qui l'aguerrissent et éprouvent son courage et sa vivacité.

Le nombre et l'importance des aventures à avoir accompli pour atteindre un niveau particulier, à partir du niveau 1 dépend du niveau global du personnage-joueur.

De manière générale, pour un personnage dont le niveau global de classe héroïque enfantine est de 1 à 2, le passage au niveau supérieur se fait à condition d'avoir vécu une tribulation truculente.

Du niveau 3 au niveau 7, le passage au niveau supérieur se fait à condition d'avoir vécu une péripétie picaresque.

Enfin, du niveau 8 au niveau 15, le passage au niveau supérieur est conditionné par l'accomplissement d'une aventure audacieuse.

Accomplir une aventure d'un niveau supérieur à celui des aventures normalement nécessaires pour changer de niveau n'apporte aucun bénéfice supplémentaire. L'aventure effectivement accomplie comptera dans ce cas particulier pour une aventure d'importance inférieure.

Tribulations truculentes. Construire une petite cabane. Piller une réserve de nourriture au nez et à la barbe des adultes qui la gardent. Affronter un adulte et s'en sortir quand même. Échapper à un chien méchant. Défendre un plus petit que soi. Faire une niche à un enfant.

Péripéties picaresques. Construire une cabane et la camoufler efficacement. Participer à une bagarre enfantine générale. Découvrir ce qui se passe dans la maison aux volets roses. Protéger un enfant durablement. Déjouer les plans d'un adulte qui auraient pu réussir sans votre sale bande de petits fouineurs.

Aventures audacieuses. Construire un grand repaire secret. Diriger une guerre entre clans d'enfants. Affronter un groupe ou une organisation composés d'adultes et en triompher. Découvrir le trésor de Willy le Borgne ou le secret de la Pyramide.



F. COMBAT

I. LES COMBATS ENFANTINS

Le combat, qui joue fréquemment un rôle important dans les aventures vécues par des personnages adultes, ne doit pas être abordé de la même manière dans une campagne impliquant des enfants. En effet, si les enfants se bagarrent parfois, ils le font le plus souvent entre eux, mais beaucoup plus rarement contre des adultes.

Il est bien peu probable qu'un enfant se jette dans une mêlée avec une hache à deux mains pour massacrer des brigands, à moins qu'il y ait été poussé par des circonstances extrêmes et exceptionnelles (avoir assisté il y a quelques instants au massacre de ses parents par lesdits brigands est par exemple une circonstance extrême et exceptionnelle pouvant – peut-être – justifier un tel comportement).

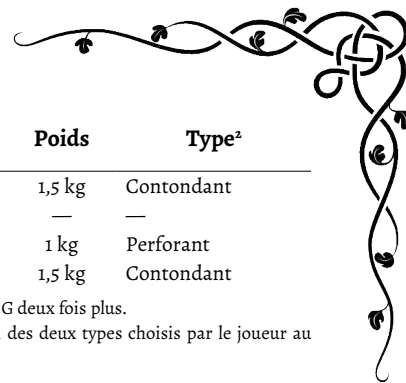
Par conséquent, sauf indication contraire de la part des joueurs, qui devra nécessairement être accompagnée d'une justification précise et jugée valable par le meneur de jeu, voire d'un jet de Maturité, tous les coups portés par les personnages enfantins avec des armes contondantes ou à mains nues seront nécessairement considérés comme des attaques visant à neutraliser l'adversaire, et donc à lui infliger des dégâts non-létaux.

Le combat à mains nues entre enfants ne déclenche pas d'attaques d'opportunité. En revanche, les attaques à mains nues portées contre des adversaires armés et les tentatives de lutte déclenchent des attaques d'opportunité, à moins que l'attaquant ne dispose d'un don adéquat, de manière conforme aux DRS 3.5, 5.0 ou de Pathfinder 3.75.

Les enfants utilisent habituellement les armes suivantes, appelées *armes enfantines* :

Armes enfantines	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type ^a
<i>Combat à mains nues</i>							
Attaque à mains nues	—	1d2	1d3	×2	—	—	Contondant
Coup de sabot	2 pc	1d3	1d4	×2	—	500 g	Contondant
Morsure	—	1d2	1d3	19–20/×2	—	—	Tranchant
<i>Armes de corps à corps légères</i>							
Badine	—	1d3	1d4	×2	—	200 g	Contondant
Canif	1 pa	1d2–1	1d3–1	19–20/×2	3 m	100 g	Perforant ou tranchant
Martinet	8 pa	1d3	1d4	×2	—	300 g	Tranchant
<i>Armes de corps à corps à une main</i>							
Gourdin	3 pc	1d4	1d6	×2	3 m	1 kg	Contondant
Grosse pierre	—	1d4	1d6	19–20/×2	3 m	500 g	Contondant
Fouet de ronces	—	1d3	1d4	19–20/×2	—	500 g	Perforant
<i>Armes de corps à corps à deux mains</i>							
Bâton ^a	—	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	2 kg	Contondant
<i>Armes à distance</i>							





Armes enfantines	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids	Type ²
Cailloux (10)	—	1d2	1d3	19-20/×2	3 m	1,5 kg	Contondant
Fronde	5 pa	—	—	×2	15 m	—	—
Billes (10)	1 pa	1d3	1d4	—	—	1 kg	Perforant
Cailloux (10)	—	1d3	1d4	—	—	1,5 kg	Contondant

¹ Le poids indiqué est celui d'une arme de taille M. Une arme de taille P pèse deux fois moins et une arme de taille G deux fois plus.

² Quand deux types sont donnés, l'arme est des deux types simultanément s'ils sont séparés par " et ", ou l'un des deux types choisis par le joueur au moment de l'attaque s'ils sont séparés par " ou ".

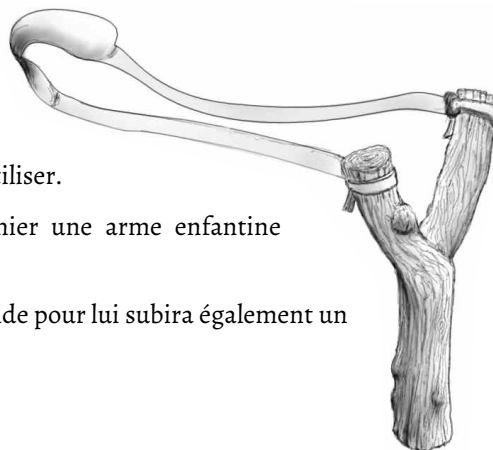
³ La morsure n'est possible que lorsque les adversaires sont en train de lutter au corps-à-corps.

⁴ Arme double.

A moins qu'une capacité de sa classe ne le lui permette explicitement, un personnage enfantin ne sait pas manier les armes ne figurant pas dans cette liste, et est donc affecté d'un malus de -4 à tous ses jets destinés à les utiliser.

De même, un personnage enfantin ne sachant pas manier une arme enfantine particulière subira un malus de -4 pour l'utiliser.

Enfin, un personnage enfantin utilisant une arme trop grande pour lui subira également un malus de -4. Tous ces malus sont cumulatifs.



II. BLESSURES D'ENFANCE

La question des dégâts chez les enfants doit également être abordée avec prudence. Les Points de Vie des enfants sont relativement faibles et n'évoluent que par l'augmentation de leur bonus de Constitution et par l'acquisition de points de Vie grâce à leurs éventuels niveaux de classes héroïques enfantines. Mais surtout, les enfants n'ont pas la même perception de la douleur ni les mêmes réactions que des adultes lorsqu'ils subissent des dégâts létaux ou non-létaux.

Ainsi, la plupart des enfants se mettent à pleurer et réduisent notablement leurs manifestations d'hostilité dès lors qu'ils ont ressenti une blessure (physique ou d'ailleurs psychologique) supérieure à leur seuil de tolérance à la douleur et à l'humiliation. C'est la raison pour laquelle, chaque fois qu'il est amené à subir des dégâts, que ceux-ci soient létaux ou non, un enfant doit réussir un jet de sauvegarde pour continuer à agir normalement.

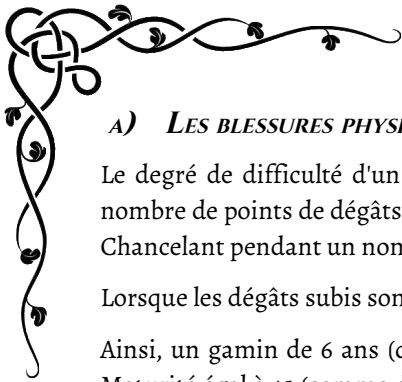
Chaque blessure (physique ou psychologique) subie par un personnage enfantin l'oblige ainsi à un jet de sauvegarde contre la douleur et l'humiliation (et donc la crise de larmes et l'arrêt immédiat des éventuelles hostilités en cours), appelé jet de Maturité. En cas d'échec, l'enfant est considéré comme Chancelant pendant un nombre de rounds égal au nombre de points de dégâts reçus.

Tant qu'il est chancelant, le personnage peut faire seulement une action simple ou une action de mouvement par round, son autre action étant utilisée automatiquement pour brailler, pleurer, trépigner, courir se réfugier dans un endroit qui le rassure, etc.

Le Bonus de base du jet de Maturité est égal au Niveau de Classe d'âge du personnage + son modificateur de Constitution + son modificateur de Sagesse + d'éventuels modificateurs liés à la race ou à la classe.

Bien entendu, avec l'âge augmente le Niveau de Classe d'âge des enfants, ce qui mécaniquement va augmenter leur tolérance à la douleur et à l'humiliation. Lorsqu'ils seront presque adultes, leur score de Maturité sera si haut qu'il pourraient réussir systématiquement leur jet de Maturité : dans ce cas, le jet de Maturité n'est plus nécessaire.

Le jet de Maturité peut également être utilisé pour déterminer si un personnage enfantin sera capable d'agir avec la gravité et la détermination d'un adulte, ou encore s'il peut comprendre des choses « qui ne sont pas de son âge ».



A) LES BLESSURES PHYSIQUES

Le degré de difficulté d'un jet de Maturité est égal, dans le cas de blessures physiques létales, à 15 + le nombre de points de dégâts subis. En cas d'échec à ce jet de sauvegarde, le personnage est considéré comme Chancelant pendant un nombre de rounds égal aux dégâts subis.

Lorsque les dégâts subis sont non-létaux, le DD du jet de Maturité est diminué de 2 points.

Ainsi, un gamin de 6 ans (donc niveau 4), avec une Constitution de 7 et une Sagesse de 9, a un bonus de Maturité égal à +1 (somme de son niveau de Classe d'âge de 4, de son modificateur de Constitution de +2 et de son modificateur de Sagesse de -1).

Recevant une claque de la part de sa mère, représentant 2 points de dégâts non-létaux, cet enfant doit réussir un jet de Maturité pour ne pas se mettre à pleurer. Le degré de difficulté de ce jet de Maturité est égal à 15 + 2 points de dégâts - 2 à cause du caractère non-létal, soit 15.

Le joueur interprétant ce personnage enfantin devra ainsi faire 14 ou plus sur le d20 pour éviter que son personnage ne devienne Chancelant pendant 2 rounds.

Le même enfant atteint par une bille de fronde pour 3 points de dégâts létaux devra réussir un jet de Maturité dont le DD est de 18. S'il ne fait pas 17 ou plus au d20, il se mettra à hurler de douleur et à pleurer pendant 3 rounds.

B) LES BLESSURES PSYCHOLOGIQUES

Le degré de difficulté d'un jet de Maturité dépend de la gravité de l'atteinte affective subie par l'enfant. Il pourra varier d'une humiliation légère (se faire déculotter devant ses camarades) qui impliquera un jet de Maturité d'un DD de 10, à une profonde blessure (apprendre de ses parents qu'ils regrettent de l'avoir adopté) qui pourra induire un DD de 20 voire plus.

En cas d'échec à ce jet de sauvegarde, le personnage fond en larmes et reniflements, et est considéré comme Chancelant pendant 1d4 rounds.

Il peut aussi arriver que des personnages enfantins aient à effectuer un jet de Maturité pour essayer de comprendre des choses qui les dépassent, ou des réactions d'adultes. Le DD de ce type de jet est variable, et véritablement fonction de l'étrangeté des motivations des adultes par rapport à l'univers enfantin des personnages-joueurs.

C) RÉCUPÉRATION

Les enfants récupèrent de leurs dégâts physiques non létaux à raison de leur modificateur de Constitution par heure (minimum 1). Ils guérissent des dégâts létaux de leur modificateur de Constitution par jour (minimum 1).

Un personnage peut aider un personnage enfantin chancelant à quitter cet état préjudiciable en réussissant un test de Dorloter dont la difficulté est égale à celle du jet de Maturité échoué par le personnage affecté. En outre, un test de Dorloter de DD 15 réussi permet de guérir 1 point de dégâts non-létaux, et un test de Dorloter de DD 20 permet de guérir 1 point de dégâts létaux. Un personnage ne peut bénéficier d'une telle guérison que sur un seul test de Dorloter.



G. MALADIES INFANTILES

Quand un personnage entre en contact avec une créature porteuse d'une maladie infantile, mais aussi quand il touche un objet infecté ou avale de la nourriture avariée ou de l'eau croupie, il doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de succès, son système immunitaire réussit à repousser l'infection. Dans le cas contraire, il est affecté après une période d'incubation variable. À partir de ce moment, il doit jouer un jet de Vigueur par jour pour éviter de s'affaiblir davantage. S'il en réussit deux d'affilée, son organisme vient à bout de la maladie infantile.

Le meneur de jeu peut effectuer le premier jet de Vigueur à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache pas si son personnage a contracté la maladie infantile ou non.

Description des maladies infantiles

Les maladies infantiles présentent des symptômes divers et sont propagées par des vecteurs différents. Les caractéristiques de quelques maladies connues sont résumées sur la Table : maladies infantiles

Maladie. Les maladies sont d'origine extraordinaire.

Transmission. Le mode de transmission : ingestion, inhalation, blessure ou contact. Certaines maladies nécessitant une blessure peuvent être transmises par une piqûre de puce, et la plupart des maladies contractées par inhalation peuvent également l'être par ingestion (et vice versa).

DD de l'infection. Le DD du jet de Vigueur à réussir pour échapper à la maladie. Si le mal est contracté, il s'agit du DD à atteindre pour ne pas en subir les effets (et pour s'en débarrasser, si l'on en réussit deux à la suite).

Incubation. Le délai nécessaire avant que l'effet de la maladie ne se fasse sentir.

Effet. L'affaiblissement temporaire de points de caractéristique subi par le personnage quand la maladie agit (au terme de la période d'incubation), puis chaque fois qu'il rate un jet de Vigueur.

Types de maladies infantiles

Coqueluche. Infection respiratoire provoquant des quintes de toux violentes, suivies d'une inspiration avec un son aigü.

Croup. Infection respiratoire se caractérisant par une gêne respiratoire, une toux en aboiement, et souvent un bruit aigu continu anormal émis lors de la respiration du malade.

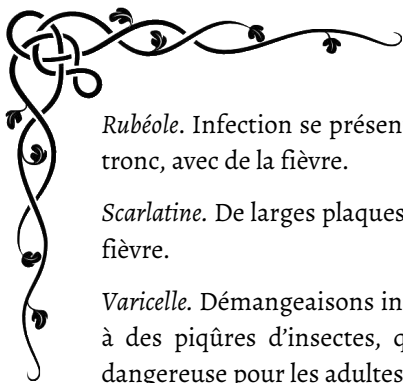
Érythème infectieux. Rhume suivi d'une plaque cutanée rouge sur le visage, et parfois sur le corps.

Oreillons. Fièvre accompagnée d'une tuméfaction douloureuse de la joue, déformant le visage en forme de poire.

Petite vérole (variole). Fièvre suivie d'une éruption de pustules sur tout le corps, qui se recouvrent de croûtes au bout de quelques jours – du moins si le malade n'est pas mort avant.

Rougeole. Après une forte fièvre, cette maladie se caractérise par l'apparition de petites plaques rouges sur tout le corps du personnage infecté.





Rubéole. Infection se présentant comme une éruption cutanée rouge ou rose discrète, sur le visage et sur le tronc, avec de la fièvre.

Scarlatine. De larges plaques rougeâtres apparaissent sur le corps du personnage, accompagnées d'une forte fièvre.

Varicelle. Démangeaisons intenses accompagnées d'une éruption, sur tout le corps, de boutons ressemblant à des piqûres d'insectes, qui se transforment en cloques par la suite. La varicelle est nettement plus dangereuse pour les adultes que pour les enfants.

Maladie	Transmission	DD de l'infection	Incubation	Effet
Coqueluche	Inhalation	16	2d8+5 jours	1d4 Con
Croup	Inhalation	14	1d6 jours	1d4 Dex
Érythème infectieux	Contact, inhalation	11	2d8+2 jours	1d2 Con, 1d6 Cha
Oreillons	Ingestion, inhalation	13	2d6+11 jours	1d6 Sag ¹
Petite vérole (variole)	Contact	18	1d6+9 jours	1d8 Con, 1d4 Cha ²
Rougeole	Inhalation	18/14 ³	1d6+6 jours	Fiévreux, 1d4 Int, 1 Cha
Rubéole	Inhalation	12	2d6 jours	1d2 For, 1d2 Dex
Scarlatine	Contact	12	1d4 jours	1d6 Con, 1d2 Cha
Varicelle	Contact, ingestion	13	1d8+7 jours	Spécial ⁴

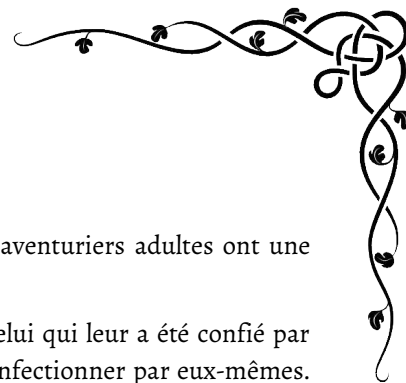
¹ Si la maladie vient à durer plus d'une semaine une fois qu'elle est déclarée, un jet de Vigueur de DD14 est requis à la fin de chaque semaine de maladie. Chaque échec à ce jet de Vigueur rend le personnage un peu plus sourd, lui infligeant un malus cumulatif de -2 à tous ses tests d'Astuce ou de Perception auditive.

² Chaque échec au jet de résistance à l'infection inflige 1 point de Diminution permanente à son score de Charisme.

³ Le premier nombre est le DD pour éviter la contagion, le deuxième est le DD pour en guérir.

⁴ Inflige âge/5 Con & 1d2 Cha. Lorsque la guérison est obtenue, le personnage subit 1 point de Diminution permanente à son score de Charisme.





H. L'ÉQUIPEMENT DES ENFANTS

Les enfants ne disposent habituellement pas des monceaux d'objets que les aventuriers adultes ont une tendance à accumuler au cours de leurs quêtes.

De manière générale, les enfants n'ont en principe d'autre équipement que celui qui leur a été confié par leurs gardiens, maîtres ou parents, et éventuellement celui qu'ils ont pu se confectionner par eux-mêmes. Ceci exclut donc en général les armes martiales, les objets magiques dangereux, et autres objets précieux.

Pour autant, les enfants peuvent disposer d'un équipement assez étendu.

I. OBJETS ENFANTINS NORMAUX

La table suivante présente des objets normaux qu'il est possible et même probable de trouver en la possession d'enfants dans un monde de type médiéval-fantastique. Les prix sont bien entendu indicatifs, et des objets de meilleure qualité peuvent se révéler beaucoup plus coûteux.

Équipement	Prix	Poids	Équipement	Prix	Poids
Balle	1 pc	100 g	Épée de bois	2 pc	1 kg
Balle de soule	7 pc	500 g	Flûtiau	8 pc	–
Bilboquet	2 pa	500 g	Morceau de craie	1 pc	–
<i>Billes (bourse de 20)</i>			Osselets	2 pc	–
de terre cuite	6 pc	200 g	<i>Pantin / Poupée</i>		
de verre coloré	1 pa	300 g	de chiffons	4 pc	–
Cerceau	3 pc	500 g	de bois	7 pc	100 g
Chariot	5 pa	1,5 kgs	de bois peint	1 pa	100 g
Cheval de terre cuite	10 pc	300 g	d'ivoire	5 pa	250 g
Chiffon	1 pc	–	d'osier	3 pc	150 g
Crécelle	2 pa	100 g	vêtements de poupée	5 pc	–
Dé	4 pc	–	Toupie	2 pc	–

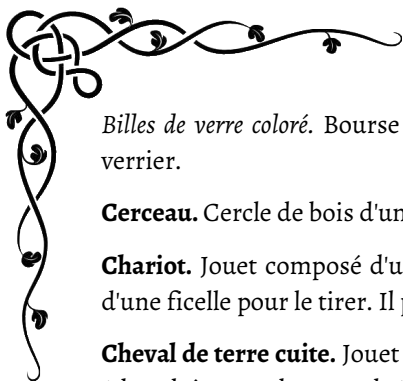
Balle. Une simple balle assez légère, pouvant tenir dans la main. Selon la région et les ressources à disposition, cette balle peut être constituée de paille agglomérée grâce à de la résine végétale ou de la colle de riz, ou bien être tout simplement une enveloppe de tissu ou de peau cousue et remplie de son.

Balle de soule. Large vessie remplie d'air ou de son, de taille comparable à celle d'un ballon de handball. La soule, ancêtre des sports de balle modernes, est un jeu très physique, hybride entre le football et le rugby, couramment pratiqué par les vilains (i.e. les paysans). Il n'est pas dénué de règles, mais les blessures ne sont pas rares. Certaines variantes de balles de soule sont en bois massif. Une telle balle pèse environ 2 kgs, pour un prix à peu près équivalent.

Bilboquet. Jeu d'adresse en bois, consistant d'un manche et d'une boule percée qui lui est rattachée par un fil. Le jeu consiste à tenir le manche et le faire entrer dans la boule, sans toucher cette dernière ni ne lui faire toucher quelqu'autre objet.

Billes. Jeu antique que l'on ne présente plus, mais qui requiert une certaine aisance financière – sauf pour les enfants des artisans verriers ou potiers.

Billes de terre cuite. Bourse de 20 billes de terre cuite, pour les enfants d'extraction moyennement aisée (ou à la main leste) et ceux du potier.



Billes de verre coloré. Bourse de 20 billes de terre cuite, pour les enfants d'extraction très aisée et ceux du verrier.

Cerceau. Cercle de bois d'un seul tenant, d'un diamètre de 1 m environ.

Chariot. Jouet composé d'une caisse de bois ouverte, équipée d'un essieu à sa base et de roues de bois, et d'une ficelle pour le tirer. Il permet de tracter une charge d'environ 5 à 10 kgs, selon sa qualité.

Cheval de terre cuite. Jouet de terre cuite évidée, dont la forme grossière représente un animal quadrupède (cheval, âne, mule ou mulet). Le ventre du jouet est troué vers le bas (c'est l'orifice ménagé par le potier afin d'éviter que le jouet n'éclate à la cuisson).

Chiffon. Pièce de tissu carrée ou rectangulaire de 20 à 50 cm de diagonale.

Crécelle. Instrument de musique composé d'une lame de bois flexible qui, tournant autour d'un axe équipé de dents, produit un son de craquement très fort. Pour les enfants d'extraction aisée et ceux du menuisier ou de l'ébéniste.

Dé. Cube de bois ou d'os dont chaque face est marquée d'un nombre variable de trous. Il s'agit d'un jeu d'adultes, que tout enfant qui serait trouvé en possession ne manquerait pas de se faire confisquer.

Épée de bois. Jouet plutôt destiné aux enfants nobles, afin d'éveiller leurs instincts guerriers. Selon qu'elle est de taille Petite ou Moyenne, l'épée de bois devra être considérée respectivement plutôt comme une badine ou bien un gourdin en termes de caractéristiques et de dégâts.

Flûtiau. Pièce de bois cylindrique évidée, parfois dotée d'une anche, parfois de quelques trous. Cet objet permet de faire du bruit quand on souffle dedans, et des mélodies lorsqu'on souffle dedans avec quelque talent.

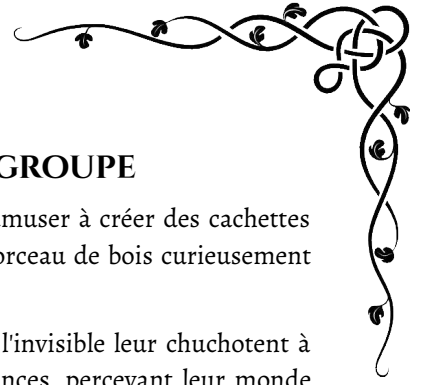
Morceau de craie. Morceau plus ou moins important de calcaire ou de pierre de composition essentiellement calcaire.

Osselets. Jeu d'adresse consistant à rattraper de petits os de mouton, dans des épreuves dont la complexité augmente de manière constante. Pour enfants pauvres ou ceux traînant près des abattoirs, boucheries, et autres fabricants de « noir animal », et préférablement avec une dextérité à deux chiffres.

Pantin / Poupée. Jouet représentant une forme humanoïde plus ou moins détaillée, et de plus ou moins bonne qualité. Les poupées de chiffon ou d'osier et les pantins de bois sont courants parmi la roture, tandis que les poupées et pantins articulés de bois peint se rencontrent plus fréquemment dans les bras des enfants de la bourgeoisie. Les enfants des familles les plus aisées ont parfois la chance de disposer de vêtements brodés pour leurs poupées d'ivoire, dont certaines sont de véritables œuvres d'art.

Toupie. Jouet constitué d'une pièce de bois équilibrée, se terminant par une pointe peu acérée. Le jeu consiste à la faire tourner sur elle-même le plus longtemps possible.





II. TALISMANS, REPAIRES SECRETS ET RITUELS DE GROUPE

Les enfants ne sont pas étrangers aux croyances irrationnelles. Ils aiment s'amuser à créer des cachettes secrètes, des comptines et codes connus d'eux seuls, ou à imaginer que le morceau de bois curieusement tordu qu'ils ont récupéré et qu'ils ont décoré est devenu une baguette magique.

Mis à part les rêveurs qui ne cessent jamais de croire que les puissances de l'invisible leur chuchotent à l'oreille, la plupart des enfants se départissent progressivement de ces croyances, percevant leur monde avec de moins en moins de fantaisie.

Cependant, il est indéniable que la conviction des enfants les plus jeunes que les porte-bonheur, les petits rituels, les cachettes secrètes et autres fétiches ont une réelle efficacité peut leur apporter réconfort, confiance en eux-mêmes et ainsi s'avérer des aides précieuses dans leurs entreprises.

A cette fin, la présente section décrit la manière de gérer les effets moraux des objets, lieux et gestes auxquels les personnages enfantins prêtent une signification, sinon magique, du moins très importante.

Tout personnage enfantin peut librement créer un talisman en décidant qu'un objet qui lui appartient est un objet porte-bonheur, inventer des gestes ou paroles rituelles (probablement assez voire très puérils) afin de « s'approprier » un lieu comme repaire secret, ou bien marquer son appartenance à un groupe (les « *chiche-capon* », par exemple).

Tout objet normal, arme ou armure, enfantin ou adulte, en la possession du personnage peut servir de base à un talisman. De même, tout lieu où le personnage se sent en sécurité et hors de la portée des adultes peut servir de repaire secret (un personnage disposant de l'aptitude *Cabane* de l'éducation École buissonnière sera d'ailleurs bien avisé de choisir celle-ci comme repaire secret).

En revanche, un personnage ne peut avoir qu'un seul talisman, un seul repaire secret et un seul groupe d'appartenance à la fois, bien que plusieurs personnages puissent avoir les mêmes.

De même, si un personnage peut changer de talisman, repaire secret ou de rituel de groupe librement, revenir à l'ancien lui est impossible, car il a, tout simplement... passé l'âge !

Réaliser un rituel pour se lier à un groupe ou un lieu, décider qu'un objet est un talisman sont des actions complexes, qui nécessitent au moins un round entier.

Lorsqu'un personnage enfantin décide que l'une de ses possessions devrait être un talisman porte-bonheur, ou qu'il imagine un rituel destiné à le lier à d'autres personnages (« *Pim pam poum ! À la vie, à la mort ! Si j'trahis les copains, j'aurai l'mauvais sort !* ») ou bien à un lieu, le personnage-joueur doit lancer 1d20 et battre son bonus total de Maturité.

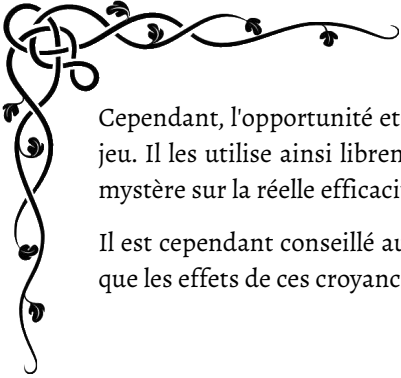
Il n'a droit qu'à une seule et unique tentative pour ce faire, pendant toute la vie du personnage.

Si le joueur n'arrive pas à dépasser son bonus total de Maturité, le personnage enfantin n'arrive pas vraiment à se persuader lui-même de l'efficacité réelle du talisman, du rituel de groupe, ou bien de la sûreté du lieu, et sa tentative n'a aucun effet particulier.

Si à l'inverse le résultat du dé est supérieur au bonus total de Maturité, la différence entre le résultat du jet et le bonus de Maturité représente un total de « Points de Confiance », dont le compte est tenu par le meneur de jeu et par lui seul, et qui est rattaché à la fois au talisman / repaire / groupe et au personnage.

Ces points de Confiance générés par le test réussi peuvent être utilisés par le meneur de jeu pour ajouter des bonus de moral à des tests de compétence, à la classe d'armure ou encore des jets de sauvegarde, afin d'aider à l'accomplissement des objectifs du rituel réalisé par le personnage enfantin, ou pour aider ce dernier lors de son utilisation de l'objet censément porte-bonheur.

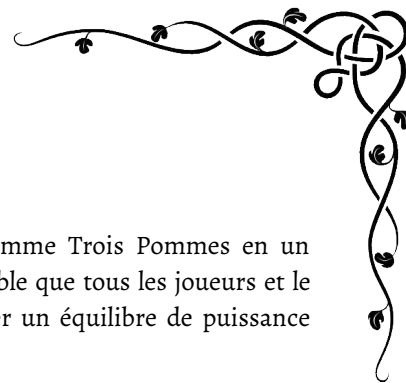
Chaque point de Confiance ainsi dépensé confère un bonus de moral de +1 au jet ou au test concerné.



Cependant, l'opportunité et l'importance de ces dépenses de points de Confiance sont au gré du meneur de jeu. Il les utilise ainsi librement et secrètement dans l'intérêt du personnage-joueur, ceci afin de garder le mystère sur la réelle efficacité de ces porte-bonheurs et rituels.

Il est cependant conseillé au meneur de jeu de ne pas dépenser plus de 3 points de Confiance à la fois, afin que les effets de ces croyances demeurent discrets et inexplicables.





I. PASSAGE AUX CLASSES ADULTES

Il est possible à tout moment de transformer un personnage de Héros comme Trois Pommes en un personnage adulte, au niveau 1 d'une classe d'adulte. Il est nettement préférable que tous les joueurs et le meneur procèdent à cette transformation en même temps, afin de conserver un équilibre de puissance entre les personnages.

I. ÉVOLUTION JUSQU'AU DERNIER NIVEAU DE LA CLASSE D'ÂGE

Seul le dernier niveau de la Classe d'âge mène au premier niveau d'une classe adulte.

Le personnage peut avoir acquis jusqu'à 15 niveaux répartis dans une ou plusieurs classes héroïques enfantines, comme il peut ne pas les avoir acquis au moment de la transformation de son personnage en adulte.

Cela signifie également qu'une fois atteint le dernier niveau de leur Classe d'âge, les enfants ne peuvent plus évoluer qu'en acquérant des niveaux dans une Classe héroïque enfantine s'ils le souhaitent (et s'ils y parviennent), et/ou en obtenant leur premier niveau dans leur classe adulte (de personnage-joueur ou de personnage non-joueur le cas échéant).

Ainsi, pour transformer un personnage enfant en personnage adulte, il faut d'abord lui appliquer des niveaux de Classe d'âge jusqu'à ce qu'il en ait accumulé 15.

Par exemple, pour transformer une jeune fille humaine de 13 ans (Classe d'âge niveau 11, brute de niveau 5) en une femme adulte de 18 ans, il faudra d'abord appliquer 4 niveaux à sa Classe d'âge pour connaître ses caractéristiques et aptitudes à l'âge de 17 ans (Classe d'âge niveau 15, brute de niveau 5), avant de procéder à la transformation en classe adulte proprement dite.

II. CONSERVATION DES CARACTÉRISTIQUES

Les personnages au niveau 15 de leur Classe d'âge conservent normalement leurs caractéristiques à l'identique au moment du passage à l'âge adulte. Ils ne devraient pas normalement bénéficier d'autres ajustements de caractéristique à raison de leur race ou de leur ethnie, puisqu'ils ont théoriquement déjà bénéficié de ces ajustements à raison des aptitudes « Capacité innée » et « Capacité culturelle ».

S'il reste des points d'ajustements de caractéristiques à enlever ou bien à ajouter faute d'un nombre suffisant d'occurrences de ces aptitudes « Capacité innée » ou « Capacité culturelle », alors le reliquat de ces ajustements est mis en œuvre à cette étape.

La conservation de leurs caractéristiques par les personnages enfantins peut aboutir à des personnages adultes dont les scores sont supérieurs aux maxima théoriques. Ceci n'est possible que si le personnage-joueur enfantin a choisi une combinaison de classes et de tempéraments telle que les augmentations de caractéristiques à chaque niveau n'ont porté que sur deux ou trois mêmes caractéristiques pendant toute la progression du personnage.

Il peut s'agir d'une manière d'optimiser voire de rentabiliser le personnage-joueur avant son passage aux classes adultes. Toutefois, un tel objectif n'a pu être atteint qu'au prix d'un important sacrifice des autres caractéristiques, dont il est à prévoir que les scores seront particulièrement faibles.

III. CONSERVATION PARTIELLE DES APTITUDES SPÉCIALES ENFANTINES

Les aptitudes spéciales enfantines, quelle que soit leur origine (la Classe d'âge, une éducation ou encore une Classe héroïque enfantine) sont normalement toutes perdues lors du passage à la classe adulte, sauf une. Le joueur peut toutefois choisir de conserver jusqu'à deux aptitudes spéciales enfantines de plus de son personnage, pour un total de trois aptitudes enfantines en tout.

Pour toute aptitude spéciale enfantine conservée au-delà de la première, le personnage-joueur perd la faculté d'acquérir 1 trait ou 1 don au niveau 1 de sa classe adulte.

Les aptitudes enfantines conservées sont normalement au choix du joueur. Par exception, certaines aptitudes qui relèvent des caractéristiques physiques du personnage, telles que « Colosse », sont obligatoirement conservées, et sont comptabilisées automatiquement dans les trois aptitudes enfantines que peut conserver le personnage (et sont potentiellement autant de traits et/ou de dons que le personnage adulte n'aura pas au niveau 1 de sa classe adulte).

En pratique, si certaines aptitudes spéciales peuvent en être conservées, les classes héroïques enfantines auxquelles avait accès le personnage-joueur lui sont définitivement interdites : on n'a qu'une seule enfance.



IV. TRANSFORMATION DES COMPÉTENCES

Les compétences acquises par les enfants au cours de leur évolution sont transformées en rangs de compétence pour les adultes.

Cette transformation se fait différemment entre les règles issues des DRS 3.5 et DRS Pathfinder d'une part, et les règles de type DRS 5.0 d'autre part.

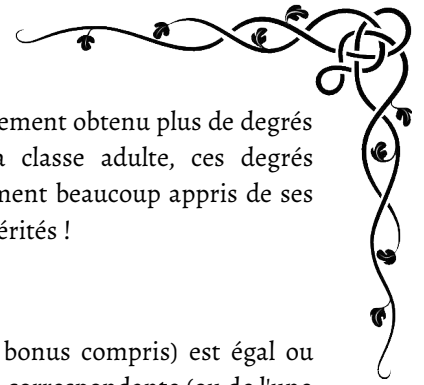
A) POUR DES RÈGLES DE TYPE **DRS 3.5** OU **DRS PATHFINDER 3.75**

Pour chaque tranche de 5 points de degrés de maîtrise dans une compétence enfantine, le personnage dispose d'1 rang de maîtrise dans la compétence d'adulte correspondante.

Quand une compétence enfantine correspond à plusieurs compétences adultes différentes, le personnage-joueur doit répartir les degrés de maîtrise ainsi transformés entre ces différentes compétences d'adulte.

Quand plusieurs compétences enfantines correspondent à une même compétence adulte, il faut disposer d'une tranche de 5 rangs de maîtrise dans toutes les compétences enfantines concernées afin de disposer d'1 degré de maîtrise dans la compétence adulte correspondante.

Le nombre de degrés de maîtrise ainsi acquis est soustrait du nombre de degrés de maîtrise normalement acquis par le personnage au premier niveau de sa classe adulte. Les points restants pourront être librement distribués entre les différentes compétences adultes du personnage, conformément aux règles de base.



Si le personnage, par la transformation de ses compétences enfantines, a finalement obtenu plus de degrés de maîtrise de compétences d'adulte qu'il ne le devrait à raison de sa classe adulte, ces degrés supplémentaires sont tout de même conservés : le personnage a tout simplement beaucoup appris de ses aventures enfantines, et ces degrés supplémentaires sont certainement bien mérités !

B) POUR DES RÈGLES DE TYPE DRS 5.0

Pour chaque compétence enfantine dont score total (degrés de maîtrise et bonus compris) est égal ou supérieur à 15, le personnage est considéré comme disposant de la compétence correspondante (ou de l'une d'entre elles au choix du joueur, s'il existe plusieurs compétences correspondantes).

Les compétences telles qu'Histoire, Nature, Religion ou Représentation ne peuvent pas être acquises autrement que par des aptitudes spécifiques à la classe d'âge (comme Apprentissage), aux Éductions, ou à certaines Classes héroïques enfantines.

Quand plusieurs compétences enfantines correspondent à une même compétence adulte, il faut disposer d'un score d'au moins 15 dans toutes les compétences enfantines concernées afin de disposer de la compétence adulte correspondante.

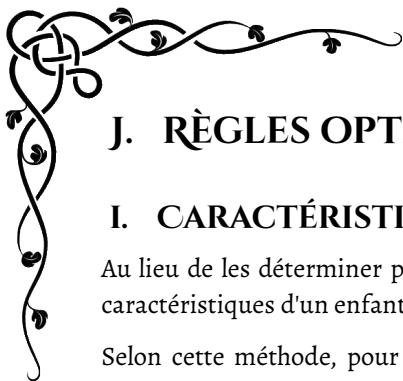
Le nombre de compétences ainsi acquises par conversion est soustrait du nombre de compétences normalement connues par le personnage au premier niveau de sa classe adulte. Les compétences restantes sont librement choisies parmi les compétences disponibles correspondant à la classe adulte du personnage.

Si le personnage, par la transformation de ses compétences enfantines, dispose finalement de plus de compétences à l'âge adulte qu'il ne le devrait à raison de sa classe adulte, ces compétences supplémentaires sont tout de même conservées : le personnage a tout simplement beaucoup appris de ses aventures enfantines, et ces compétences supplémentaires sont certainement bien méritées !

C) TABLE DE CORRESPONDANCE

Les correspondances entre compétences enfantines et compétences adultes sont les suivantes :

Compétences enfantines dans H3P	Compétences Adultes		
	DRS 3.5	DRS Pathfinder 3.75	DRS 5.0
Apprivoisement	Dressage et Équitation	Dressage et Équitation	Dressage
Astuce	Détection, Fouille, Perception auditive et Psychologie	Perception et Psychologie	Intuition, Investigation et Perception
Bobards	Bluff et Diplomatie	Bluff et Diplomatie	Persuasion et Tromperie
Bravade (pour les garçons et garçons manqués) / Chipie (pour les filles)	Intimidation	Intimidation	Intimidation
Cachotterie	Déplacement silencieux, Discrétion et Escamotage	Discrétion et Escamotage	Discrétion et Escamotage
Débrouillardise	Artisanat (grossier), Contrefaçon et Crochetage	Artisanat (grossier) et Sabotage	Maîtrise d'outil (au choix)
Dorloter	Premiers secours	Premiers secours	Médecine
Gambettes	Acrobaties et Saut	Acrobaties	Acrobaties
Grimage	Déguisement	Déguisement	Tromperie
Grimpette	Équilibre et escalade	Escalade	Survie
Patauger	Natation	Natation	Survie
Poudre d'escampette	Acrobaties et Évasion	Acrobaties et Évasion	Acrobaties



J. RÈGLES OPTIONNELLES

I. CARACTÉRISTIQUES GÉNÉTIQUEMENT DÉTERMINÉES

Au lieu de les déterminer par les méthodes proposées au début de l'ouvrage, il est possible de déduire les caractéristiques d'un enfant de trois ans (i.e. au premier niveau de sa Classe d'âge) de celles de ses parents.

Selon cette méthode, pour connaître le score d'une caractéristique de l'enfant âgé de trois ans, il suffit d'additionner les mêmes caractéristiques de ses parents, de diviser cette somme par trois et de soustraire 1 point du résultat. Le résultat final, arrondi à l'entier supérieur, correspond à la caractéristique de l'enfant à l'âge de trois ans.

Par exemple, un enfant issu des amours d'un paladin et d'une guerrière ayant respectivement 14 et 16 en Force aura, à l'âge de trois ans, un score de Force égal à $[(14 + 16) / 3] - 1 = 9$. Plutôt respectable, n'est-ce pas ?

II. LES ENFANTS D'ASCENDANCE NON HUMAINE

Les enfants d'ascendance non humaine suivent eux aussi la progression commune de la Classe d'âge, et progressent en niveau en fonction de leur âge.

Par simplicité, il est possible et même préférable de considérer que l'évolution des enfants non humains est suffisamment similaire à celle des enfants humains pour ne pas nécessiter de règles particulières. L'aptitude de Classe d'âge « Capacité innée » permet justement de refléter l'évolution différente des enfants non-humains, en ce qu'elle peut recouvrir des évolutions de caractéristiques, des aptitudes telles que la vision dans l'obscurité, etc.

Les tables qui suivent, totalement optionnelles, permettent de déterminer un rythme de progression différent selon les différentes origines raciales des enfants.

Pour conserver un certain équilibre, il est conseillé de faire débiter des personnages enfantins dont l'évolution est plus lente à un âge plus élevé (et donc à une Classe d'âge supérieure) par rapport aux autres enfants du groupe, de sorte que tous les personnages enfantins puissent espérer accéder à peu près en même temps à leur premier niveau dans une classe d'adulte.

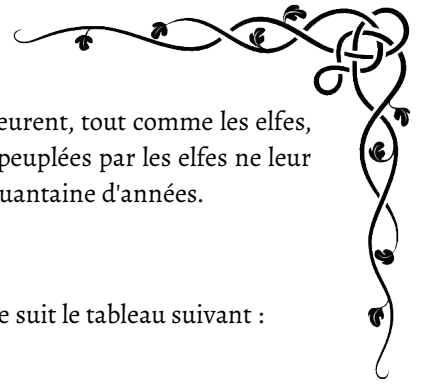
Certes, certains personnages sembleront initialement plus puissants que les autres personnages du groupe, mais cette différence s'estompera progressivement avec la progression plus rapide ou plus lente des enfants à raison de leur appartenance à une race demi-humaine particulière.

A) *LES DEMI-ELFES*

La progression du niveau de Classe d'âge des demi-elfes par rapport à leur âge suit le tableau suivant :

Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.
3	1	+0	9	6	+1	20	11	+2
4	2	+0	11	7	+1	21	12	+2
5	3	+0	13	8	+1	22	13	+3
6	4	+0	16	9	+2	23	14	+3
7	5	+0	18	10	+2	24	15	3

Les demi-elfes bénéficient également d'un modificateur racial à leur score de Maturité (Mat.), selon le tableau ci-avant.



Les demi-elfes atteignent l'âge physique « adulte » vers 25 ans, même s'ils demeurent, tout comme les elfes, très juvéniles dans leur apparence. Les conventions sociales dans les contrées peuplées par les elfes ne leur reconnaissent habituellement pas le statut de majeurs avant au moins une cinquantaine d'années.

B) LES DEMI-ORQUES

La progression du niveau de Classe d'âge des demi-orques par rapport à leur âge suit le tableau suivant :

Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.
3	1	+0	8	6	+0	11	11	-1
4	2	+0	9	7	+0	11 ½	12	-2
5	3	+0	9 ½	8	-1	12	13	-2
6	4	+0	10	9	-1	12 ½	14	-2
7	5	+0	10 ½	10	-1	13	15	-2

Les demi-orques subissent un malus racial à leur score de Maturité (Mat.), selon le tableau ci-avant.

Les demi-orques deviennent très rapidement matures au niveau physique, et atteignent leur âge physique « adulte » vers 14 ans.

C) LES DRAKÉIDES OU SANGDRAGON

La progression du niveau de Classe d'âge des drakéides / sangdragon par rapport à leur âge suit le tableau suivant :

Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.
1 mois	1	-3	2 ans	6	-2	6 ans ½	11	-1
2 mois	2	-3	2 ans ½	7	-2	8	12	-1
6 mois	3	-3	3	8	-2	9 ans ½	13	-1
1 an	4	-3	4	9	-2	11	14	-1
1 an ½	5	-3	5 ans ½	10	-2	13	15	-1

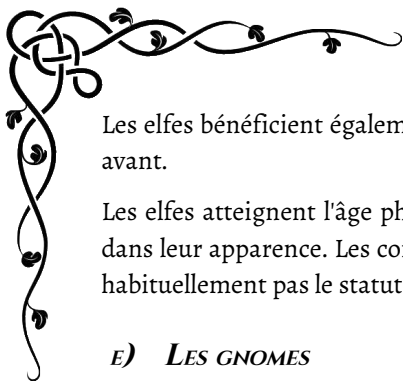
Les drakéides / sangdragon subissent un malus racial à leur score de Maturité (Mat.), selon le tableau ci-avant.

Les drakéides / sangdragon grandissent extrêmement vite dans les premiers mois de leur vie, puis leur croissance ralentit progressivement. Ils atteignent leur âge physique « adulte » vers 15 ans.

D) LES ELFES

La progression du niveau de Classe d'âge des elfes par rapport à leur âge suit le tableau suivant :

Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.
3	1	+0	15	6	+1	24	11	+3
6	2	+0	17	7	+2	26	12	+3
9	3	+0	19	8	+2	28	13	+4
12	4	+1	21	9	+2	30	14	+4
13	5	+1	22	10	+3	31	15	+4



Les elfes bénéficient également d'un modificateur racial à leur score de Maturité (Mat.), selon le tableau ci-avant.

Les elfes atteignent l'âge physique « adulte » vers 33 ans, mais apparaissent encore extrêmement juvéniles dans leur apparence. Les conventions sociales dans les contrées peuplées par les elfes ne leur reconnaissent habituellement pas le statut de majeurs avant au moins sept décennies d'existence.

E) LES GNOMES

La progression du niveau de Classe d'âge des gnomes par rapport à leur âge suit le tableau suivant :

Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.
3	1	+0	9	6	+0	17	11	+1
4	2	+0	11	7	+0	18	12	+1
5	3	+0	12	8	+0	20	13	+1
7	4	+0	14	9	+0	21	14	+2
8	5	+0	15	10	+0	23	15	+2

Les personnages enfantins gnomes débutent leur existence avec une taille « Très Petite » et non pas la taille « Petite ». Les gnomes bénéficient également d'un modificateur racial à leur score de Maturité (Mat.), selon le tableau ci-avant.

Les gnomes atteignent l'âge physique « adulte » vers 24 ans, mais apparaissent encore juvéniles dans leur apparence. Les conventions sociales en vigueur dans les contrées gnomes leur refusent la majorité avant l'âge de 40 ans environ.

F) LES HALFELINS

La progression du niveau de Classe d'âge des halfelins par rapport à leur âge suit le tableau suivant :

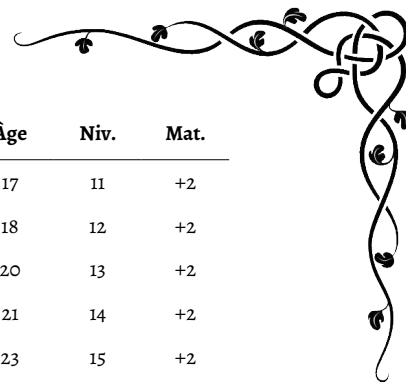
Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.
3	1	+0	9	6	+0	20	11	+1
4	2	+0	11	7	+0	21	12	+1
5	3	+0	13	8	+0	22	13	+2
6	4	+0	16	9	+0	23	14	+2
7	5	+0	18	10	+1	24	15	+2

Les personnages enfantins halfelins débutent leur existence avec une taille « Très Petite » et non pas la taille « Petite ». Les halfelins bénéficient également d'un modificateur racial à leur score de Maturité (Mat.), selon le tableau ci-avant.

Les halfelins atteignent l'âge physique « adulte » vers 25 ans, même s'ils demeurent assez juvéniles dans leur apparence. Les conventions sociales dans les contrées peuplées par les halfelins leur reconnaissent habituellement le statut de majeurs vers cet âge.

G) LES NAINS

La progression du niveau de Classe d'âge des nains par rapport à leur âge suit le tableau suivant :



Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.	Âge	Niv.	Mat.
3	1	+0	9	6	+1	17	11	+2
4	2	+0	11	7	+1	18	12	+2
5	3	+0	12	8	+1	20	13	+2
7	4	+0	14	9	+1	21	14	+2
8	5	+0	15	10	+1	23	15	+2

Les nains bénéficient également d'un modificateur racial à leur score de Maturité (Mat.), selon le tableau ci-avant.

Les nains atteignent l'âge physique « adulte » vers 24 ans, mais apparaissent encore juvéniles dans leur apparence. Les conventions sociales en vigueur dans les contrées naines leur refusent la majorité avant l'âge de 35 ans environ.

H) LES FIÉLONS

La classe d'âge des fiélons et leur score de Maturité progressent exactement au même rythme que ceux des humains.

III. TRANPOSITIONS À D'AUTRES TYPES D'UNIVERS

Héros comme Trois Pommes vise originellement à permettre aux joueurs de jouer les aventures de jeunesse de leurs héros avant que ceux-ci n'atteignent le niveau 1 qui débute habituellement une campagne basée dans un univers de type médiéval-fantastique relativement classique, pour ne pas dire archétypal.

Dans d'autres univers de jeu n'appartenant pas à la grande famille du médiéval-fantastique, il peut ne pas exister de magie, ou bien le surnaturel peut apparaître différemment (par exemple par des pouvoirs psychiques).

La compétence « Débrouillardise » permettra ainsi des usages reflétant l'univers dans lequel le personnage évoluera. Par exemple, dans un univers contemporain ou futuriste, elle inclura la bidouille informatique.

Dans ces conditions, certaines classes héroïques enfantines peuvent s'avérer inappropriées dans leur description générale, et en particulier les classes d'Intellectuel et de Rêveur, qui sont les seules classes présentant des facultés ouvertement surnaturelles voire magiques : voici comment les transposer à d'autres univers – du moins lorsque cela est possible.

A) TRANSDISPOSER L'INTELLECTUEL

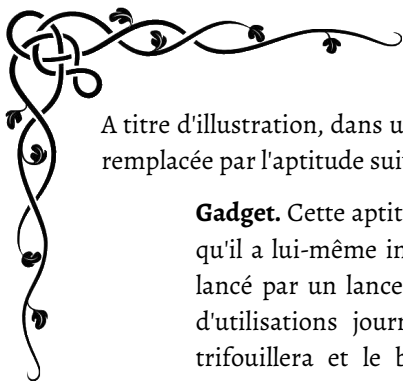
La transposition de la classe héroïque enfantine de l'intellectuel est, quel que soit le type d'univers, plutôt aisée. L'érudition n'est pas en effet une forme de magie, mais résulte d'un travail de réflexion et de découverte constant.

L'intellectuel tel qu'il est conçu dans les règles de base représente le futur magicien, s'abîmant les yeux à déchiffrer des grimoires poussiéreux et à poursuivre des savoirs occultes voire souvent interdits.

Il n'est pas impossible dans ces conditions d'imaginer que l'intellectuel dans un univers contemporain ou futuriste puisse en réalité s'intéresser à des technologies et des sciences qui vont au-delà de ce que les individus de cet univers jugent convenable pour un enfant voire acceptable pour quiconque.

En termes de jeu :

Son aptitude de classe « Abracadabra » devra être remplacée par une autre aptitude reflétant l'exploitation pratique de savoirs beaucoup trop avancés tant pour son âge que pour le commun des individus peuplant l'univers.



A titre d'illustration, dans un univers contemporain ou même futuriste, l'aptitude Abracadabra pourra être remplacée par l'aptitude suivante :

Gadget. Cette aptitude permet au personnage d'utiliser, une fois par jour, un gadget technologique qu'il a lui-même inventé, et dont les effets seront équivalents à un sort non-offensif de niveau 1 lancé par un lanceur de sort de niveau 1 selon les règles de base. Après épuisement du nombre d'utilisations journalières du gadget, celui-ci ne fonctionnera plus (le personnage-joueur le triffouillera et le bidouillera dans son temps libre de sorte qu'il fonctionnera à nouveau le lendemain). Chaque itération de cette aptitude fait bénéficier le personnage, soit d'une utilisation journalière supplémentaire du gadget, soit d'un nouveau gadget. En outre, à chaque itération de cette aptitude, le personnage peut changer les gadgets qu'il conçoit et entretient en en abandonnant un au profit d'un autre : toutefois, il considérera dorénavant le gadget qu'il a abandonné comme une voie de recherche sans issue et ne pourra plus jamais le reconstruire, même avec des itérations nouvelles de cette aptitude.

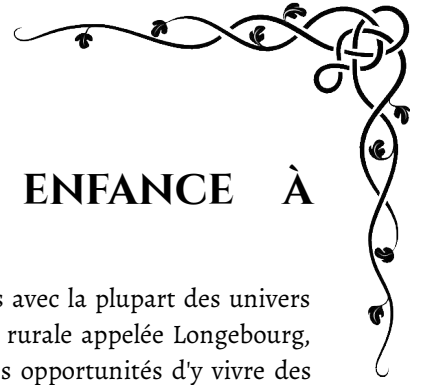
Autre exemple, dans un univers ancien mais dépourvu de magie, l'aptitude de classe « Abracadabra » pourra être remplacée par l'aptitude suivante :

Mixture alchimique. Cette aptitude permet au personnage de confectionner, une fois par jour, une seule et unique dose d'une mixture alchimique qu'il a lui-même inventée, et dont les effets seront équivalents à un sort non-offensif de niveau 1 lancé par un lanceur de sort de niveau 1 selon les règles de base. Chaque itération de cette aptitude fait bénéficier le personnage, soit d'une dose supplémentaire de cette mixture, soit d'une nouvelle recette de mixture. En outre, à chaque itération de cette aptitude, le personnage peut renoncer à confectionner une recette au profit d'une autre : toutefois, il considérera dorénavant la recette qu'il a abandonnée comme une voie de recherche sans issue et ne pourra plus jamais la recréer, même avec des itérations nouvelles de cette aptitude.

B) TRANSPOSER LE RÊVEUR

La transposition de la classe héroïque enfantine du rêveur est beaucoup plus malaisée dans les univers dépourvus de toute forme de magie. En effet, le rêveur est conçu comme l'individu disposant d'un don inné pour la magie, qui lui apparaît comme une entité invisible à laquelle l'enfant prête, à tort ou à raison, une forme d'intelligence.

Éventuellement, dans le cas où les pouvoirs surnaturels auraient une origine psychique, certaines variantes de l'aptitude Ami Imaginaire devraient être modifiées pour les adapter à des types de pouvoirs appropriés à l'univers de jeu, voire supprimés en cas d'adaptation impossible. Dans l'hypothèse où il n'y aurait pas de possibilité de posséder naturellement des dons paranormaux dans un univers de jeu donné, la classe du Rêveur devrait être supprimée.



IV. CADRE DE CAMPAGNE : UNE ENFANCE À LONGEBOURG

Afin de permettre une intégration fluide du jeu Héros comme Trois Pommes avec la plupart des univers médiévaux-fantastiques, le cadre de campagne suivant décrit une petite ville rurale appelée Longebourg, suffisamment grande pour que les personnages-joueurs aient de nombreuses opportunités d'y vivre des aventures urbaines en tant qu'enfants, et suffisamment petite pour que les enfants aient des opportunités d'aventures plus « bucoliques », et également afin que le meneur de jeu puisse l'intégrer facilement dans son propre univers de jeu.

C'est dans cette petite ville de Longebourg ou dans les campagnes alentours que sont censées résider les familles des personnages-joueurs qui vivront les aventures et scénarios présentés dans cette section.

Évidemment, il y a à Longebourg et ses environs bien plus de lieux et personnages d'intérêt que la présente section n'en décrit.

Les éléments techniques relatifs aux personnages non-joueurs adultes plus notables qui peuplent la ville de Longebourg sont la plupart du temps fournis *a minima*, afin de laisser au meneur de jeu la possibilité de les adapter à son groupe de personnages-joueurs. En revanche, pour les personnages non-joueurs enfants, des caractéristiques plus détaillées pourront parfois être fournies.

A. LA VILLE DE LONGEBOURG

Cette section a pour objet de présenter la ville dans son ensemble, ses points d'intérêt, ainsi que quelques-uns des personnages hauts en couleur qui la peuplent. Ces habitants de Longebourg sont désignés sous le nom de longbourgeois.

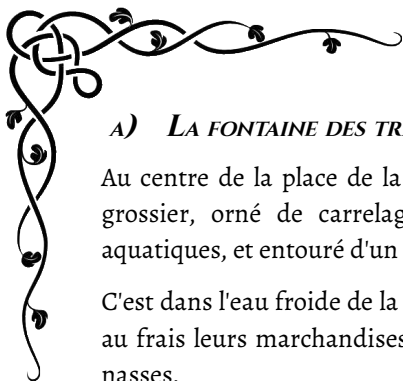
Le vicomte Raimon Malfaux, seigneur de Cuvial, de Longevers et de Moranteaux, a délégué ses prérogatives seigneuriales de justice et de contrôle administratif sur le domaine de Longevers à son bailli Mégandre. Ce dernier a installé son manoir baillial à Longebourg, hameau à flanc de colline non loin de la rivière appelée Imploraine, qui est ainsi devenu le chef-lieu du domaine de Longevers.

Grâce à l'installation du manoir baillial, et grâce à sa situation géographique sur la route d'une importante foire, le hameau s'est développé et est devenu une ville moyenne d'environ 1500 habitants. La ville occupe l'essentiel de la colline originale, et est traversée à son pied par la rivière Imploraine. Une seule grande rue serpente sur le flanc de la colline, traversant les deux places principales de la ville, la place des tritons (également dénommée place de la fontaine ou place du temple) et la place bailliale, plus communément qualifiée de place du marché.

I. LA PLACE DE LA FONTAINE

La place de la fontaine, parfois également désignée par les noms de place des tritons ou place du temple, est la deuxième plus grande place de la ville de Longebourg. Au centre de celle-ci se trouve la fontaine de forme octogonale qui lui donne son nom, ombragée par des frênes et des hêtres.

Le temple de la ville, imposant bâtiment religieux, domine la place de sa hauteur comme de sa largeur. Les autres points d'intérêt de la place sont la taverne du Luth brisé, la boutique de la veuve Juliane, apothicaire de son état, et l'auvent sous lequel s'abrite Meriandre, écrivain public.



A) LA FONTAINE DES TRITONS

Au centre de la place de la fontaine se trouve la fontaine, ouvrage ancien et de forme octogonale, assez grossier, orné de carrelages de faïence dont les décorations représentent des tritons et créatures aquatiques, et entouré d'un bassin.

C'est dans l'eau froide de la fontaine que les poissonniers de la ville – environ une demi-douzaine – gardent au frais leurs marchandises dans des nasses, qu'ils reconnaissent par des rubans de couleur attachés aux nasses.

1) DAME CUNAUDE, POISSONNIÈRE

Tous les matins, aussi tôt qu'ils se lèvent, les habitants de Longebourg n'ont jamais manqué de trouver Dame Cunaude, femme mûre d'environ quarante ans, aux cheveux gris et aux traits empâtés, assise sur la

margelle de la fontaine, stabilisant ses nasses d'une main, et curant ses dents jaunâtres de l'autre. Empêtrée dans d'épaisses jupes de toile, elle appelle dès l'aurore le chaland à lui acheter ses poissons « FRAIS, QU'ILS SONT, FRAIS ! », d'une voix puissante.

Il est vrai que Dame Cunaude vend les poissons les meilleurs et les plus frais de toute la ville, au grand dam de ses concurrents qui, depuis 20 ans, sont contraints d'attendre qu'elle ait écoulé sa marchandise avant de pouvoir faire des affaires.

Comme tous les autres poissonniers de la ville, Dame Cunaude s'approvisionne auprès des pêcheurs de la région qui lui apportent une partie de leurs prises. En revanche, à la différence des autres poissonniers de la ville, Dame Cunaude ne manque jamais de lancer subrepticement le sort de magie divine "*purification de nourriture et d'eau*" sur les poissons qu'elle vend.

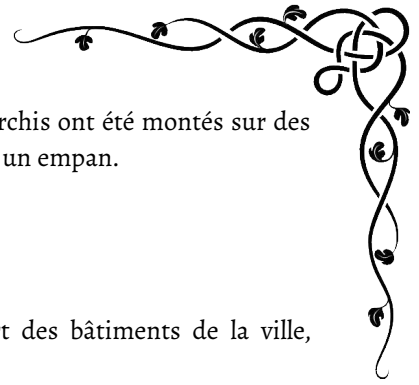
Dame Cunaude vit, comme les autres poissonniers, dans une baraque modeste sur les bords de l'Imploraine, sur la rive opposée à celle de la ville. Bien qu'exiguë, la baraque de Dame Cunaude est plutôt confortable et décorée avec un certain goût.

Dame Cunaude, Expert niv. 1 (poissonnière), Adeptes niv. 1, alignement Chaotique bon.

2) DERLIN, POISSONNIER

Homme dans sa quarantaine, trapu et laid, aux cheveux bruns filasses, Derlin est un ancien métayer dont la mâchoire a été cassée par un coup de sabot et mal remboîtée. Son visage en est demeuré déformé et laid. Derlin se distingue par son caractère extrêmement jaloux : il jalouse Dame Cunaude pour sa réussite et est assez désobligeant à son égard – cependant, il est également un peu amoureux d'elle, ce qui le pousse à l'épier en permanence et à se comporter de manière délibérément antipathique envers tout autre homme qui porterait un quelconque intérêt à la poissonnière.

Derlin vit, comme les autres poissonniers, dans une grande baraque située sur les bords de l'Imploraine, mais sur la rive opposée à celle de la ville. Son logement de bois proche de celui de Dame Cunaude (qui lui permet d'observer ce dernier en permanence), bien que relativement spacieux pour un simple poissonnier, est délabré et misérable, décoré de vieux filets



de pêcheurs. Une particularité de celui-ci, toutefois : les murs de bois et de torchis ont été montés sur des fondations en pierre, qui affleurent au-dessus du sol sur une hauteur d'environ un empan.

Derlin, Expert niv. 2 (poissonnier), Expert niv. 1 (métayer), alignement Neutre.

B) LE TEMPLE

Sur la place des tritons, se dresse un temple plus imposant que la plupart des bâtiments de la ville, dominant la place autant que les autres bâtiments alentours.

Ce temple est occupé par trois prêtres, les pères Aubier, Menganad et Sillin, qui s'occupent du bien-être spirituel de la communauté et organisent les services du culte.

Le temple sert également d'école pour les enfants de la ville et des alentours (les cours étant dispensés par les moines à tour de rôle, en échange d'une aumône périodique de la famille de chaque enfant – ce n'est pas un salaire, c'est un signe de piété familiale) et de salle commune pour certains rassemblements bourgeois.

Les pères Aubier, Menganad et Sillin vivent dans le temple lui-même, écartant les bancs et disposant des paillasses au beau milieu de celui-ci pour y dormir. Ils cuisinent leurs repas sur un poêle à bois, situé dans le petit local attenant au temple et qui lui sert également de sacristie, accessible par une porte au fond à droite en entrant.

La porte en face, au fond à gauche en entrant dans le temple, mène au clocher du temple, au rez-de-chaussée duquel les religieux stockent leurs affaires dans de grandes malles, sous l'escalier courant le long des murs. Au fond de cette pièce, une porte débouche sur un jardin où le père Sillin essaie de cultiver des simples et herbes médicinales et le père Aubier quelques légumineuses et plantes aromatiques. Au fond de ce jardin se trouvent des latrines et la niche de Baxt, l'énorme chien (ressemblant étrangement à un loup, mais en plus grand et plus féroce) du père Sillin.

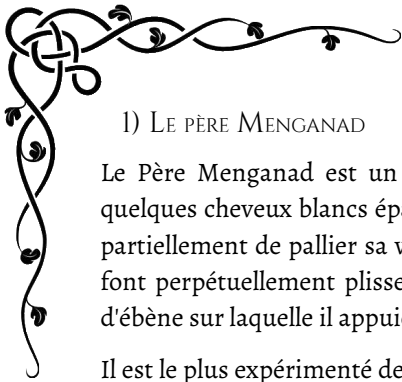
Sous le local servant de cuisine/sacristie, dans une cave accessible par une trappe de bois camouflée d'un vieux tapis, se trouve la réserve de nourriture des moines, méticuleusement entretenue par le père Aubier, excellent cuisinier et non moins excellent charcutier. Jambons, saucissons, voire d'interminables lianes de saucisses pendent du plafond, tandis que le sol de terre battue est encombré de tonnelets de vin, de bière, d'huile et de cervoise, ainsi que de bouteilles de cidre et de liqueur. Sur une large table, mal éclairée par un soupirail renforcé de barreaux métalliques, trônent des fromages enveloppés dans des vieux linges ainsi que des pots de terre cuite renfermant terrines, pâtés, et confitures.

Une fouille approfondie (DD20) peut permettre de trouver certains pots de terre cuite scellés avec de la cire, et cachés au sol derrière des caisses de bois. Ces pots sont remplis de viande.

Dans un monde relevant du DRS 3.5 ou 5.0, la viande qui se trouve dans les pots est de la viande fraîche, maintenue dans cet état par une décoction d'herbes dont le père Aubier a le secret. Il semble qu'un globe oculaire, appartenant à un animal indéterminé, se trouve au milieu de la viande (jet de Volonté DD15. *Nauséeux* pendant 1d3 rounds puis *fiévreux* pendant 1d3 rounds en cas d'échec, *fiévreux* pendant 1d3 rounds en cas de succès).

Dans un univers relevant de Pathfinder, la viande qui se trouve dans les pots est pourrissante, baignant dans un jus noirâtre et écœurant, et l'ouverture (ou le bris) de ces récipients dégage une odeur pestilentielle (jet de Vigueur DD25. *Nauséeux* pendant 1d3 rounds puis *fiévreux* pendant 1d3 rounds en cas d'échec, *fiévreux* pendant 1d3 rounds en cas de succès).

Le scénario intitulé « *Le secret du Père Aubier* » permettra d'en apprendre plus sur ces pots et leur étrange contenu.



1) LE PÈRE MENGANAD

Le Père Menganad est un demi-elfe âgé d'au moins 130 ans, au crâne totalement dégarni mis à part quelques cheveux blancs épars au-dessus de ses oreilles légèrement effilées. Celles-ci ne lui permettent que partiellement de pallier sa vue particulièrement déficiente, combinaison de myopie et de cataracte, qui lui font perpétuellement plisser les yeux derrière des bécilles inefficaces. Il se déplace peu, avec une canne d'ébène sur laquelle il appuie son corps voûté et meurtri par les ans.

Il est le plus expérimenté des prêtres de Longebourg, ce qui lui permet de siéger au conseil des bourgeois de la petite ville et d'exercer une influence non négligeable sur ses affaires. Son aïnesse considérable incite également les pères Aubier et Sillin à ne lui adresser la parole qu'avec une certaine déférence.

Si l'âge a fortement altéré sa vue, le père Menganad demeure lucide et rusé. Il n'aime rien de moins que de se faire passer pour gâteux et complètement sourd, afin d'endormir la méfiance de ses interlocuteurs et de son entourage et ainsi espionner leurs conversations lorsqu'ils pensent n'avoir affaire qu'à un vieillard cacochyme.

Père Menganad, demi-elfe, Adeptes niv. 5, alignement Neutre bon.

2) LE PÈRE AUBIER

Le père Aubier est un prêtre d'une trentaine d'années, tonsuré, ventripotent et jovial qui enseigne souvent l'arithmétique et l'histoire (religieuse, bien entendu) aux enfants en fin de matinée, et célèbre habituellement l'office religieux du soir au temple.

Quand il ne se livre pas à l'une ou l'autre de ces activités, le père Aubier passe le plus clair de son temps à déchiffrer des parchemins anciens dans la minuscule bibliothèque du temple, et à confectionner des plats tous plus goûteux les uns que les autres, notamment grâce aux fruits et légumes frais que ne manque jamais de lui ramener sa sœur Mariotte, maraîchère de la petite ville.

Derrière son apparente bonhomie, le père Aubier cache un très lourd secret.

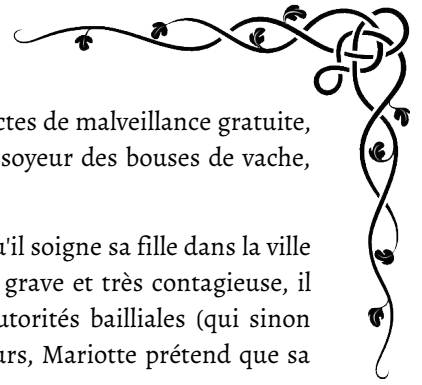
Il y a un an, Alis, sa petite nièce de 8 ans, a été mordue par une goule alors qu'elle passait un soir sur le pont vieux. N'ayant pas été paralysée par la morsure, elle avait échappé de justesse à la créature mort-vivante. Choquée, la petite Alis a cru avoir été mordue par un chien, et c'est ce qu'elle a raconté à sa mère Mariotte. Lorsque la petite a contracté la fièvre des goutes, sa mère a fait appel à son frère Aubier pour soigner l'enfant. Reconnaisant le danger, Aubier a pris sur lui de soigner la jeune enfant sans révéler la nature de la maladie, restant à son chevet en permanence. Malgré ses efforts, la petite Alis a hélas fini par mourir de la maladie, un matin alors que sa mère était absente.

Rongé par la culpabilité, incapable d'avouer son échec à sa sœur, et conscient que l'enfant renaîtrait la nuit même affamée de chair humaine, le père Aubier a conçu un plan : élever la petite Alis devenue enfant goule, et lui apprendre à contrôler sa faim, dans l'espoir, un jour ou l'autre, de la rendre définitivement à sa mère.

Par ses recherches historiques sur la région et ses conversations avec le père Menganad, il connaissait l'existence d'un endroit où garder la petite Alis : une large crypte souterraine, dont l'entrée secrète se trouve dissimulée sous une fausse tombe dans le cimetière, et qui était anciennement utilisée par les habitants du hameau originel pour se cacher en cas d'invasions.

Emportant le cadavre de la jeune enfant avec lui, il l'y a installée tout en sachant qu'elle reviendrait comme enfant goule au cours de la nuit. Depuis, à la faveur de la nuit, le père Aubier descend régulièrement dans la salle souterraine, apporter de la chair animale plus ou moins faisandée (selon l'univers) à la petite Alis, qu'il stocke en attendant dans des pots de terre cuite scellés, cachés dans la cuisine de la sacristie.

Pour entrer discrètement dans la salle souterraine, le père Aubier détourne l'attention du fossoyeur Gorark grâce à ses sorts divins (*sommeil* le plus souvent, ainsi que *son imaginaire* à plus d'une occasion). Afin d'éviter que le fossoyeur ne finisse par s'apercevoir que la même tombe (fausse, car il s'agit de l'entrée de la crypte



souterraine) est régulièrement retournée, Aubier prend le temps de faire des actes de malveillance gratuite, grattant par exemple la terre de vraies tombes, et jetant sur la mesure du fossoyeur des bouses de vache, mottes de terre et la viande trop fraîche (ou trop avariée) refusée par Alis.

Afin de rassurer sa sœur Mariotte et éviter les soupçons, Aubier lui a raconté qu'il soigne sa fille dans la ville de Moranteaux qui dispose d'un hospice, mais que, la fièvre d'Alis étant très grave et très contagieuse, il serait préférable d'éviter d'en parler pour ne pas inquiéter les gens et les autorités bailliales (qui sinon pourraient envisager de bannir Mariotte et sa fille). Convaincue par ce discours, Mariotte prétend que sa fille Alis est actuellement en garde chez sa cousine Loupiette, fermière à Moranteaux.

Les personnages-joueurs auront l'occasion de découvrir le secret du père Aubier dans le scénario éponyme.

Père Aubier, humain, Adepte niv. 3, Expert (cuisinier) niv. 2, alignement Chaotique neutre.

3) LE PÈRE SILLIN ET SON FIDÈLE « CHIEN » BAXT

Le père Sillin est homme d'une quarantaine d'années, de corpulence moyenne et à l'apparence et au comportement sévères. Ses mains sont couturées de cicatrices, anciennes coupures et brûlures.

Ancien éclaireur d'armée, il a jadis été capturé et torturé pendant des mois par des elfes noirs, qui l'ont émasculé. Depuis, le père Sillin a pris les ordres et essaie d'oublier son ancienne vie de soldat, en faisant son travail de religieux de la manière la plus sérieuse possible.

Lors de son arrivée à Longebourg, il y a dix mois, trois gardes du bailli se sont offusqués du manque de souplesse du père Sillin qui leur reprochait de fréquenter des établissements de débauche, et ont cru bon de lui chercher noise. L'un d'entre eux s'est trouvé grièvement mordu au fessier par Baxt, et le père Menganad fut contraint de déployer des trésors de diplomatie pour éviter que le père Sillin ne noie les deux autres dans une fosse à purin.

Depuis ces événements, les gardes du bailli fréquentent très régulièrement le temple, et font preuve de retenue et de discrétion lorsqu'ils visitent des établissements tels que tavernes et maisons closes.

Le fait de se retrouver sous l'autorité du père Menganad, qui est un demi-elfe, rend le père Sillin assez irascible. Lorsque le père Menganad n'est pas là, le père Sillin n'hésite jamais à faire valoir son statut de religieux pour contraindre les longbourgeois à obéir à ses décisions, les menaçant d'une voix calme et sèche de tous les tourments de l'Abyssé et des enfers réunis.

En matinée, il arrive au père Sillin de donner des cours de lecture et d'écriture aux enfants en leur faisant lire et recopier des textes religieux simples, ainsi que d'arithmétique.

Le père Aubier est effrayé par la personnalité inflexible du père Sillin, et terrorisé par le « chien » Baxt, qui flaire certainement sur sa bure des odeurs de chair fraîche ou faisandée. De son côté, le père Sillin sent bien qu'Aubier cache quelque chose, mais s'en désintéresse, préférant se consacrer à sa nouvelle vocation d'homme d'église.

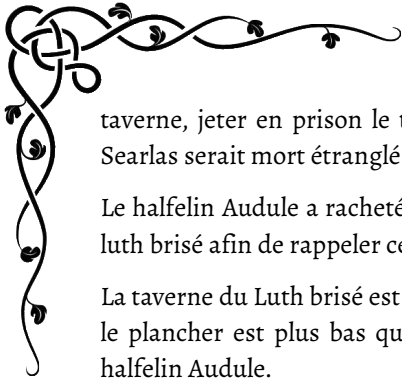
Père Sillin, humain, Adepte niv. 1, Ranger niv. 5 (ennemis jurés : humanoïdes [elfes], créatures magiques), alignement Loyal mauvais.

Baxt, compagnon animal (loup sanguinaire), alignement Loyal mauvais.

C) LA TAVERNE DU LUTH BRISÉ

La taverne du Luth brisé est le débit de boissons le plus central de Longebourg. Elle s'appelait la taverne du Trovar, mais a récemment changé de nom suite à une mésaventure qui arriva à son ancien propriétaire, un dénommé Searlas, barde de son état – d'où le nom de « Trovar » qu'il avait attribué à sa taverne.

Une de ses chansons satiriques, sur un seigneur cocufié par un serf ayant mal compris le sens du mot corvée, fut rapportée au vicomte Raimon Malfaux. En prenant ombrage, le vicomte Malfaux fit confisquer la



taverne, jeter en prison le tavernier et briser son instrument. D'après les rumeurs (fausses), le tavernier Searlas serait mort étranglé par les cordes de son propre luth.

Le halfelin Audule a racheté voici trois ans l'établissement, et a mis en place une enseigne représentant un luth brisé afin de rappeler cet épisode.

La taverne du Luth brisé est un établissement constitué d'une large salle commune au rez-de-chaussée, dont le plancher est plus bas que le niveau de la rue, d'une arrière-boutique exigüe, et des combles où vit le halfelin Audule.

En entrant dans la Taverne du luth brisé, le voyageur descend trois marches de pierre pour découvrir un lieu chaleureux et accueillant. La vaste salle commune compte une demi-douzaine de tables (en réalité des planches posées sur des tréteaux ou de vieux tonneaux vides) autour desquelles de petits bancs et tabourets de traite ont été prévus pour s'asseoir.

La pièce est vaste mais assez basse de plafond, éclairée par des lampes à huile de terre cuite en forme de bateaux, flottant à la surface de tonneaux remplis d'eau sale pour éviter les accidents.

Dans un coin au fond de la salle, Audule le tavernier trône sur un tabouret surélevé. Attentif, il garde jalousement une pile de tonnelets de bière et de vin, et valide ou refuse les exigences de ses clients d'un imperceptible hochement de tête adressé à sa jeune serveuse, Bertrude.

1) AUDULE, TAVERNIER HALFELIN

Audule, le tavernier halfelin, s'est installé à Longebourg un été voici trois ans. Alors négociant en vins et bières, il revenait alors de la foire sur sa carriole chargée de tonneaux pleins quand, traversant sous un soleil écrasant les rues poudreuses de Longebourg, la soif l'incita à mettre prématurément en perce, pour lui-même, un tonnelet contenant une boisson houblonnée.

Voyant que des habitants s'approchaient pour lui demander qui une écuelle, qui une chope de boisson, il résolut de faire payer leurs consommations aux quémandeurs : certains s'éloignèrent aussitôt, mais la plupart se montrèrent parfaitement disposés à verser une somme pour se désaltérer.

Au bout de deux heures, Audule avait percé deux autres tonnelets et gagné plus d'argent qu'il n'en espérait de leur vente en gros.

Flairant la bonne affaire, Audule a donc renoncé à son métier de négociant. Grâce aux alcools qu'il avait à disposition, il s'est donc installé à Longebourg, d'abord sous une simple tente. Les affaires marchant, il a acheté au bailli le droit de s'installer dans l'ancienne taverne du Trovar, à laquelle il a ajouté une enseigne de fer forgé représentant un luth en deux morceaux – et qui lui donne son nom.

Alors qu'il s'apprêtait à ouvrir sa taverne, à l'aube, Audule a trouvé un bébé humain déposé devant sa porte. Il a baptisé l'enfant Guillaume, et l'a élevé comme son propre fils, espérant que celui-ci reprenne un jour le métier de tavernier.

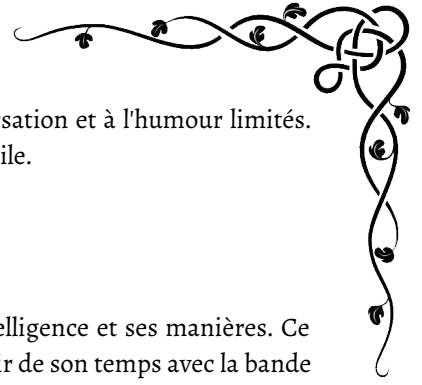
Audule dispose d'une petite chambre dans l'arrière-salle de la taverne, qu'il partage avec son bon à rien de fils adoptif Guillaume.

Audule, halfelin, Expert niv. 4 (négociant en alcools), Homme du peuple niv. 1, alignement Loyal neutre.

2) BERTUDE, LA JEUNE SERVEUSE

Bertrude est une jeune fille humaine de 12 ans, au visage quelconque, au nez bulbeux et aux cheveux châtain coupés de manière négligente. Elle a un fin duvet blond mais relativement long sur la lèvre supérieure.

Bertrude se distingue par sa grande taille et sa corpulence hommasse et massive, avec une poitrine relativement opulente pour son jeune âge, et des mains et pieds démesurés. Elle ne ressemble à rien moins qu'un garçon imberbe et athlétique qui aurait une voix haut perchée et des pectoraux surdimensionnés.



Bertrude est une rude fille de la campagne, franche et travailleuse, à la conversation et à l'humour limités. Sa paye et ses maigres pourboires servent à alimenter sa mère impotente et sénile.

Bertrude, fille niv. 10, taille moyenne, alignement Loyal neutre.

3) GUILLOUME, LE FILS ADOPTIF DU TAVERNIER

Guilloume est un garçon humain de 14 ans, aux traits aussi épais que son intelligence et ses manières. Ce garçon aux cheveux bruns, aussi longs et sales que ses jambes, traîne le plus clair de son temps avec la bande d'Ariane, sauf lorsque son paternel Audule lui a mis une raclée parce qu'il baye aux corneilles au lieu d'aider à la taverne.

Lorsqu'il est à la taverne, Guilloume est toujours à l'affût d'un larcin à commettre, mais ne passe jamais à l'acte : il est trop bête pour ne pas se faire prendre, mais suffisamment rusé pour se savoir totalement incompetent à ce genre d'exercice. Lorsqu'il est avec Ariane et sa bande, Guilloume est le « muscle » du petit groupe.

Vu son caractère, Guilloume terminera probablement soit bandit de grand chemin, soit pendu, et très probablement les deux à la fois.

Guilloume, garçon niv. 12, Brute niv. 3, taille moyenne, alignement Chaotique mauvais.

D) LA BOUTIQUE D'APOTHIKAIRE DE LA VEUVE JULIANE

La boutique d'apothicaire sur la place de la fontaine est l'un des commerces les plus respectables de la ville, au rez-de-chaussée d'une maison à colombages.

On entre dans la boutique par une petite porte basse et étroite donnant directement sur la place, pour entrer dans une large pièce assez sombre, faiblement éclairée par de petites fenêtres et quelques lampes à huile grésillantes, et barrée d'un grand comptoir de bois verni. Dans ce comptoir, à des fins de comptabilité, se trouve un registre de tous les achats d'ingrédients et de toutes les ventes faites par la veuve Juliane, l'une des rares habitantes de Longebourg à savoir lire et écrire.

Tout autour de la pièce sont disposées des étagères vermoulues, chargées de bocaux, de pots, de fioles et de coupelles plus ou moins remplis de poudres, liquides et crèmes divers.

Derrière le comptoir, une lourde porte le plus souvent fermée à clef mène à une arrière-boutique où Juliane ou sa fille réalisent leurs préparations magistrales, et où sont conservées les substances médicinales les plus toxiques. Également derrière le comptoir, un escalier de bois torve, raide et sans contremarche, permet d'accéder au premier étage du bâtiment, qui correspond aux appartements simples et austères de la veuve Juliane et de ses filles.

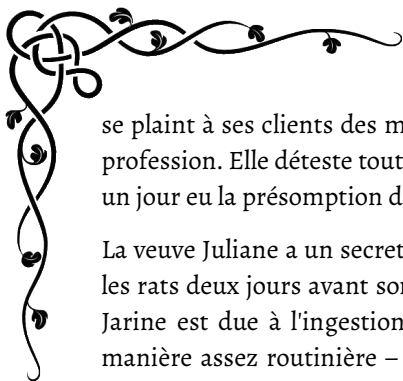
1) LA VEUVE JULIANE

La veuve Juliane tient l'échoppe d'apothicaire sur la place des tritons. Elle a hérité de cette boutique de feu son mari Julian, notable de la ville qui a exercé comme apothicaire de la petite ville pendant une vingtaine d'années. Presque aussi avertie que son mari qu'elle assistait jusqu'à son décès dans l'art des cataplasmes, onguents et autres décoctions, la veuve Juliane a repris seule le fonds de commerce de son défunt époux.

Femme sévère approchant de la quarantaine, aux cheveux gris portés en chignon et aux vêtements austères, la veuve Juliane s'est aussi emparée de la place qu'occupait naguère son époux au sein du conseil des bourgeois de Longebourg.

Le fils aîné de la veuve Juliane, Eudes dit « le bref », dépourvu des facultés intellectuelles requises pour être apothicaire, s'est engagé il y a quelques temps dans la garde du bailli et y est devenu Caporal.

Lorsqu'elle n'est pas dans l'arrière-boutique en train de confectionner baumes et onguents, la veuve Juliane enseigne à ses deux filles cadettes, Laure et Anne, les arts conjugués du commerce et de l'herboristerie, ou



se plaint à ses clients des méchantes préparations d'Aloysius l'alchimiste, qui, prétend-elle, fait du tort à la profession. Elle déteste tout particulièrement ce dernier, tant parce qu'il est son concurrent que parce qu'il a un jour eu la présomption de lui demander sa main.

La veuve Juliane a un secret : la femme de Gorark le fossoyeur, Jarine, est venue lui acheter du poison pour les rats deux jours avant son décès. Juliane est persuadée, bien qu'elle n'en ait nulle preuve, que la mort de Jarine est due à l'ingestion du poison qu'elle lui a vendu. Lorsque les gardes baillaux ont enquêté – de manière assez routinière – sur ce décès, elle s'est cependant abstenue d'en faire mention, par peur d'être inquiétée.

Voyant une opportunité de se débarrasser de son concurrent l'alchimiste Aloysius, la veuve Juliane a récemment confié à demi-mot à Audule, le gérant de la taverne du Luth brisé, qu'elle était persuadée que le décès de Jarine était dû à du poison, que seul l'alchimiste Aloysius aurait pu concocter, en espérant que la rumeur porte préjudice à Aloysius dont l'activité lui cause un manque à gagner considérable. Craignant depuis lors qu'une enquête sérieuse soit ouverte et ne remonte jusqu'à elle, elle a arraché de son registre de ses commandes la page sur laquelle elle avait noté l'achat de Jarine, ainsi que la recette du poison qui figurait dans son carnet de notes, et les jetées. Elle ne sait pas que son commis, Paulin, a récupéré ces feuilles en pensant lui rendre service.

Veuve Juliane, humaine, Expert niv. 4 (apothicaire), alignement Neutre.

GRAINE D'AVENTURE

Un grave empoisonnement a frappé l'un des habitants de la ville, le plongeant dans un grave coma.

Il était venu la veille acheter un remède que, pour une fois, Annette avait concocté. Effrayée en apprenant la nouvelle, Annette a arraché et brûlé la page idoine du registre des commandes.

Cependant, elle est certaine de n'avoir pas commis d'erreur : elle demande donc aux personnages-joueurs de l'aider et d'essayer de comprendre ce qui s'est passé.

Au cours de leur enquête, les personnages-joueurs découvriront certainement les maladresses répétées de Laure, ainsi que les pages arrachées par la veuve Juliane et récupérées par Paulin le commis. De son côté, le tavernier Audule a averti les gardes du bailli des insinuations de la veuve Juliane sur la mort de la femme du fossoyeur, faisant peser des soupçons à la fois sur la veuve Juliane, et à la fois sur Aloysius.

Le seul vrai coupable, en tous cas, est le chat Argentus qui a renversé – presque sans faire exprès – de la teinture de houx dans le remède du malheureux client...

2) LAURE DITE « LA BIGLE », FILLE AÎNÉE DE JULIANE L'APOTHICAIRE

Jeune fille brune, aux cheveux bouclés courts et au strabisme divergent, Laure, âgée de 13 ans, est la fille aînée de la veuve Juliane l'apothicaire.

Y travaillant depuis son plus jeune âge, Laure ressent désormais son apprentissage à la boutique de sa mère comme une sorte de prison. Accoudée derrière le grand comptoir de bois, Laure se lamente de ne plus pouvoir passer des journées à s'amuser avec les jeunes gens de son âge, et rêve d'amours impossibles et d'enlèvement par un jeune et beau damoiseau qui la libérerait de sa vie morne de boutiquière. Mais elle est bien consciente que sa loucherie rend un tel conte bien peu vraisemblable, et que sa mère essaiera probablement de la marier à un noble désargenté de trois fois son âge.

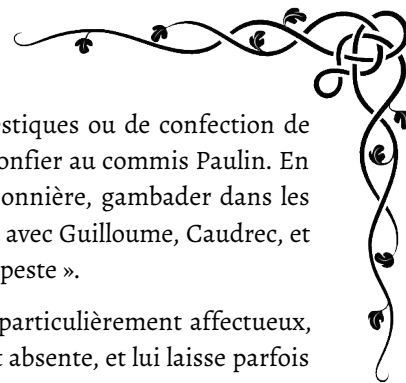
Afin de tromper l'ennui, Laure se gave de toutes les pâtisseries qu'elle peut trouver, et rend la vie impossible à Paulin, le commis de la boutique, en lui demandant d'accomplir des tâches toutes plus ingrates les unes que les autres.

Herboriste assez indifférente, il arrive occasionnellement à Laure de se tromper dans les décoctions qu'elle remet aux clients. Ses pires erreurs n'ont jusqu'ici pas eu d'autres conséquences que des irritations cutanées et des maux des ventre. Habituellement, elle accuse sa sœur Annette ou bien le commis Paulin d'en être responsable.

Laure, humaine, Fille niv. 11, Goinfre niv. 1, alignement Neutre mauvais.

3) ANNETTE, FILLE CADETTE DE JULIANE L'APOTHICAIRE

Annette, jeune fille âgée de 11 ans, aux cheveux châtain et aux yeux clairs, est la fille cadette de la veuve Juliane l'apothicaire.



Vive et délurée, elle passe le plus clair de son temps à éviter les tâches domestiques ou de confection de remèdes que sa mère et sa sœur peuvent espérer qu'elle entreprenne, et à les confier au commis Paulin. En effet, Annette n'aime rien tant que de bayer aux corneilles, faire l'école buissonnière, gambader dans les prés, et faire mille et une bêtises. Annette fréquente souvent la bande d'Ariane, avec Guillaume, Caudrec, et Causou, bien qu'elle n'apprécie pas trop Ariane elle-même, qu'elle trouve « trop peste ».

Depuis quelques temps, Annette a fait ami-ami avec un grand chat gris tigré particulièrement affectueux, dont elle ignore le nom. Elle le laisse entrer dans la boutique quand sa mère est absente, et lui laisse parfois quelques morceaux de volaille. Ce félin est Argentus, le chat d'Aloysius l'alchimiste.

Annette, humaine, Fille niv. 9, Fouineur niv. 3, alignement Chaotique neutre.

4) PAULIN, LE COMMIS

Paulin, 14 ans, travaille comme commis au service de la veuve Juliane. Garçon dégingandé aux cheveux d'un blond sale, il fait le ménage dans la boutique d'apothicaire, livre les commandes aux clients, et s'occupe de manière générale des tâches les plus ingrates que veulent bien lui confier la veuve Juliane ou ses filles. Il s'y livre avec d'autant plus de grâce que, issu d'une famille de serfs, il voit ce travail de commis comme une opportunité pour lui de vivre plus tard en homme libre. Paulin est en effet très attentif à ce que font la veuve Juliane et sa fille Laure afin d'apprendre par lui-même les arcanes du métier d'apothicaire, qu'il veut exercer plus tard plutôt que de travailler la terre comme ses aïeux.

Plus intelligent qu'il n'y paraît, Paulin a déjà été amené à réparer discrètement certaines des maladroresses et erreurs de préparation commises par Laure qui auraient pu sans cela avoir des conséquences graves voire mortelles.

Récemment, Paulin s'est aperçu de la disparition de l'une des pages du registre général des commandes, apparemment arrachée. Croyant à une erreur, il a fouillé la boutique jusqu'à mettre la main sur la page arrachée, qu'il a retrouvée, en même temps qu'une page décrivant une recette de poison, dans un cageot avec des chiffons. Il la conserve désormais dans ses affaires, soigneusement pliée, confiant qu'un jour ou l'autre la veuve Juliane lui saura gré de ses bons soins et reconnaîtra sa valeur en lui permettant d'exercer des travaux plus dignes de ses capacités intellectuelles.

Ce que Paulin ignore est que ces pages sont celles arrachées du registre et de son cahier de recettes par la veuve Juliane afin de cacher l'achat de poison par Jarine, feu la femme du fossoyeur.

Paulin, humain, Garçon niv. 12, Intello niv. 2, alignement Neutre bon.

E) L'AUVENT DE MÉRIANDRE, L'ÉCRIVAIN PUBLIC

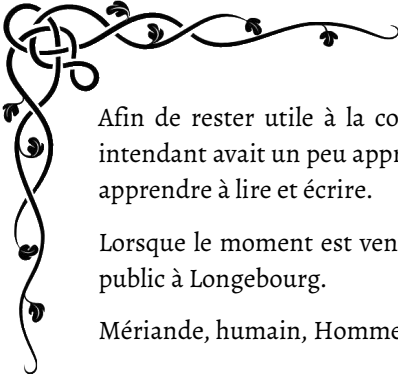
Sous un auvent de grosse toile, à proximité de la boutique d'apothicaire de la veuve Juliane, Mériandre exerce son métier d'écrivain public les yeux rivés sur son ouvrage étendu sur un lutrin de bois de hêtre, assis sur un coffre verrouillé contenant les outils nécessaires à son travail : cires, pigments à encre, plumes, feuilles de papier pliées.

Mériandre y conserve également, enveloppés dans du papier de soie, trois rouleaux de parchemin vierge, et même un rouleau de vélin qu'il réserve à un hypothétique et espéré riche client. Mériandre ne s'éloigne jamais de ce coffre, qui est son bien le plus précieux.

1) MÉRIANDRE, ÉCRIVAIN PUBLIC

Mériandre est un homme approchant de la trentaine d'années. Presque chauve, il laisse pousser les cheveux bruns qui lui restent jusqu'à ses épaules et cache sa calvitie avancée sous un bonnet de cuir. Il ne se sert jamais de sa main gauche, et utilise son avant-bras pour maintenir en place les feuilles sur lesquelles il écrit.

Ancien mercenaire, sa main et son bras gauche ont été brûlés par un feu alchimique au cours d'un conflit (dont il refuse de parler) et sont inutilisables.



Afin de rester utile à la compagnie de mercenaires à laquelle il appartenait, Mériandre, à qui son père intendant avait un peu appris à compter, est devenu le sergent fourrier de la compagnie. Il en a profité pour apprendre à lire et écrire.

Lorsque le moment est venu de quitter ses compagnons d'armes, Mériandre s'est installé comme écrivain public à Longebourg.

Mériande, humain, Homme d'armes niv. 2, Expert niv. 1, alignement Neutre.

2) TURGEON, L'APPRENTI ÉCRIVAIN

Turgeon est l'apprenti de Mériandre. Âgé d'une dizaine d'années environ, il se distingue par son visage particulièrement boursoufflé et rougeâtre, qui lui donne des traits particulièrement disgracieux, et qui constitue également la cause de son surnom de « Turgeon », le seul sous lequel il est connu. Turgeon est en effet un enfant abandonné. Mériandre l'a trouvé errant sur un chemin et quémandant du pain, alors qu'il n'était âgé que de 4 ans. Pris de pitié pour le garçon au visage difforme, il en a fait son apprenti.

Malgré son défaut d'habileté à la calligraphie, Turgeon fait de son mieux pour assister Mériandre dans ses travaux de tous les jours. Mériandre lui confie les travaux les plus humbles, qui n'ont pas besoin d'une écriture particulièrement régulière, qu'il fait pourtant payer au prix fort aux clients qui de toute manière n'y connaissent rien.

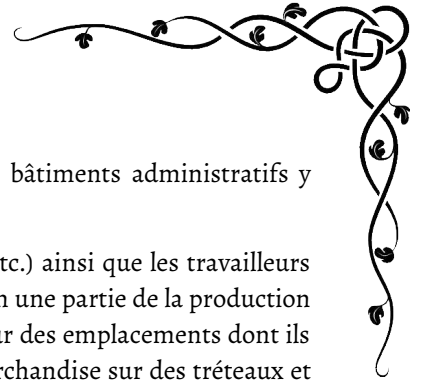
Turgeon, humain, Garçon niv. 9, alignement Neutre.

F) LA BANDE D'ARIANE

La bande d'Ariane est constituée de :

- Ariane, meneuse de la bande ;
- Guilloume, le fils du tavernier de la taverne du Luth brisé ;
- Caudrec, jeune messenger de l'office baillial ;
- Causou, orphelin des rues ;
- occasionnellement, Annette, la fille cadette de la veuve Juliane l'apothicaire.





II. LA PLACE DU MARCHÉ

La plus grande place de la ville est dominée par le castel baillial et par les bâtiments administratifs y attenants, tels les baraquements de la garde et la geôle de la ville.

Trois fois par semaine, les producteurs de nourriture (boulangers, fromagers, etc.) ainsi que les travailleurs agricoles de la région, serfs comme paysans libres, viennent vendre dès le matin une partie de la production qui leur appartient en propre. Pour cela, ils se disposent sur la place bailliale sur des emplacements dont ils louent la concession au bailli pour la journée. Les plus aisés disposent leur marchandise sur des tréteaux et la protègent par des auvents, les plus pauvres laissent leur marchandise à même le sol.

Occasionnellement, certains marchands ou artisans de la ville louent un emplacement sur la place du marché pour écouler leurs invendus ou leur production de moindre qualité.

A) LE CASTEL BAILLIAL

Le castel baillial est le grand bâtiment rectangulaire en pierre, haut de trois étages, aux fenêtres étroites et hautes, avec un chemin de ronde crénelé cerclant une basse-cour. Il s'agit manifestement d'une ancienne forteresse militaire. Le large portique permettant l'entrée des cavaliers et attelages est constamment gardé, mais sa lourde herse métallique n'est baissée que la nuit.

Le rez-de-chaussée est constitué de la cour proprement dite, sur laquelle ouvrent des écuries, une salle de garde, une cuisine, et une réserve sous laquelle se trouve une citerne permettant de recueillir l'eau de pluie. Depuis la basse-cour, un escalier tournant permet l'accès aux étages.

Au premier étage se trouvent l'office baillial, ainsi que des appartements pour les visiteurs de marque (juste au-dessus de l'écurie et des cheminées des cuisines afin de récupérer un peu de chaleur). Ces appartements sont la plupart du temps inoccupés sauf quand des seigneurs tel que le vicomte Malfaux, son neveu Hubertin, le baron Morecarve ou le seigneur Gauvaric sont en visite.

Au deuxième étage se trouvent les appartements du bailli et de sa famille, disposés à l'identique des appartements de l'étage inférieur, mais moins décorés et nettement plus froids malgré les cheminées, tapisseries et tentures.

Le dernier étage correspond au chemin de ronde au sol de lattes de bois. Les merlons du sommet portent encore la trace de hourds, effondrés depuis des décennies. Un pigeonier dépasse en échauguette de l'un des coins du chemin de ronde.

1) MÉGANDRE, BAILLI

Mégandre est un homme chauve dans la trentaine, de corpulence sèche et à la barbiche poivre et sel ornant un visage anguleux percé de deux yeux d'un bleu presque blanc. Il a une épouse (que tout le monde appelle Dame Mégandre), et une fille, appelée Méri.

Petit seigneur, il se pavane habituellement en habits de noble et n'a de cesse de rabaisser mesquinement ceux qu'il considère ses inférieurs. En revanche, il est particulièrement obséquieux à l'égard des nobles et tout particulièrement du vicomte Malfaux dont il tient les pouvoirs de seigneurie banale qu'il exerce sur Longebourg.

Cupide et roué, l'adage « *pas vu, pas pris* » résume à lui seul une bonne partie de sa psychologie. De fait, il a mis en place de nombreux impôts et taxes aussi variés qu'inventifs au profit du seigneur Malfaux, dont il détourne toujours une bonne partie à son profit et à celui de sa famille.

Mégandre déteste profondément le jeune Hubertin, neveu du vicomte Malfaux. Il souffre tellement d'avoir à servir des obséquiosités mielleuses et hypocrites à ce jeune fat qu'il lui en apparaît immanquablement d'affreuses plaques d'eczéma sur le crâne.

Mégandre, humain, Expert (administration des collectivités territoriales) niv. 1, Noble niv. 1, alignement Neutre mauvais.

2) MÉRI L'AGNÈLE, FILLE DU BAILLI

Méri, fille du bailli Mégandre, est une jolie jeune fille de 13 ans, aux longs cheveux blonds et aux yeux bleus, souriante et l'air perpétuellement innocent. L'expression « *donner le bon Dieu sans confession* » semble avoir été forgée pour elle. Méri est habituellement habillée de bijoux et vêtements coûteux (au désespoir de son père) et aime faire de longues balades à cheval.

Bien qu'élevée avec précepteurs et cours d'étiquette, Méri est une jeune fille franche et directe. Les gens du village l'aiment pour sa générosité car elle fait des dons réguliers aux pauvres (que ce soit en pièces d'argent ou en vieux vêtements) et adoucit même souvent la sévérité de son père le bailli Mégandre.

Son surnom « l'agnèle » lui vient d'un agneau qu'elle avait sauvé d'un fossé étant petite. Pour la remercier, le berger lui avait sculpté un petit agneau de bois qu'elle porte maintenant en pendentif autour du cou.

Méri, humaine, Fille niv. 11, Chouchou niv. 6, alignement Neutre bon.



3) LE CAPITAINE DOUZAIN, CHEF DES GARDES DU BAILLI

Douzain est un homme noir d'une quarantaine d'années, aux cheveux crépus et gris-blanc coupés ras, et aux yeux vert sombre, de large carrure mais aux épaules légèrement voûtées. Il dirige les gardes du bailli de Longebourg depuis 3 ans, avec moins pour souci d'assurer la sécurité des gens de la ville, que de garantir la tranquillité du bailli et du vicomte Malfaux. « *Pas de vagues* » est sa phrase favorite.

Ancien mercenaire, arrivé voici vingt ans à Longebourg et recruté comme simple garde par le bailli de l'époque, il s'est très rapidement fait remarquer à la fois pour sa diligence dans le maintien de l'ordre à l'égard des petites gens, et sa grande indulgence face aux frasques des nobles et « accidents de parcours » des notables de la ville.

Apprécié du bailli pour sa rigueur à géométrie variable et son sens inné de la politique, c'est tout naturellement que Douzain a remplacé l'ancien capitaine des gardes, mort d'un panaris mal soigné.

Douzain, humain, Guerrier niv.3, alignement Neutre.

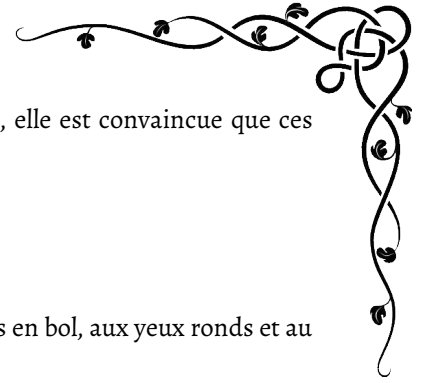
4) GANTIENNE, CLERC

Femme naine d'environ 170 ans, aux cheveux blonds tirés en chignon et aux yeux marron déformés par un pince-nez, Gantienne n'est que l'une parmi la vingtaine de clercs qui s'occupent des documents officiels, livres de comptes, et registres d'inventaire au sein de l'office baillial. Grande et plutôt fine pour une naine, Gantienne est parfois confondue avec une halfeline, ce qui ne manque jamais de l'agacer prodigieusement.

Réservée mais méticuleuse, elle a constaté des irrégularités récurrentes dans l'inventaire des meubles des appartements bailliaux, seigneuriaux, et de l'office baillial, à savoir des objets, tels des malles, des armoires, des cadres de lit, disparaissant mystérieusement des registres de certaines années, et réapparaissant tout aussi mystérieusement dans les registres des années suivantes.

Lorsqu'elle a essayé d'attirer l'attention du clerc principal sur ces bizarreries, celui-ci les a écartées d'un revers de la main en invoquant une probable erreur cléricale.

Pour tout autre que Gantienne, l'explication se tiendrait. Cependant, Gantienne est convaincue de l'anormalité de la situation : c'est précisément elle-même qui tient les registres depuis les 15 dernières



années, et elle est trop soigneuse pour faire des erreurs. En son for intérieur, elle est convaincue que ces disparitions et réapparitions de mobilier cachent un grave danger.

Gantienne, naine, Expert (clerc), alignement Loyal neutre.

5) CAUDREC, JEUNE MESSENGER DE L'OFFICE

Caudrec est un garçon humain d'environ 11 ans, aux cheveux très blonds coupés en bol, aux yeux ronds et au nez retroussé.

GRAINE D'AVENTURE

Le jeune Caudrec est introuvable depuis deux jours ! Même cette peste d'Ariane s'en inquiète.

La dernière fois qu'il a été vu, il s'endormait sur une paille dans l'office baillial. Il semble cependant qu'il n'en soit jamais sorti.

S'ils enquêtent sur cette disparition, les PJ apprendront tôt ou tard les étranges réapparitions de meubles dans l'office.

L'un de ces meubles est en réalité une mimique, peu agressive, dont la conscience est lentement en train de s'éveiller, et qui, imitant des meubles divers, se fait inventorier différemment chaque année.

Le pauvre Caudrec en a fait les frais : au cours de l'une de ses explorations il est piégé à l'intérieur de la mimique immature, qui a pris la forme d'un coffre, et souffre de la faim depuis plusieurs jours. Pour étancher sa soif, il a collé sa bouche à une membrane interne de la mimique, et en avale l'humidité.

Le temps presse, car la mimique va bientôt commencer à le digérer.

Compte tenu du facteur de puissance d'une mimique mature, par rapport aux PJ qui ne sont que des enfants, il est très fortement conseillé de réduire les capacités de la mimique, qui, après tout, n'est pas non plus en pleine possession de ses facultés d'adulte.

Enfant des rues, probablement orphelin, il a réussi à trouver du travail comme courrier et messenger pour les clercs de l'office. Ce travail lui donne un bon prétexte pour parcourir les rues de la petite ville en tous sens, ce dont il ne se prive pas afin de faire les 400 coups avec la bande d'Ariane – bêtises qu'il n'oserait jamais faire seul car il est très couard.

Compte tenu de son utilité en tant que messenger, les clercs de l'office lui permettent fréquemment de dormir dans l'office baillial.

Caudrec en profite parfois pour explorer le bâtiment au cours de la nuit, surtout les appartements seigneuriaux. Il demeure toutefois prudent dans ses explorations afin de ne pas se faire surprendre à un endroit où il n'aurait pas le droit de se trouver.

Caudrec, humain, garçon niv. 9, Chouchou niv. 6, alignement Neutre mauvais.

6) RAMPALLE, RESPONSABLE DES PIGEONS

Toute jeune femme approchant de la vingtaine, à la peau mate, aux cheveux taillés ras de couleur blond cendré, et aux yeux noisette, au nez aquilin et à la bouche petite, Rampalle s'occupe des pensionnaires du pigeonier en échauguette, qui sont employés à échanger des messages avec les villes les plus éloignées.

Rampalle, le plus souvent habillée d'une vieille tunique de cuir crasseuse retenue par une cordelette, vit au milieu des cages et des pigeons voyageurs. Elle est le plus souvent couverte de plumes, restées collées par les fientes de ses amis volatiles, et est entourée d'effluves aviaires assez désagréables.

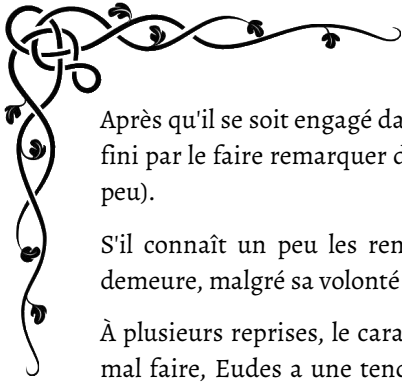
Rampalle vit seule dans l'échauguette, au milieu des sacs de grain, et dort sur une paille souvent couverte de fientes. Elle descend rarement de son pigeonier, et quelques gardes du bailli lui apportent régulièrement du vin et de la nourriture par pitié pour la pauvre jeune femme qui est légèrement retardée mentalement.

Rampalle, humaine, femme du peuple niv. 1, alignement Neutre.

B) LES BARAQUEMENTS DE LA GARDE

1) LE CAPORAL EUDES DIT « LE BREF »

Jeune homme d'une vingtaine d'années, aux cheveux bruns bouclés et au nez épaté, portant une fine moustache, Eudes est particulièrement complexé par sa petite taille, essentiellement due à un buste assez trapu, à tel point qu'il est fréquemment pris pour un nain émacié et glabre.



Après qu'il se soit engagé dans la garde du bailli, le zèle qu'il a déployé en compensation de sa taille réduite a fini par le faire remarquer de Douzain, le capitaine de la garde, qui l'a nommé caporal (et qui le regrette un peu).

S'il connaît un peu les remèdes et les simples en raison du métier de ses parents apothicaires, Eudes demeure, malgré sa volonté de bien faire, relativement sot.

À plusieurs reprises, le caractère obtus d'Eudes lui a joué des tours : pour se faire respecter et par peur de mal faire, Eudes a une tendance à appliquer les instructions qui lui sont données au pied de la lettre, au point que, suivant aveuglément les ordres du capitaine Douzain, il a un jour interdit l'entrée de l'office baillial aux clercs qui devaient y travailler.

Cette obéissance obsessionnelle se relâche beaucoup dès qu'Eudes pose les yeux sur Huguette « la grelotte », pour laquelle il nourrit une passion dévorante. La réciproque n'est cependant pas vraie, Huguette trouvant Eudes trop petit pour même lui accorder un regard.

Eudes « le bref », humain, Homme d'armes niv. 1, Expert niv. 1 (apothicaire), alignement Loyal neutre.

2) CARDERINE, GARDE

Carderine est une jeune femme noire d'une vingtaine d'années, aux longs cheveux bouclés, et au visage qui serait très séduisant s'il n'était déformé par une large cicatrice bosselée et rose, souvenir du coup de masse cloutée d'un gobelin. Malgré les quelques dents de devant qui lui manquent, Carderine conserve un sourire avenant et un abord très sympathique pour une garde du bailli.

Équipée d'une lance et de l'armure de cuir clouté noire des gardes du bailli, Carderine passe ses journées à patrouiller sans grande conviction dans les artères principales de Longebourg, et s'échine à ne pas trop croiser les autres gardes du bailli, qu'elle supporte difficilement.

Deux de ses six enfants ayant survécu aux fièvres infantiles, Carderine les laisse traîner dans les ruelles de la bourgade durant la journée. Le soir, elle les nourrit avec des restes du gruaux réglementaire distribué aux gardes du bailli puis les laisse dormir sur sa paillasse.

Les parents de Carderine, toujours vivants bien qu'approchant la quarantaine, exploitent en affermage un terrain appartenant au baron Fulgence Morecarve.

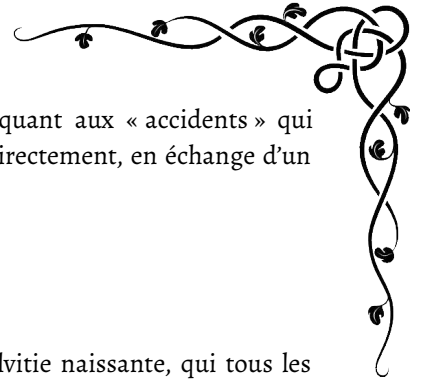
Carderine, humaine, Femme d'armes niv. 1, alignement Chaotique bon.

3) GIBOULE, GARDE

Giboule est une jeune femme de presque vingt ans, aux cheveux blonds coupés ras, et au visage poupin et aux incisives proéminentes. Frustrée, Giboule confond diligence et brutalité lorsqu'elle accomplit les tâches qui lui sont confiées par le capitaine Douzain. Avec son collègue et amant occasionnel Fatarvet, sa tâche est de surveiller les étals les jours de marché, et plus généralement d'assurer la sécurité des marchands sur les routes qui vont et viennent de Longebourg.

Giboule est tombée enceinte de son collègue Fatarvet, voici quelques années. Peu désireuse de garder l'enfant, elle a essayé d'avorter en absorbant sans succès des décoctions faites par Aloysius l'alchimiste. Contrainte de mener sa grossesse à terme, elle l'a camouflée aussi longtemps que possible. Puis, neuf mois plus tard, Giboule a prétexté une grand-tante malade pour quitter Longebourg et prendre le temps d'accoucher en secret dans un relais de chasse abandonné, connu de quelques gardes du bailli.

Craignant qu'un air de famille ne la trahisse si elle ramenait la gamine dans la bourgade, et peu emballée à l'idée d'officialiser une relation avec son collègue Fatarvet qu'elle trouve idiot, elle a abandonné sa fille au pied d'un arbre en espérant qu'une bête sauvage quelconque s'en occupe. Elle ignore que les elfes de Tomberel ont trouvé l'enfant et l'ont recueillie et baptisée Daerialä. Même si elle le savait, cela lui serait égal.



Giboule est parfaitement au courant des manigances du bailli Mégandre quant aux « accidents » qui frappent les marchands de passage à Longebourg, et elle y participe parfois directement, en échange d'un complément à sa solde (voir le scénario « *Le meurtre est dans le pré* »).

Giboule, humaine, Femme d'armes niv. 1, alignement Neutre mauvais.

4) FATARVET, GARDE

Fatarvet est un homme corpulent, à la moustache noire tombante et à la calvitie naissante, qui tous les matins comprime sa graisse superflue dans l'armure de cuir noir clouté des gardes du bailli. Vil et sans scrupules, il n'hésite jamais à profiter de sa situation de garde du bailli pour améliorer l'ordinaire – ce qui lui vaut une forte inimitié de la plupart des commerçants de Longebourg, qui n'osent cependant pas le dénoncer par peur des représailles.

Avec sa collègue et maîtresse occasionnelle Giboule, sa tâche est de surveiller les étals les jours de marché, et plus généralement d'assurer la sécurité des marchands sur les routes qui vont et viennent de Longebourg.

Fatarvet est parfaitement au courant des manigances du bailli Mégandre quant aux « accidents » qui frappent les marchands de passage à Longebourg, et y participe activement en identifiant les cibles les plus prometteuses pour en informer Foulques le Fouquet (voir le scénario « *Le meurtre est dans le pré* »).

Fatarvet, humain, Homme d'armes niv. 1, alignement Chaotique mauvais.

C) LA GEÔLE ET LA BASSE-GEÔLE

La geôle et la basse-geôle se situent dans une large bâtisse de plain-pied, aux murs épais faits de pierres irrégulières, qui se trouve accolée aux baraquements de la garde.

Le rez-de-chaussée de la bâtisse est constitué d'une salle de garde et de cuisines, et dispose d'une sortie vers un petit jardinet servant de latrines aux surveillants. Un seul escalier droit, barré successivement de trois lourdes portes de chêne renforcées de ferronneries, descend vers les salles souterraines : le premier sous-sol, bien ventilé par des soupirails, – certainement un ancien magasin de grain – sert de basse-geôle, c'est-à-dire de morgue pour les cadavres non identifiés (qui sinon seraient remis au fossoyeur Gorark). On y trouve rarement plus de deux corps à la fois.

Les examens post-mortem y sont effectués par Dame Morbieux, femme gnome qui est également rebouteuse et peut-être même un peu sorcière.

Le deuxième sous-sol sert de geôle. On y trouve plusieurs cachots exigus fermés par de lourdes grilles.

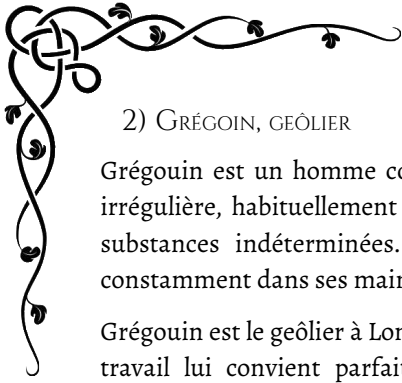
1) DAME MORBIEUX, REBOUTEUSE GNOME

Dame Morbieux est une gnome de 67 ans, à la peau sombre, aux yeux curieusement écartés, et aux boucles châtain clair parsemées de cheveux blancs. Sa silhouette curviligne est perpétuellement engoncée dans sorte de cotte rembourrée, et elle traîne habituellement une sorte de cabas de cuir contenant des instruments de dissection et des onguents et plantes plus étranges les uns que les autres.

Elle est l'une des figures les plus excentriques de Longebourg lorsqu'elle est occasionnellement appelée à la basse-geôle depuis son logis miséreux situé dans les venelles autour de la place du Marché.

Le plus clair de son temps, elle reçoit les habitants de la petite ville pour leurs menus maux, se faisant la plupart du temps payer en services ou en nourriture. Lorsqu'elle rassure un patient du fait que « *ça va peut-être faire un peu mal* » de sa petite voix chevrotante, il peut être certain que la douleur sera pire que tout ce qu'il a enduré dans son existence.

Dame Morbieux, gnome, Adepte niv. 2, alignement Loyal bon.



2) GRÉGOIN, GEÔLIER

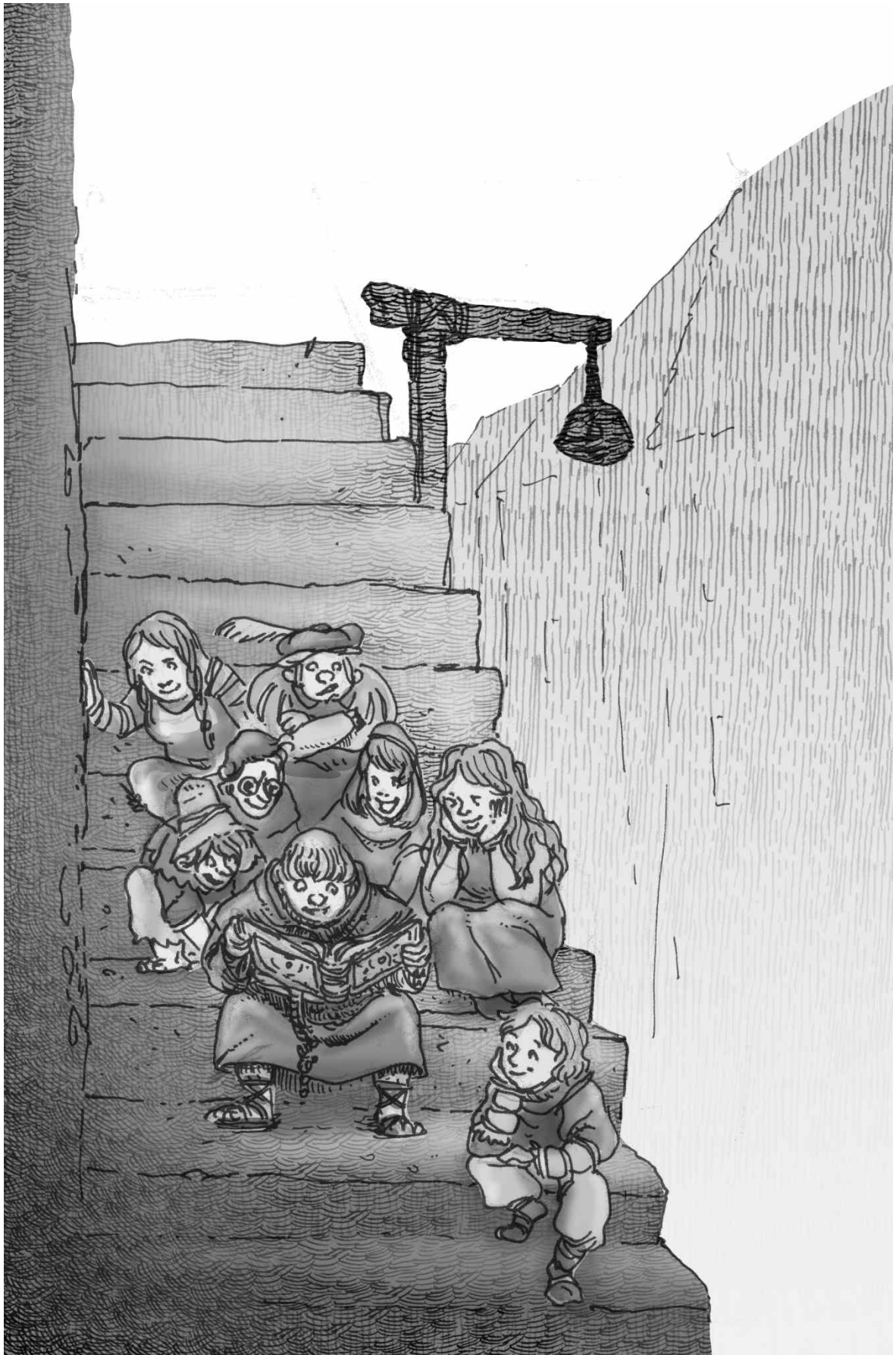
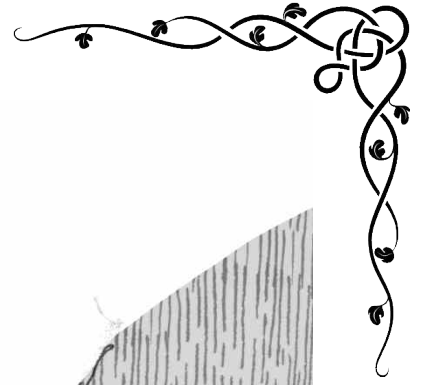
Grégouin est un homme corpulent et laid, au visage gras et pustuleux et à la barbe noire clairsemée et irrégulière, habituellement habillé d'une tunique écrue tachée de crasse, de sueur, de graisse et d'autres substances indéterminées. Plissant ses petits yeux au-dessus de son nez porcin, Grégouin tourne constamment dans ses mains un trousseau de lourdes clefs.

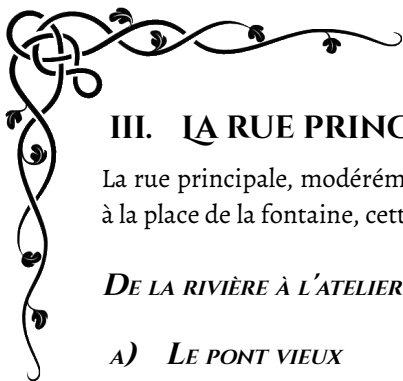
Grégouin est le geôlier à Longebourg, profession que lui autorisent son intelligence limitée et sa veulerie. Ce travail lui convient parfaitement, car il lui permet de contrebalancer son complexe d'infériorité en accumulant les vexations et brimades arbitraires à l'égard des quelques prisonniers au cachot.

Grégouin n'est jamais contre le fait de gagner quelques pièces en échange de visites aux prisonniers, à condition que ces visites demeurent discrètes et brèves.

Grégouin, humain, Homme d'armes niv. 1, alignement Neutre mauvais.







III. LA RUE PRINCIPALE

La rue principale, modérément sinueuse, la traverse du nord-ouest au sud-est, reliant la rivière Imploraine à la place de la fontaine, cette dernière à la place du marché, puis la place du marché au cimetière.

DE LA RIVIÈRE À L'ATELIER DE TAILLE DE PIERRE DE DOMBLAIN

A) LE PONT VIEUX

Le plus ancien et plus solide pont de pierre surplombant l'Imploraine relie la route de la foire avec la rue principale de Longebourg. Des barges vont et viennent, s'arrimant à des pontons de fortune et des bricoles sur le côté du pont, le temps de charger et décharger des marchandises pour et de Port-Croulay.

B) LES RIDEAUX ROUGES, CURIEUSE AUBERGE « OÙ VIVENT DES PRINCESSES »

Les Rideaux rouges occupent un bâtiment plutôt imposant, disposant d'un rez-de-chaussée, d'un étage, et de combles.

Au rez-de-chaussée du bâtiment se trouve l'accueil des visiteurs et une large salle commune où ceux-ci peuvent boire et se restaurer, en attendant de passer avec un ou une pensionnaire aux chambres du premier étage. Au rez-de-chaussée se trouve également une arrière-salle avec cuisine attenante, qui donnent sur un potager et une basse-cour fermés par une palissade de bois à l'arrière du bâtiment. Les latrines sont dans la basse-cour, adossées à la palissade.

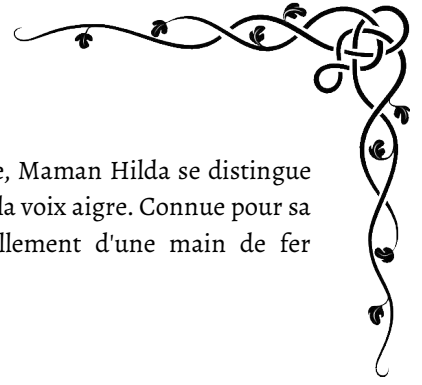
C'est également au rez-de-chaussée que dorment les gérants de l'établissement. Maman Hilda dispose d'une paille dans la cuisine, qu'elle ne quitte que rarement par crainte que les pensionnaires ne viennent, durant la nuit, piller le potager ou ne s'enfuient par l'arrière-cour.

Une trappe au sol de la cuisine mène à un cellier, au sol de terre battue, où Valencien garde des bouteilles d'alcool et quelques charcuteries suspendues au plafond pour les clients les plus aisés.

Au premier (et seul) étage se trouvent deux chambres destinées à recevoir le public, mais où les pensionnaires ont l'interdiction de dormir. Si à première vue, ces chambres semblent assez correctes, voire assez richement décorées, un examen plus attentif permet de s'apercevoir que la plupart des décorations, des objets, des tapisseries, et des rares dorures sont défraîchis, abîmés et très usés. Maman Hilda place assez régulièrement des fleurs coupées et fait brûler du benjoin dans les chambres afin de masquer les odeurs de sueur et de crasse par des senteurs plus végétales. L'étage est aussi équipé d'une réserve où se trouvent des malles et armoires renfermant manteaux, robes, rubans, jupons, galon, drap, apprêts et accessoires licencieux divers destinés à l'accueil des clients éventuels.

Les combles – habituellement secs, car sous une solide et bonne toiture – ont été aménagés en sections séparées par des linges tendus, où les pensionnaires disposent chacun d'une paille vieillot et plutôt sale pour se reposer, et d'une malle de bois pour ranger leurs affaires. Souvent, faute de place, les pensionnaires reçoivent leurs clients dans les combles – le tout dans une promiscuité sordide.

Tôt le matin, les pensionnaires des Rideaux rouges prennent un seul et unique repas frugal sur une petite table dans la cuisine, souvent composé des restes des repas des clients de la soirée de la veille, et font leurs ablutions grâce à une large auge, dans le jardin. Puis, les pensionnaires vont s'occuper du potager, des animaux de basse-cour, de la cuisine, du ménage, et quelques pensionnaires parmi les plus dignes de confiance selon Maman Hilda et Valencien vont chercher de l'eau et font des courses à l'extérieur. Habituellement, quelques clients sont brièvement présents l'après-midi, mais l'affluence augmente un peu dans la soirée.



1) MAMAN HILDA, PATRONNE DES RIDEAUX ROUGES

Presque la quarantaine, mère maquerele et ancienne prostituée grassouillette, Maman Hilda se distingue par ses yeux avides et porcins renfoncés dans un visage marqué par la vérole, à la voix aigre. Connue pour sa cupidité autant que sa malveillance envers les enfants, elle dirige officiellement d'une main de fer l'établissement. Elle est mariée à Valencien, une de ses anciennes pratiques.

Maman Hilda, humain, Femme du peuple niv. 3, alignement Neutre mauvais.

2) VALENCIEN, PATRON DES RIDEAUX ROUGES

Rustaud trentenaire, à la moustache et aux sourcils broussailleux, au teint blafard, à la grosse voix et aux mains abîmées, Valencien ne dort que d'un oeil sur une paillasse qu'il place en travers de la porte d'entrée lorsque l'établissement ne reçoit pas de visiteurs. Le reste du temps, il surveille la salle commune et met dehors les clients *"qui se laissent trop aller"*.

Lorsque sa femme Hilda le lui ordonne, il arrive à Valencien de corriger des pensionnaires, mais cachant son bon cœur derrière une personnalité de geôlier odieux, fait grand bruit à pousser des jurons pour donner le change et ne pas leur faire trop de mal - ce qui a le don d'exaspérer Maman Hilda qui est parfaitement au courant de son manège.

Valencien, humain, Homme du peuple niv. 3, alignement Chaotique bon.

3) AUDRIEN, PENSIONNAIRE

Petit jeune homme aux cheveux bruns frisés, et au visage morne et prématurément marqué, Audrien est âgé de 20 ans environ. Il s'habille de frusques destinées à mettre en valeur son corps, mais ne font que ressortir ses os anguleux.

Audrien a du mal à trouver des pratiques, mais n'en cherche pas particulièrement, préférant aider au service et au ménage dans la salle commune. Peu enclin à quitter les Rideaux rouges où il se trouve plus à son aise qu'aux travaux des champs, mais tout aussi peu enclin à payer pour le gîte et le couvert de Maman Hilda, Audrien ne se prostitue réellement activement que lorsqu'il se sent menacé d'être jeté dehors par les tenanciers excédés de sa nonchalance.

Audrien, humain, Homme du peuple niv. 2, alignement Chaotique neutre.

4) BERTILLE, PENSIONNAIRE

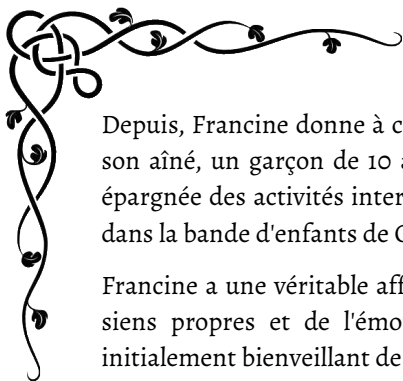
Corpulente demoiselle aux cheveux châains mi-longs et au visage rondouillard, âgée de 19 ans mais en paraissant dix de plus, Bertille est une robuste et gaillarde paysanne, qui n'aime rien tant que de s'occuper du potager et de faire les travaux de ménage de l'établissement.

Agréable et souriante malgré ses dents irrégulières, elle a toujours un mot gentil pour qui lui adresse la parole. Au final, ses clients réguliers lui rendent visite essentiellement pour le plaisir de partager sa compagnie et de bavarder avec elle, plutôt que pour les arts de la chambre proprement dits. Bertille a un faible pour Audrien, avec lequel elle se verrait bien quitter les Rideaux rouges, et mener une vie rurale plus honnête.

Bertille, humaine, Femme du peuple niv. 1, alignement Neutre bon.

5) FRANCINE "LA BORGNE", PENSIONNAIRE

Grande femme maigre et sèche de presque une trentaine d'années, à la peau sombre et aux longs cheveux noir de jais, qu'elle laisse retomber sur la moitié gauche de son visage afin de cacher son orbite béant, Francine est arrivée enceinte et avec deux enfants en très bas âge aux Rideaux rouges, il y a huit ans. Le bébé est mort rapidement des fièvres infantiles, et Francine a confié ses autres enfants à une famille paysanne locale.



Depuis, Francine donne à cette famille toutes ses maigres économies gagnées par la prostitution, afin que son aîné, un garçon de 10 ans appelé Béranger, et Clotilde, sa cadette âgée de 9 ans, aient une vie saine épargnée des activités interlopes des Rideaux rouges. Elle ignore tout des activités de Béranger et Clotilde dans la bande d'enfants de Gorjar.

Francine a une véritable affection pour les enfants en général, qui ne manquent jamais de lui rappeler les siens propres et de l'émouvoir, de sorte que les personnages-joueurs recevront toujours un accueil initialement bienveillant de la part de Francine.

Francine la borgne, Femme du peuple niv. 1, alignement Loyal bon.

6) HERMAINE LA MYSTÉRIEUSE, PENSIONNAIRE OCCASIONNELLE

Occasionnellement, l'établissement accueille une pensionnaire supplémentaire en la personne de la mystérieuse Hermaine.

Hermaine est une femme de 20 ans, dont l'opulente chevelure rousse, les grands yeux verts, la silhouette sensationnelle mise en valeur par ses coiffures élégantes et ses robes magnifiques, et le parfum à la fois musqué et brûlant font tourner les têtes de ses interlocuteurs comme interlocutrices.

GRAINE D'AVENTURE

Une bande d'enfants rivale défie les personnages-joueurs, ou peut-être qu'une pensionnaire des Rideaux rouges leur demande, pour un enjeu quelconque, de découvrir ce qu'est la spécialité d'Hermaine.

Évidemment, ne voulant pas perdre le défi, jamais les enfants de la bande rivale ne croiront à une histoire d'ensorcellements et de fiélonne déguisée : il faudra que les personnages-joueurs fassent preuve d'imagination !

Personnage et graine d'aventure créés sur une idée de Nicolas JOLY.

Lorsqu'elle loue occasionnellement une chambre dans l'établissement des Rideaux rouges, les clients se précipitent pour la rencontrer et profiter de sa « spécialité », étant d'ailleurs prêts à payer des sommes importantes pour cela – certains bourgeois vont même jusqu'à la payer 5 pièces d'argent, ce qui est une somme considérable.

Dire qu'Hermaine est séduisante est presque porter ombrage à sa beauté. Hermaine est belle à se damner, ce qui tombe bien compte tenu de son secret : elle est en effet une fiélonne (tieffeline) qui cache ses cornes de démon sous une coiffure rousse montante très élaborée et décorée (ou un bonnet), et qui porte habituellement soit une robe, soit une jupe avec une traîne pour cacher sa queue de fiélonne.

Lorsqu'elle a pris le temps de s'apprêter et de s'habiller correctement, Hermaine ressemble en tous points à une humaine. Un test de Perception ou d'Astuce de DD32 est nécessaire pour percer à jour son déguisement (si elle s'est déguisée hâtivement, ce qui n'arrive pratiquement jamais, le DD du test de Perception ou d'Astuce pour la démasquer n'est que de 22).

N'aimant pas travailler, mais aimant l'argent facile, Hermaine a trouvé une manière très subtile de satisfaire sa clientèle sans pour autant donner physiquement de sa personne : elle ensorcelle tout simplement les clients

pour leur faire croire, par magie et via une variante du sort « Hypnose » qu'elle a mis au point à force d'entraînement, à la meilleure rencontre intime de leur existence.

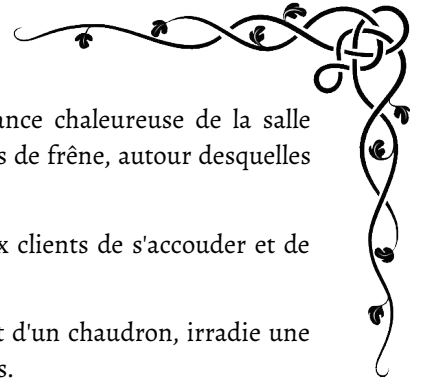
Hermaine a suffisamment d'entraînement pour combiner un début de strip-tease et le lancement de son sortilège. Au final, nul ne sait exactement ce qu'est cette « spécialité » d'Hermaine, ses clients en parlant avec des étoiles dans les yeux mais restant totalement cois quant à des détails précis qu'au final ils ignorent.

Hermaine, fiélonne (tieffeline), Ensorceleuse niv. 2, alignement Chaotique mauvais.

DE L'AUBERGE DES PÈLERINS À LA PLACE DE LA FONTAINE

C) L'AUBERGE DES PÈLERINS

L'Auberge des Pèlerins est un imposant établissement, aménagé dans une grange dont les murs du rez-de-chaussée sont en pierres et briques, et les murs des étages en colombages.



Le visiteur qui en franchit le seuil est immédiatement accueilli par l'ambiance chaleureuse de la salle commune, occupée par une demi-douzaine de larges et massives tables rondes de frêne, autour desquelles sont disposées des chaises, tabourets et petits bancs dépareillés.

Sur le mur du fond, un large comptoir et des tabourets hauts permettent aux clients de s'accouder et de boire.

Sur la droite, le foyer d'une gigantesque cheminée, équipée d'une rôtissoire et d'un chaudron, irradie une chaleur bienvenue, sous le regard attentif de l'un ou l'autre des deux aubergistes.

Sur la gauche, un escalier de bois très raide permet d'accéder à une galerie en mezzanine. Le fond de la galerie, lambrissé, est percé de sept portes de bois qui mènent aux sept chambres dont dispose l'Auberge des Pèlerins. La chambre la plus proche de la cheminée est celle des deux aubergistes.

1) BURAND, AUBERGISTE

Burand est un nain âgé d'environ 80 ans, chauve, aux yeux étrécis en deux fentes brunes, et à la barbe rousse taillée en pointe bifide. Râblé mais peu corpulent, il est habituellement vêtu d'une tunique de lin d'un vert vif, retenue par une ceinture de corde, au dessus de chausses brunes. Sec et laconique, Burand veille sur l'approvisionnement de l'auberge en victuailles, sur la propreté du sol et sur la cuisson des rôtis avec un sérieux clérical.

Burand, nain, Homme du peuple niv. 3, alignement Loyal neutre.

2) LAMBORD, AUBERGISTE

Lambord est un homme d'une trentaine d'années, brun aux cheveux mi-longs et de taille moyenne, au visage enlaidi par une énorme tache de vin violacée, qui colore presque tout son côté gauche.

Lambord est assez disert et d'une grande politesse, frôlant parfois l'obséquiosité, avec les clients de l'auberge. Pour autant, Lambord veille attentivement à ce que les clients règlent leur écot en temps et en heure. À cet effet, il semble disposer d'un don pour repérer les mauvais payeurs et filous et anticiper en prévenant les gardes du bailli.

Lambord, humain, Homme du peuple niv. 1, alignement Loyal neutre.

3) NOUELETTE, SERVEUSE

Jeune fille de taille moyenne aux cheveux châtain clair qu'elle porte court, aux grands yeux verts, et âgée d'une quinzaine d'années, Nouelette sait faire admirer ses courbes féminines malgré son constant boitillement, résultat d'une infection au genou mal soignée.

Fille de saltimbanques, elle n'a pas sa pareille pour les tours d'adresse – et le détroissage discret des clients étourdis, ce dont Lambord, malgré sa perspicacité, ne s'est jamais aperçu.

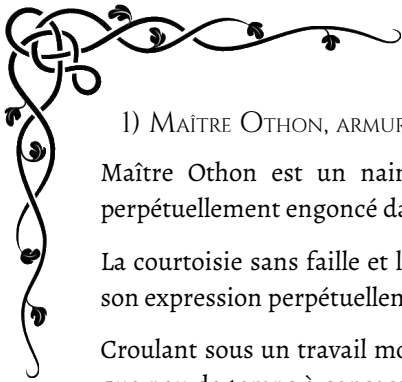
Nouelette, humaine, Fille niv. 13, Chapardeur niv. 10, alignement Neutre.

DE LA PLACE DE LA FONTAINE À LA PLACE DU MARCHÉ

D) L'ARMURERIE DE MAÎTRE OTHON

Une bâtisse trapue faite de pierres de taille, avec de larges fenêtres, et dont la structure intérieure est en voûtes ogivales : l'armurerie de Maître Othon ne ressemble à rien moins qu'une sorte de chapelle païenne, où les icônes religieux auraient été remplacés par des armes et des pièces d'armure.

Une porte trop basse pour la plupart des humains permet de pénétrer dans ce saint des saints des guerriers. La réputation de l'armurerie a en effet largement dépassé les limites de la ville, et les clients accourent de toute la vicomté pour acheter des pièces de qualité à Maître Othon.



1) MAÎTRE OTHON, ARMURIER NAIN

Maître Othon est un nain de 150 ans environ, aux cheveux, sourcils, barbe noirs et broussailleux, perpétuellement engoncé dans un tablier de cuir fatigué et trop étroit pour son corps massif.

La courtoisie sans faille et la voix très douce de Maître Othon contrastent avec son apparence farouche et son expression perpétuellement fâchée.

Croulant sous un travail moins issu de commandes que de sa propre initiative créatrice, Maître Othon n'a que peu de temps à consacrer aux clients, et ne marchande jamais. Il annonce son prix, qui est toujours à prendre ou à laisser.

Maître Othon, nain, Expert 5 (armurier), alignement Loyal neutre.

E) LA MARAÎCHÈRE, MARIOTTE

Mariotte, femme brune d'une vingtaine d'années, est la sœur du Père Aubier, et vend des fruits et légumes frais sur un étal de bois posé sur des tréteaux et protégé d'une lourde toile de jute. Veuve assez jolie pour plaire malgré sa carrure et ses manières rustiques, elle est ouvertement courtisée par Maître Othon, l'armurier lui-même veuf.

Mariotte a bon cœur et aime les enfants – cependant pas au point de les laisser chiper sa marchandise. Toutefois, il lui est arrivé de donner discrètement une framboise ou une mirabelle à des petites filles lorsque celles-ci lui rappellent Alis, sa fille malade qui lui cause bien du souci.

Elle raconte à qui veut l'entendre qu'elle a laissé sa fille Alis à une cousine, fermière à Moranteaux, et que, comme elle ne peut pas beaucoup s'absenter, seul son frère le père Aubier va régulièrement à Moranteaux pour lui tenir compagnie.

Mariotte, humaine, femme du peuple niv. 1, alignement Chaotique bon.

F) LA BOUTIQUE DE GIRARD, DRAPIER

La réserve de Girard est une bâtisse large et profonde, aux petites fenêtres, barrées de volets entrouverts, au sol carrelé de tomettes, où s'entassent dans la pénombre des rouleaux de tissus et cordons.

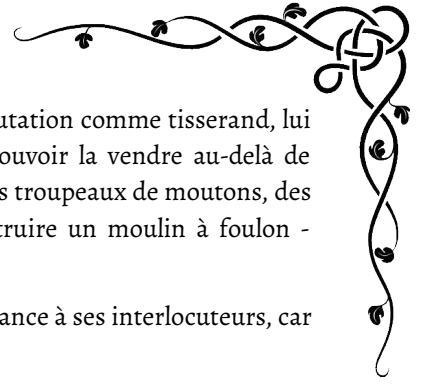
Lorsque la boutique est ouverte, une infime partie de la marchandise est gerbée sur de larges plateaux de bois soutenus par des tréteaux, disposés devant l'unique petite porte de l'entrepôt. Pour protéger les tissus, une lourde toile cirée est étendue sur des poutres de part et d'autre de l'étal, qui tiennent grâce aux trous de boulins sous le toit.

Les chalands qui passent devant l'étal peuvent admirer la qualité des tissus offerts à la vente, et faire leurs emplettes auprès de Girard, sa femme Géricale ou leur employée Joalde.

1) GIRARD, DRAPIER

Homme dans sa vingtaine, de taille et de corpulence moyennes, aux cheveux blonds mi-longs, à la complexion hâlée, aux yeux bleus et à la moustache impeccable, Girard le drapier est l'un des plus riches marchands de Longebourg. Il porte habituellement des vêtements opulents confectionnés dans une riche étoffe composite de soie et de laine.

Girard a commencé comme simple tisserand, rachetant à bas prix les productions locales de laine et de lin pour produire des étoffes grossières. Rapidement, il a choisi de diversifier son activité en proposant à la vente des étoffes plus nobles, via la stratégie suivante : proposer à des prix prohibitifs des tissus de grande qualité importés des lointaines contrées d'Orient et d'Occident, et à la fois à des prix plus raisonnables ses propres imitations de ces étoffes, moindres en qualité, mais meilleur marché à produire.



Son calcul lui a donné raison, et Girard a commencé à se tailler une petite réputation comme tisserand, lui permettant, au fil des années, d'améliorer sa production de drap, jusqu'à pouvoir la vendre au-delà de Longebourg. Cette expansion lui a permis de racheter successivement plusieurs troupeaux de moutons, des champs de lin, de faire planter des mûriers à soie, ainsi que de faire construire un moulin à foulon - contrôlant ainsi la quasi-totalité de la chaîne de production locale de drap.

Girard est un homme sympathique et souriant, qui inspire naturellement confiance à ses interlocuteurs, car quand il se comporte de manière avenante, les affaires sont meilleures.

Girard, expert niv. 4 (tisserand-drapier), alignement Loyal mauvais.

G) L'ORFÈVRE DE MAÎTRE AROUET LE NAIN

L'atelier d'orfèvrerie de Maître Arouet est réputée dans toute la vicomté et même au-delà pour la qualité des bijoux qui y sont réalisés. Pourtant, l'orfèvrerie n'est qu'une simple tonnelle de bois, dont le toit laminé d'ardoises plates protégeant de la pluie un établi de chêne massif, noirci par les ans, un tabouret haut et, un peu plus loin, un four de briques rouges servant à la fusion du métal. Dans un coffret de métal situé sous l'établi, l'orfèvre joaillier entrepose ses matières premières et ses travaux en cours. Pour éviter les vols, l'établi et le coffret de métal sont fixés dans un bloc de granit affleurant au sol par le biais d'épais rivets d'acier.

1) MAÎTRE AROUET, ORFÈVRE JOAILLER

Maître Arouet est un nain d'environ 200 ans, au crâne dégarni, qui entretient sa barbe grisonnante avec soin, la lissant en tresses minutieuses qu'il noue souvent derrière son cou. Il dévisage habituellement ses interlocuteurs d'un regard rendu globuleux par les loupes juchées sur son nez creusé de cicatrices de petite vérole, et, afin de négocier au mieux la vente des bijoux qu'il fabrique, se plaît à exagérer délibérément les traits de caractère que les hommes prêtent habituellement aux nains, notamment le ton bourru, les manières brusques et l'obstination bornée.

Il habite une bicoque de bois à proximité de son atelier, qu'il regagne chaque soir, remportant avec lui ses travaux lorsqu'ils sont terminés, et les stockant dans un lit de fer sur lequel il ne dort que d'un oeil.

Maître Arouet, Guerrier 1, Expert 3 (orfèvre joaillier), alignement Loyal neutre.

DE LA PLACE DU MARCHÉ AU CIMETIÈRE

H) LE LIMIER MARRI

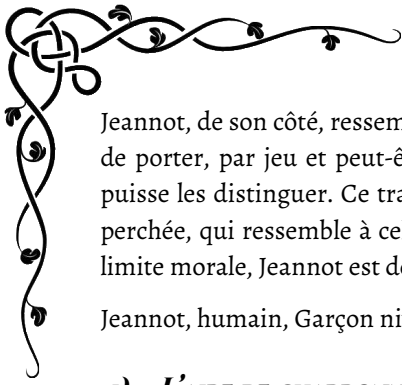
1) JANNETON ET JEANNOT, LES JUMEAUX

Aux longs cheveux blonds comme les blés, aux traits fins et aux mains délicates, Janneton et Jeannot sont des jumeaux âgés de dix-sept ans tout juste.

Les fièvres ont emporté les parents des jumeaux alors que ceux-ci n'avaient que dix ans, et un cousin un peu malhonnête s'est emparé des maigres biens des défunts. Chassés par leur parent, réduits à la mendicité et au vagabondage, Jeannot et sa soeur Janneton ont erré dans les campagnes et de ville en ville pendant quelques années, vivant d'expédients plus ou moins moraux, avant d'échouer au Limier Marri où ils officient comme serveurs.

Janneton se distingue par sa voix cristalline et ses manières gracieuses. Elle cache derrière sa figure plus qu'avenante un caractère hypocrite et malsain. Elle apprécie énormément le pouvoir de séduction qu'elle exerce sur la plupart des hommes, qu'elle aime pousser à se battre et à commettre des forfaits pour lui complaire. Elle moque régulièrement son frère à raison de ses scrupules.

Janneton, humaine, Fille niv. 15, Chapardeur niv. 8, alignement Chaotique mauvais.



Jeannot, de son côté, ressemble à sa sœur tant physiquement que dans sa gestuelle, à tel point qu'il lui arrive de porter, par jeu et peut-être même par goût, les robes de sa sœur afin de l'imiter, souvent sans qu'on puisse les distinguer. Ce travestissement est d'autant plus aisé pour Jeannot qu'il a une voix claire et haut perchée, qui ressemble à celle de sa sœur. A la différence de sa sœur Janneton qui ne semble avoir aucune limite morale, Jeannot est de nature plutôt honnête et bienveillante.

Jeannot, humain, Garçon niv. 15, Chapardeur niv. 8, alignement Loyal bon.

1) L'AIRE DE CHARRONNAGE

Une large surface herbeuse, où s'entassent des rondins de bois, et quelques tonnelles où attendent roues et moyeux protégés des éléments, ainsi que parfois des charrettes endommagées ou incomplètes. Telle est l'aire de charonnage de Fléchard, clôturée par des claies à mi-poitrine.

1) FLÉCHARD LE CHARRON

Homme brun et hâlé d'une trentaine d'années, dont la stature très imposante est surmontée d'un visage marqué aux sourcils et barbe roussâtres en broussailles, Fléchard officie comme charron de Longebourg depuis le décès de son père il y a bientôt quinze ans. Le dur métier de charron a coûté son pied gauche et une partie de son tibia gauche à Fléchard, à la suite d'un accident d'inattention : une charrette lui a roulé sur le pied, et la blessure s'est gangrenée, requérant une amputation.

Fléchard est un homme plutôt honnête, brusque et direct, qui n'aime pas marchander très longtemps avec ses clients.

Fléchard, homme du peuple niv. 2, alignement Loyal neutre.

1) LE CIMETIÈRE

Un peu à l'écart de la ville, derrière une colline, le cimetière de Longebourg est un vaste terrain herbeux dont la forme vaguement trapézoïdale est délimitée par des taillis et bosquets d'arbustes.

Une demi-douzaine de hauts arbres, chênes et hêtres, ombragent quelques caveaux plus ou moins imposants de nobles ou de riches roturiers, les tombes plus simples des longbourgeois du commun, et enfin les fosses anonymes qui sont la demeure finale des gens de peu.

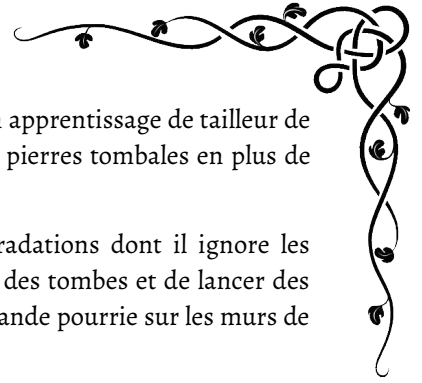
Le chemin qui mène à la ville serpente autour de la colline du cimetière pour passer non loin d'une chapelle délabrée et presque à l'abandon, attenante au terrain funéraire, et où le père Menganad célèbre parfois quelque service religieux pour le réconfort des familles.

En s'éloignant de la ville, ce même chemin passe à quelques mètres de la mesure de Gorark, le fossoyeur de la ville. La mesure est petite, pauvre, mais son toit de chaume est dans un état correct.

1) GORARK, FOSSOYEUR DEMI-ORC

Il s'est installé seul à Longebourg il y a une quinzaine d'années. Mal vu par ses concitoyens en raison de son ascendance orc, le métier du fossoyeur alors vacant est le seul qu'il a pu prendre sans que personne n'y trouve à redire. Il a fini par épouser Jarine, l'acariâtre veuve de l'ancien fossoyeur. Il s'est installé avec elle dans une mesure non loin du cimetière. Celle-ci lui a donné deux enfants, un garçon Gorjar, aujourd'hui âgé de 9 ans, et une fille, Jortarie, aujourd'hui âgée de 7 ans et demi, avant de décéder emportée par une fièvre mystérieuse il y a environ un an.

À présent veuf, Gorark exerce avec sérieux et professionnalisme son métier de fossoyeur pour la ville, et, comme il est très mal payé puisque son salaire dépend du bon vouloir des familles des défunts, essaie de trouver d'autres sources de revenus en faisant de menus travaux pour ceux de ses concitoyens qui veulent bien faire appel à ses services.



Gorark dépense actuellement une large part de ses économies pour se payer un apprentissage de tailleur de pierre auprès de Domblain. Il espère à terme pouvoir ouvrir un commerce de pierres tombales en plus de son travail de fossoyeur, avant de léguer sa place à son fils.

Depuis quelques mois, Gorark est en butte à des malveillances et des dégradations dont il ignore les responsables. Un ou plusieurs inconnus ont pris l'habitude de gratter la terre des tombes et de lancer des mottes de terre et de la bouse de vache, voire parfois même des morceaux de viande pourrie sur les murs de son foyer.

Gorark s'en est plaint aux gardes du bailli, sans que rien n'ait évolué. Il a plusieurs fois essayé de monter la garde, mais n'a jamais réussi à attraper le ou les coupables : la plupart du temps, il s'est endormi pendant sa garde. En plusieurs occasions, il a cependant entendu des rires d'enfants, puis des bruits de cavalcade s'éloignant du cimetière, et il est depuis persuadé que c'est une bande d'enfants qui s'amuse à le tourmenter.

Le véritable coupable de ces dégradations est en réalité le père Aubier, qui cache un lourd secret.

Gorark, demi-orc, Homme du peuple niv. 2, alignement Loyal neutre.

2) GORJAR, FILS DU FOSSEYEUR

Gorjar est le fils du fossoyeur, âgé de seulement 9 ans, bien qu'il en paraisse plus en raison de son ascendance orc, assez nette.

Petite brute vicieuse, aux traits épais et aux crocs proéminents, Gorjar a un caractère assez différent de celui de son père.

En effet, il profite de sa force physique et de la peur atavique qu'engendre sur les autres enfants son apparente ascendance pour mener une petite bande de garnements toujours prête à faire les pires bêtises dans la ville et les campagnes alentours.

Ses passe-temps favoris : faire du chantage aux plus faibles que lui afin de les obliger à lui remettre leur économies, leurs jouets, leurs friandises, ou encore à lui rendre des services, c'est-à-dire des actes qu'il est trop lâche pour entreprendre lui-même. Gorjar a quelques ambitions : devenir le chef incontesté de toutes les bandes de garnements de Longebourg, et piller la réserve du père Aubier sous la sacristie, à laquelle il a trop peur de s'attaquer à cause de la vigilance du chien Baxt.

Cette peur panique des chiens est la première faiblesse de Gorjar, qui en a deux. La seconde est celle-ci : Gorjar ferait n'importe quoi pour sa petite sœur Jortarie.

Gorjar, humain d'ascendance orc, Garçon niv. 7, Brute niv. 7, alignement Loyal mauvais.

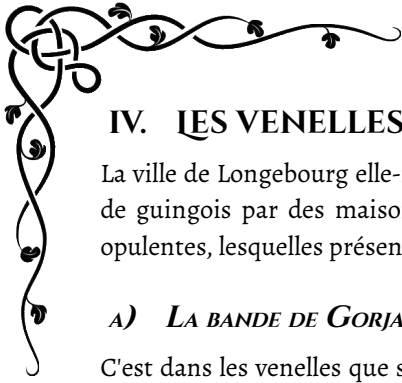
3) JORTARIE, LA FILLE DU FOSSEYEUR

Jortarie, âgée de 7 ans et demi, est la fille du fossoyeur Gorark. À la différence de son frère Gorjar, elle a une apparence presque totalement humaine qui lui vient de sa mère. Elle a hérité du caractère franc et direct de son père, qu'elle nuance par une douceur naturelle dans ses mots et gestes.

La trace de l'ascendance orc de Jortarie n'est manifeste que par un très léger prognathisme et des canines inférieures plus épaisses et plus allongées. Pour le reste, rien ne distingue Jortarie de n'importe quelle autre petite fille de son âge, mis à part peut-être le fait qu'elle soit souvent mélancolique depuis le décès de sa maman.

Lorsqu'elle ne traîne pas à la suite de son grand frère, Jortarie passe du temps avec les lavandières au bord de la rivière, dont la compagnie féminine lui rappelle un peu sa maman, et les aide souvent à plier le linge.

Jortarie, humaine d'ascendance orc, Fille niv. 5, Rêveur niv. 5, alignement Loyal bon.



IV. LES VENELLES

La ville de Longebourg elle-même est traversée de petites ruelles et venelles torves, bordées le plus souvent de guingois par des maisonnettes de bois et de torchis, ou de briques enduites de chaux pour les plus opulentes, lesquelles présentent rarement plus d'un étage.

A) LA BANDE DE GORJAR

C'est dans les venelles que sévit la bande de Gorjar, l'une des bandes de garnements les plus redoutées des enfants. Celle-ci est constituée de :

- Gorjar, 9 ans, fils quart-orc du fossoyeur, et meneur de la troupe (humain d'ascendance orc, Garçon niv. 7, Brute niv. 7, alignement Loyal mauvais) ;
- Bérenger, 10 ans, fils de Francine la borgne, une pensionnaire des « Rideaux Rouges », et demi-frère de Clotilde (humain, Garçon niv. 8, Chapardeur niv. 6, alignement Chaotique neutre) ;
- Clotilde, 9 ans, demi-sœur de Bérenger, et fille de Francine la borgne. Au teint fortement basané, elle cache sous son bonnet les petites cornes d'une tieffeline (humaine d'ascendance tieffeline, Fille niv. 7, Fouineur niv. 5, alignement Loyal mauvais) ;
- Logron, 12 ans, grand dadais affublé d'un ignoble double bec-de-lièvre, particulièrement redouté des autres enfants pour sa méchanceté notoire confinant au sadisme. Il n'a pas de parents connus et vit de mendicité et de larcins. Aîné de la bande, il aimerait prendre la place de Gorjar comme chef, mais, d'une part, le fils du fossoyeur l'intimide beaucoup, et, d'autre part, il doute de sa propre capacité à se faire obéir des autres enfants (humain, Garçon niv. 10, Brute niv. 2, alignement Chaotique mauvais) ;
- Rodalfe, 11 ans, garçon blond comme les blés mais émacié et aux membres torves, dont le regard vide trahit un important retard mental. Fils de ravaudeurs, il passe le plus clair de son temps à suivre aveuglément Logron et à opiner du chef au moindre de ses mots (humain, Garçon niv. 9, alignement Neutre) ;
- Jortarie, la fille quart-orc du fossoyeur et sœur de Gorjar, qui suit parfois la bande de son frère par désœuvrement mais n'aime pas participer aux plus grosses bêtises (humaine d'ascendance orc, Fille niv. 5, Rêveur niv. 5, alignement Loyal bon).

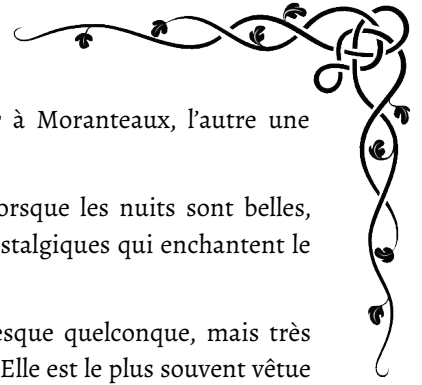
Outre les bêtises habituelles auxquelles on peut s'attendre à ce que se livre une bande de garnements, la bande de Gorjar a pour habitude, en période de foire, de voler les marchands de passage à Longebourg afin de revendre leur larcin à la boutique de curiosités des gnomes Grimaud et Grimalde.

B) LA LUTHERIE DE DAME MALESTALE

Au détour d'une ruelle, le visiteur se tient face à une ancienne tour défensive, de section carrée et dont les étages sont tombés en ruine. Sur son côté, une porte de bois vermoulu surmontée d'une enseigne illisible de bronze corrodé barre le passage d'une poterne, qui donne accès au rez-de-chaussée de la tour, constitué d'un lourd plancher de bois.

Accrochés à de longs clous tordus plantés dans les solives, celles-là mêmes qui soutenaient le premier étage désormais effondré et exposé aux éléments, des instruments à cordes et à vent pendent au-dessus des têtes, attendant patiemment dans un état d'avancement variable que la maîtresse des lieux, Dame Malestale, demi-elfe de 84 ans, daigne s'occuper de peaufiner leur élaboration.

Ayant quitté sa troupe de baladins près de trois décennies auparavant pour vivre pleinement son amour avec un ébéniste humain de Longebourg, Dame Malestale est demeurée dans la ville à la mort de son époux voici douze ans, exerçant le métier de luthière afin de nourrir les plus jeunes de ses six enfants. Ces derniers



l'ont quittée les uns après les autres, l'une partant qui épouser un drapier à Moranteaux, l'autre une fermière à Cuvial, et ainsi de suite.

Dame Malestale vit désormais seule avec ses instruments de musique, et, lorsque les nuits sont belles, monte au premier étage de la tour pour jouer sous la voûte étoilée des airs nostalgiques qui enchantent le voisinage.

Dame Malestale est une femme demi-elfe d'âge mûr (83 ans), au visage presque quelconque, mais très grande et fine, et dont les cheveux sont parfaitement et uniformément blancs. Elle est le plus souvent vêtue de lourdes robes de tissu bleu marine.

Dame Malestale, femme demi-elfe, Barde niv. 1, Expert (lutherie) niv. 2, alignement Neutre.

C) LA VERRERIE DE SÉGUT

Le long d'une venelle, une masure de pierres bosselées et noircies par la crasse et le feu : c'est l'atelier de verrerie de Ségut. Une très large porte cochère permet d'entrer dans la bâtisse, éclairée par de larges ouvertures dans le toit lourdement charpenté, obstruées par des vitraux colorés et crasseux.

L'unique salle du bâtiment au sol de terre battue est presque vide de mobilier mis à part de larges planches posées sur des tréteaux, sur lesquelles refroidissent des objets de verre, et un énorme four de briques noirâtres, dont l'ouverture rougeoyante crache une chaleur étouffante, et au pied duquel se trouve un baquet d'eau sale. Un escalier de bois donne accès à une mezzanine sur laquelle Ségut le verrier a disposé une paillasse et ses affaires personnelles.

Ségut le verrier est un drakéïde / sangdragon de 2 mètres 25 de haut, âgé d'une petite vingtaine d'années, et dont les écailles verdâtres des bras sont brûlées et abîmées tant par les escarbilles de son four que par les contacts involontaires avec le verre en fusion.

Comme sa sœur Rasilde à laquelle il ressemble trait pour trait bien qu'il soit plus petit, Ségut a été mis très tôt en apprentissage par sa mère auprès d'un artisan verrier de Longebourg.

Considérant les drakéïdes / sangdragons comme supérieurs à toutes les autres races, Ségut a très mal vécu d'être soumis à un maître : une fois qu'il a considéré en savoir assez sur son métier, il a orchestré la mort de son maître en lui faisant absorber son poison naturel, et en camouflant ses effets avec quelques sorts de nécromancie bien placés.

Ceci lui a permis de reprendre le fonds de commerce de l'artisan verrier à sa mort. Ne supportant plus de voir sa sœur continuer de travailler sous les ordres d'un humain, il a fini par empoisonner aussi le cordonnier dont sa sœur était l'apprentie et lui offrir l'opportunité de reprendre son fonds de commerce.

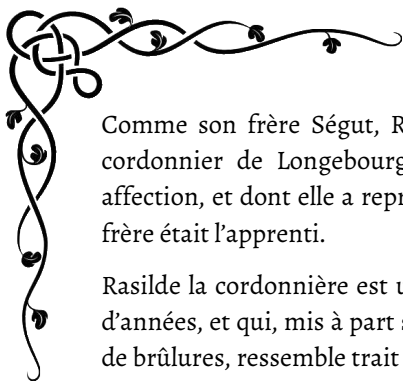
Ségut bout de haine envers les races qu'il appelle « inférieures », c'est-à-dire sans ascendance draconique, mais n'assume pas ses sentiments bileux et aura un comportement seulement inamical envers des enfants qui ne sont pas drakéïdes / sangdragons, ne devenant hostile que s'il est provoqué.

Ségut (Seg'yalthas), homme drakéïde / sangdragon d'ascendance verte, Ensorceleur 1, Expert 2 (verrier), alignement Neutre mauvais.

D) LA CORDONNERIE-MAROQUINERIE DE RASILDE

La cordonnerie de Rasilde est une très modeste échoppe aux murs de torchis, et dont le toit pentu est tuilé d'écailles de bois dur. Son sol est de terre battue jonché de paille, et aux poutrelles du plafond sont suspendus des bourses, des besaces, et des lacets de cuir.

Un établi rustique usé et des outils épars permettent à Rasilde de travailler les peaux qui lui sont vendues chaque mois par Hilarion, le tanneur-mégisseur.



Comme son frère Ségut, Rasilde a été mise très tôt en apprentissage par sa mère auprès d'un artisan cordonnier de Longebourg, pour lequel elle nourrissait un grand respect non dénué d'une certaine affection, et dont elle a repris la boutique à sa mort – qui s'est produite peu après celle du verrier dont son frère était l'apprenti.

Rasilde la cordonnière est une drakéide / sangdragon de 2 mètres 40 de haut, âgée d'une petite vingtaine d'années, et qui, mis à part sa corpulence et sa taille supérieures, et ses bras qui ne présentent pas de traces de brûlures, ressemble trait pour trait à son frère.

Rasilde est d'un naturel doux et agréable. Elle aime les gens de la petite ville, et cela se sent. Cependant ses voisins craignent également le courroux de Rasilde, capable d'entrer dans une rage folle lorsqu'elle est provoquée ou frustrée, ce qui arrive habituellement lorsque les clients marchandent un peu trop à son goût.

Rasilde (Rasilxys), femme drakéide / sangdragon d'ascendance verte, Barbare 1, Expert 2 (cordonnier), alignement Neutre bon.

E) LA CAISSE DE BOIS D'AMALBERGE

Une caisse de bois vermoulu, un bâton, et un bol de terre cuite : ce sont là toutes les richesses d'Amalberge la mendicante. Celle-ci pose sa caisse à un endroit où il semble que les passants sont plus nombreux, s'assied dessus, et attend, son bol vaguement tendu en direction des pas des passants, qu'elle interpelle d'une voix fluette : « *la charité, la charité s'il vous plaît* ».

Quand elle ne reçoit pas assez d'aumônes, Amalberge soulève sa caisse, et va la poser ailleurs, dans un endroit où elle espère que les passants seront plus généreux. Amalberge ne se rend jamais sur la grand-rue, d'où elle sait qu'elle se ferait chasser brutalement par les gardes du bailli.

1) AMALBERGE, MENDIANTE AVEUGLE

Amalberge est une femme d'un âge indéfinissable, au corps décharné, au visage ridé et à la bouche édentée. Ses yeux si vitreux qu'ils en sont devenus blancs scrutent le vide toute la journée, alors qu'elle attend patiemment la charité des passants qui lui permettra peut-être de manger presque à sa faim. Lorsque viennent la nuit ou la pluie, Amalberge se blottit sous sa caisse de bois pour rester au sec.

Cela fait des années qu'elle vit ainsi dans la cécité et le dénuement le plus extrême, mais personne n'a souvenir de l'avoir jamais entendu se plaindre de sa condition, ni de l'avoir vue trébucher.

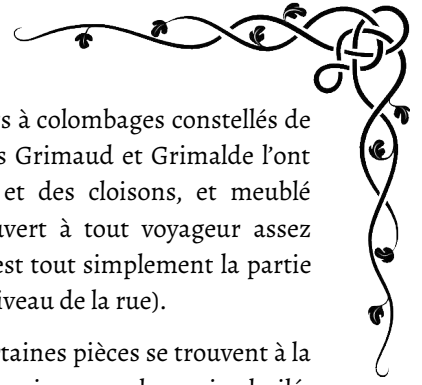
Lorsqu'on lui adresse la parole, Amalberge se limite habituellement à répondre de sa voix fluette qu'elle ne parle pas aux gens dont le cœur est sec, et se tait jusqu'à ce que son interlocuteur ait laissé quelque piécette dans son bol à aumônes.

On raconte une rumeur étrange à propos d'Amalberge : un bourgeois ayant voulu porter la main sur elle se serait réveillé quelques heures plus tard dans une venelle avec une très forte migraine, deux dents cassées, et aucun souvenir de son altercation.

Amalberge, femme humaine de 45 ans, Moine niv. 2, alignement Loyal bon. Particularité : dispose de l'aptitude de monstre « *perception aveugle* » dans un rayon de 10 mètres.

F) LE GÎTE DU BOUC PENDU

Le Bouc Pendu fait référence à l'enseigne qui donne son nom au gîte, un ancien abattoir reconverti par ses actuels propriétaires, les gnomes Grimaud et Grimalde. La configuration du gîte apparaît assez étrange au visiteur, étant donné que les fondations qui le soutenaient se sont affaissées voici plusieurs décennies : le bâtiment semble de guingois et totalement en pente, tel un navire en train de sombrer, et dont la poutre de faitage pointe tout de même à 45° vers le sol !



L'ancien propriétaire ayant préféré se débarrasser de l'immeuble, dont les murs à colombages constellés de lézardes ne lui inspiraient aucune confiance quant à leur solidité, les gnomes Grimaud et Grimalde l'ont racheté pour une bouchée de pain. Après avoir fait construire un étage et des cloisons, et meublé sommairement quelques pièces, les gnomes vendent à présent gîte et couvert à tout voyageur assez téméraire ou désespéré pour franchir le seuil du bâtiment : sa porte d'entrée est tout simplement la partie haute de l'ancienne porte cochère (la partie basse se trouvant enterrée sous le niveau de la rue).

Tous les sols, planchers et escaliers du bâtiment sont fortement en pente, et certaines pièces se trouvent à la fois au premier étage et au rez-de-chaussée. De petites fenêtres à croisées, poisseuses de papier huilé, laissent faiblement transparaître la lueur du jour – du moins pour ceux des hôtes qui ont payé pour avoir la chance de disposer de fenêtres.

Chaque chambre est équipée d'un lit délabré, au sommier de puanteur variable, inversement proportionnelle au prix de la chambre, ainsi que d'un coffre de bois. De manière assez surprenante, les repas proposés, que les hôtes peuvent prendre en commun dans la « salle du rez-de-chaussée qui se trouve désormais sous terre », sont de qualité tout à fait correcte.

En journée, des coursiers (la plupart du temps des enfants des rues), vont et viennent fréquemment afin d'accomplir contre quelques piécettes des tâches variées au service des hôtes du gîte (transmettre des messages, faire des achats, etc).

1) TROUBEC

Ancien commis des gnomes Grimaud et Grimalde qui lui ont confié la gestion du gîte du Bouc Pendu, Troubec est un garçon humain de 16 ans, qui a vécu auprès de bandits de grand chemin particulièrement cruels avant d'échouer à Longebourg suite à la capture et à la pendaison des membres de sa bande.

Brun aux cheveux coupés ras, son nom lui vient de son visage, ravagé par une gangrène faciale : son nez et sa bouche ne forment plus qu'un seul et unique trou béant.

Voulant faire de son handicap un détail impressionnant plutôt que pathétique, Troubec a délibérément riveté, en cercles concentriques, des morceaux de métal dans le trou de son visage, lui donnant une gueule comparable à celle d'une lamproie ou d'un ver pourpre, ainsi qu'une élocution curieuse.

Bien entendu, les muqueuses à la base de ces pointes rivetées saignent fréquemment, ce qui augmente encore le caractère impressionnant de cette modification corporelle.

Quand il interagit de manière pacifique avec les hôtes du gîte, Troubec cache le bas de son visage par un morceau de tissu.

La morsure extrêmement dangereuse de Troubec inflige 1d8 points de dégâts létaux à ses adversaires mais lui inflige en même temps 1d3 points de dégâts non-létaux.

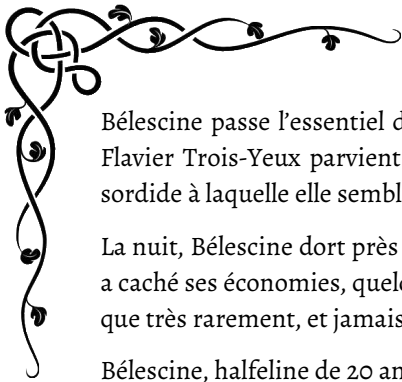
La nuit, Troubec dort, tout comme Flavien Trois-Yeux, à même le sol devant la porte d'entrée du gîte.

Troubec, Humain de 16 ans, Garçon niv. 14, Brute niv. 8, taille Moyenne, alignement Chaotique Mauvais.

2) BÉLESCINE

Halfeline d'une vingtaine d'années, Belescine est une jeune orpheline que les gnomes Grimaud et Grimalde ont embauchée comme cuisinière pour le gîte du Bouc Pendu en échange du couvert, d'un abri, et d'une paye misérable.

Menuet et silencieuse, presque jolie sous la crasse de son visage, elle cache ses cheveux châtain poisseux de graillon et de saleté sous un fichu de toile grossière et porte d'informes robes grisâtres afin de s'enlaidir : elle craint en effet Troubec, qui la bat régulièrement pour des motifs futiles, mais a parfois envers elle des gestes de tendresse assez ambigus, qui la révulsent plus que les coups.



Bélescine passe l'essentiel de son temps à confectionner des repas à partir des restes souvent avariés que Flavier Trois-Yeux parvient à se procurer, tout en rêvant de s'enfuir loin de la vie de labeur et de misère sordide à laquelle elle semble condamnée.

La nuit, Bélescine dort près de son fourneau encore tiède, dans le fond souterrain de la salle commune. Elle a caché ses économies, quelques piécettes de cuivre et de bronze, sous le foyer du poêle dont elle ne s'éloigne que très rarement, et jamais plus de quelques dizaines de minutes, de peur que l'on ne lui vole son trésor.

Bélescine, halfeline de 20 ans, Fille niv. 11, Fouineuse niv. 3, taille Petite, alignement Neutre Bon.

3) FLAVIER TROIS-YEUX

Flavier est un jeune métis drow-humain âgé de 18 ans, probablement né d'un viol, et abandonné peu après sa naissance à l'hospice de Moranteaux. Élevé par les religieux de l'hospice pendant quelques années, ceux-ci ont fini par en avoir assez de nourrir cette bouche condamnée à rester inutile si longtemps (en raison de son développement plus lent de demi-elfe), et dont les traits rappellent en outre les drows honnis.

Chassé, Flavier est parti pour Longebourg où il a mené dès lors une vie de rapines et de petits larcins, pillant notamment les étals des marchés, faisant le guet pour les cambriolages des plus grands, et dormant ici où là. Pris sur le fait alors qu'il essayait de voler Grimalde la gnome, celle-ci lui a laissé le choix entre être remis aux gardes baillaux ou travailler à son service. Choisisant cette dernière option, Flavier assiste maintenant Troubec au gîte du Bouc Pendu, qu'il approvisionne en achetant à bas prix ou en volant les restes des marchés, auberges et tavernes de la petite ville, et qu'il ramène sur une petite charrette à bras.

Flavier ressemble à un enfant d'une douzaine d'années, au teint gris sombre, aux oreilles légèrement en pointe, et à la mine peu avenante. Sur sa joue droite trône un énorme furoncle purulent, résistant à toute tentative de vidage de son pus, et ne ressemblant à rien d'autre qu'un troisième œil. C'est de là que lui vient son surnom de « Trois-Yeux ».

La nuit, Flavier Trois-Yeux prend dort à même le sol non loin de la porte d'entrée du gîte. Parfois, il fait les poches d'un client endormi, et laisse les objets qui ne l'intéressent pas dans les affaires d'un autre client pour détourner les soupçons.

Flavier Trois-Yeux, demi-drow de 18 ans, Garçon niv. 10, Chapardeur niv. 6, taille Petite, alignement Chaotique mauvais.

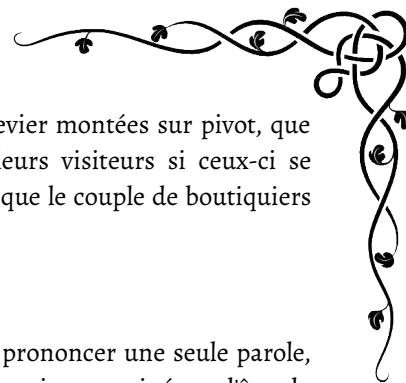
G) LA BOUTIQUE DE CURIOSITÉS DE GRIMAUD ET GRIMALDE

Le couple de gnomes Grimaud et sa femme Grimalde – ou bien sa sœur, personne ne sait et personne ne tient à savoir – sont installés à Longebourg depuis des temps immémoriaux. Ils tiennent boutique dans une cave mal éclairée et empuantie par des lampes à l'huile de mauvaise qualité.

Pour le visiteur qui, depuis la rue boueuse d'excréments, aura eu le courage de franchir la porte d'1m50 de hauteur et de descendre à un escalier de bois vermoulu et branlant, la boutique de Grimaud et Grimalde consiste en un bric-à-brac amoncelé aux deux extrémités d'une très longue table basse de bois massif, recouverte d'une longue nappe de coton de couleur sombre, et naguère verte, séparant l'espace disponible aux visiteurs de celui réservé aux boutiquiers.

Trois tabourets inconfortables permettent aux visiteurs de s'asseoir à la table en face des boutiquiers, ou de patienter à bonne distance le cas échéant. Les boutiquiers eux-mêmes Grimaud et Grimalde trônent en vêtements bourgeois, confortablement installés à deux dans un large, confortable et luxueux fauteuil de taille humaine, rembourré et tapissé de velours.

Une pierre de touche et une balance de précision à double fléau, embarrassée de quelques poids, sont posées sur la table devant Grimaud.



Sous la table, dissimulées par la nappe longue, se trouvent deux arbalètes à levier montées sur pivot, que Grimaud et Grimalde peuvent déclencher aisément pour se défendre de leurs visiteurs si ceux-ci se montrent agressifs – ce qui peut arriver avec certains vendeurs déçus du prix que le couple de boutiquiers leur propose.

1) GRIMAUD LE GNOME

Le mutique Grimaud (de mémoire d'homme, personne ne l'a jamais entendu prononcer une seule parole, bien qu'il lui arrive de pousser quelque grognement d'approbation), gnome au visage raviné par l'âge, le tabac et l'excès de boisson, a pratiqué presque tous les métiers de l'artisanat. Orfèvrerie, bijouterie, gravure, maroquinerie, change, ébénisterie, bouillage de cru et même taxidermie n'ont plus de secrets pour lui.

Il est habituellement concentré sur l'estimation des objets qui sont proposés par des vendeurs toujours plus nombreux et toujours plus interlopes, et communique habituellement d'un simple regard à Grimalde le prix qu'il est raisonnable de payer pour leur éventuelle acquisition.

Lorsqu'il n'expertise pas les biens qui lui sont soumis, il opine du chef à chaque phrase que prononce Grimalde entre deux bouffées d'une pipe de bruyère au tuyau interminable.

Grimaud, homme gnome, Expert niveau 5, alignement Neutre.

2) GRIMALDE LA GNOME

L'acariâtre gnome Grimalde, aux cheveux gris filasse, est la négociatrice officielle des boutiquiers. Elle seule marchande le prix des objets, que ce soit à l'achat ou à la revente, et ne manque jamais, entre deux mâchonnements de chique, de se plaindre du commerce en général, ainsi que de la cupidité des vendeurs et de l'avarice des clients en particulier.

Lorsqu'il lui arrive de pratiquer une remise à certains clients fidèles, elle ne manque jamais de leur faire remarquer à quelle point sa générosité excessive la perdra. De même, lorsqu'on lui propose – ce qui est assez fréquent – d'acquérir des biens de provenance douteuse, elle ne manque pas de faire remarquer à quel point elle fait une faveur au vendeur de le délester à vil prix d'un objet qui lui brûle les mains.

Grimalde la gnome apprécie tout particulièrement le négoce des ragots, commérages et autres informations diverses et variées, marchandises qui recèlent un avantage considérable, puisqu'elles peuvent être vendues plusieurs fois sans que les boutiquiers ne se séparent pour autant d'un bien précieux.

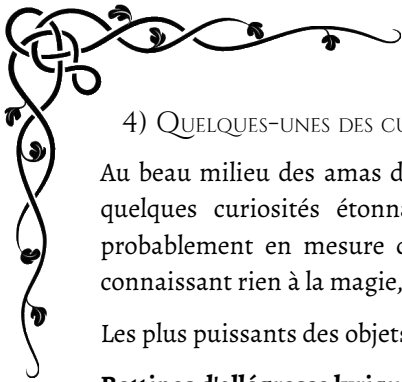
Grimalde, femme gnome, Roublard niveau 2, alignement Chaotique neutre.

3) SIMIEUX LE GARDE

Simieux est un homme entre deux âges, au visage marqué par la vérole et très basané, aux cheveux roux et sales, aux yeux marron légèrement vitreux, et à la mine morose. Sa silhouette massive demeure assise toute la journée sur un tabouret disposé à côté de l'entrée de la boutique. Adossé au mur, un lourd gourdin clouté disposé en travers de ses genoux, Simieux surveille les chalands se trouvant dans la boutique d'un regard attentif. Personne ne l'a jamais entendu parler, et pour cause : sa langue a été arrachée dans des circonstances inconnues.

Simieux est un individu totalement dévoué aux boutiquiers gnomes, et dépourvu de tout sens moral. Il vit dans la boutique, y mange et dort, et, afin de protéger ses patrons, ferme d'autorité la boutique le temps de se rendre aux latrines.

Simieux, humain, Guerrier niv. 2, alignement Loyal mauvais.



4) QUELQUES-UNES DES CURIOSITÉS DE LA BOUTIQUE

Au beau milieu des amas d'objets de bric et de broc de la boutique de Grimaud et Grimalde se trouvent quelques curiosités étonnantes aux pouvoirs merveilleux, dont un enfant de classe Rêveur serait probablement en mesure de détecter la présence, à défaut de les identifier. Grimaud et Grimalde ne connaissant rien à la magie, ces objets ne sont pas vendus plus cher que des équivalents non magiques.

Les plus puissants des objets présents dans le bric-à-brac des boutiquiers gnomes sont les suivants :

Bottines d'allégresse lyrique. Cette paire de bottines de cuir permet à son possesseur d'ignorer les effets de la fatigue tant qu'il chante tout haut. Sitôt qu'il s'arrête de chanter, le porteur de ces bottes subit tous les effets de la fatigue qu'il aura accumulée depuis qu'il porte les bottines en chantant. S'il reprend à nouveau son chant après s'être arrêté, ou qu'il était déjà fatigué au moment d'invoquer le pouvoir de ces bottines, les effets de la fatigue se dissipent progressivement à raison d'un niveau de fatigue par minute. Un personnage épuisé qui fait quelque chose de fatigant devient chancelant (état dû à la fatigue que les bottines peuvent donc lui permettre d'ignorer). Un personnage chancelant à raison de la fatigue qui fait quelque chose de fatigant doit réussir un jet de Vigueur ou tomber à -1 points de vie (situation que les bottines peuvent lui permettre d'ignorer). Certains possesseurs des bottines d'allégresse lyrique peuvent ainsi mourir de fatigue s'en même sans apercevoir.

Nécromancie modérée, NLS 6, création d'objets merveilleux, *fatigue*, 3 000 po.

Bouteille d'assurance crâne. Tout individu buvant de l'eau de cette bouteille est pris d'une irrésistible confiance en lui, lui conférant un bonus de moral de +1 à ses jets de Volonté jusqu'à la prochaine aube. Son comportement est cependant altéré d'une manière si suspecte qu'il suscite la méfiance de ses interlocuteurs : personne ne peut être aussi sûr de lui. Les personnages avec lesquels il interagit ont un bonus de +1 à leurs jets d'Astuce ou de Psychologie contre le buveur.

Enchantement faible, NLS 4, Création d'objets merveilleux, Préparation de potions, *résistance*, 2 500 po.

Éponge de rétribution des félons. Tout objet normal ou magique dont la totalité de la surface a été frottée avec cette éponge, lorsqu'il est proposé comme contrepartie pour la rémunération d'une trahison ou d'une perfidie, apparaît comme beaucoup plus précieux (environ 20 fois plus précieux) aux yeux des traîtres potentiels. En revanche, tout objet ainsi frotté doit nécessairement être cédé au(x) traître(s) dans la journée qui suit l'accomplissement effectif de la trahison demandée, autrement, le possesseur de l'Éponge sera maudit, condamné à faire confiance sans aucun discernement (malus de -10 à ses tests d'Astuce ou de Psychologie et malus de -5 à ses jets de Volonté) tant qu'il n'aura pas remis en paiement au traître l'objet enchanté par l'Éponge.

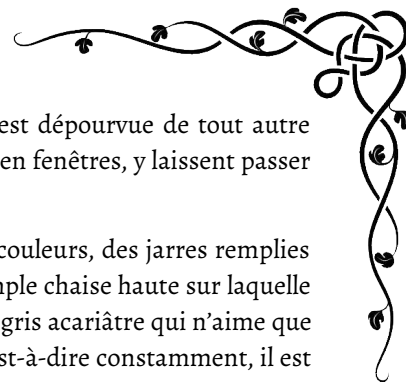
Transmutation puissante, NLS 10, Création d'objets merveilleux, alignement Chaotique mauvais, 12 000 po.

Toupie du cœur léger. Lorsque cette toupie d'acajou tourne sur elle-même, les personnes prises dans un rayon de 10 m autour de celle-ci deviennent aussi légers que leur vertu. Les personnages d'alignement moral bon ou neutre, à condition qu'ils soient restés fidèles à leur alignement dans les dernières 24 heures, sont affectés par le sortilège *lévitation* et peuvent se déplacer à volonté selon les conditions de ce sort, sans toutefois pouvoir s'éloigner horizontalement de plus de 10 mètres de la toupie. Les personnages d'alignement mauvais ne sont pas affectés. Les effets de la toupie (y compris la faculté de *lévitation*) cessent dès que celle-ci cesse de tourner. Il est donc fortement conseillé de trouver un perchoir stable lorsque celle-ci commence à vaciller. La toupie est capable de tourner pendant 1d6 rounds + le modificateur de dextérité du personnage qui l'a lancée.

Transmutation modérée, NLS 5, Création d'objets merveilleux, *Lévitation*, 2500 po.

H) L'ÉCHOPPE D'ALOYSIUS L'ALCHIMISTE

Seule une enseigne de fer forgé représentant une fiole à moitié pleine, oscillant avec force grincements au dessus d'une porte cochère, signale l'entrée de l'échoppe de Maître Aloysius, spécialiste des potions, philtres



et onguents. La lourde bâtisse d'un étage de hauteur, et aux murs de crépi, est dépourvue de tout autre ornement, et seules des interstices crasseux, anciennes meurtrières converties en fenêtres, y laissent passer quelque lumière.

A l'intérieur de l'échoppe exiguë, des herbes séchées, des fleurs aux curieuses couleurs, des jarres remplies de liquide aux couleurs bizarres et à l'odeur âcre voire nauséabonde, et une simple chaise haute sur laquelle somnole Aloysius l'alchimiste. On y trouve parfois « Argentus », un gros matou gris acariâtre qui n'aime que son maître (et encore). Lorsque ce chat dort roulé en boule sur un récipient, c'est-à-dire constamment, il est impossible de l'en faire partir sans recevoir force crachats, coups de griffes et autres morsures. Aussi les clients sont-ils parfois priés d'attendre qu'Argentus veuille bien se lever (généralement un morceau de poulet rôti suffit à l'attirer).

L'arrière-boutique de l'échoppe est encombrée de cornues, alambics, réchauds, des mortiers et divers récipients en verre et en terre cuite. C'est là qu'Aloysius prépare ses remèdes et ses potions.

Aloysius gagne sa vie en vendant des préparations pour les diverses afflictions de la vie courante (fièvres, blessures, fractures, boutons, verrues, etc.) que ce soit pour les hommes ou pour les animaux. Mais Aloysius a du mal à écouler ses remèdes pour les maux du tout-venant, que la plupart des clients potentiels préfèrent acheter chez la veuve Juliane l'apothicaire.

En revanche, les affaires sont plutôt florissantes en ce qui concerne les substances moins orthodoxes, ou destinées à soigner des afflictions dont les hommes de la ville ne tiennent pas à parler à la veuve Juliane, qui est, après tout, une femme : ainsi Aloysius confectionne-t-il beaucoup d'aphrodisiaques, somnifères puissants, laxatifs, et baumes destinés à soulager les démangeaisons intimes.

1) MAÎTRE ALOYSIUS, ALCHEMISTE

Aloysius est un homme d'une trentaine d'années et de taille moyenne, maigre, la peau pâle, les cheveux raides et hirsutes, le regard fou derrière ses bésicles, et généralement mal rasé. Il porte un pendentif en argent représentant un curieux volatile aux courtes ailes. L'homme souffre de diverses manies (il refuse par exemple de s'asseoir dos aux portes et aux fenêtres, et a notoirement peur des écureuils et des poissons), et de tics nerveux. Perclus de douleurs à l'estomac, probablement causées par sa propension à goûter ses propres concoctions, il flaire souvent sa nourriture pour détecter toute odeur « bizarre ».

Aloysius voue une inimitié toute particulière à la veuve Juliane, et pas seulement parce qu'elle est sa principale concurrente. En effet, après qu'elle a terminé le deuil de son mari apothicaire, Aloysius a cru pouvoir lui demander sa main, certes essentiellement dans l'espoir de récupérer la boutique de son ancien concurrent, bien mieux achalandée que la sienne. La veuve Juliane l'a éconduit de manière extrêmement sèche, pour ne pas dire brutale. Depuis, Aloysius nourrit une rancune et un mépris tenaces à l'égard de la veuve Juliane.

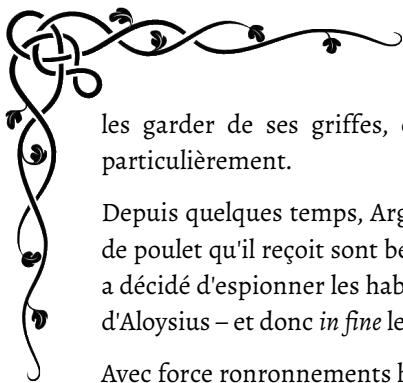
Maître Aloysius, humain, Expert niv. 4 (alchimiste), alignement Chaotique neutre.

2) ARGENTUS, CHAT À L'INTELLIGENCE MALFAISANTE

Chat gris tigré de race et d'âge indéterminés, aux pattes et au corps très longs et musclés qui lui donnent une allure imposante, Argentus a passé sa vie à lécher son pelage imprégné des substances toxiques s'échappant des cornues et les vapeurs nocives envahissant l'arrière-boutique de son maître, ce qui a irrémédiablement altéré son caractère et ses perceptions.

En effet, son petit cerveau de chat tourmenté par les fluides vénéneux qu'il absorbe à longueur de temps, Argentus est parvenu à développer des facultés de raisonnement au-delà de celles d'un simple animal, assorti d'une ruse particulièrement malfaisante.

N'ayant pas d'autre ambition que celle de se goinfrer toujours plus entre deux siestes, il a conçu le stratagème consistant à écouter quels remèdes sont demandés par les clients, pour précisément s'y placer et



les garder de ses griffes, et ainsi récupérer des morceaux de poulet rôti, mets qu'il affectionne tout particulièrement.

Depuis quelques temps, Argentus a cru déceler chez son maître une certaine préoccupation : les morceaux de poulet qu'il reçoit sont beaucoup moins gros. Anticipant une nouvelle réduction de ses parts de poulet, il a décidé d'espionner les habitants de Longebourg dans l'espoir de trouver le moyen d'augmenter la clientèle d'Aloysius – et donc *in fine* les quantités de poulet rôti qu'il est en droit d'espérer.

Avec force ronronnements hypocrites, il a fait semblant de se laisser apprivoiser par Annette, la fille cadette de la veuve Juliane, et entend bien exploiter ses entrées dans la boutique de l'apothicaire pour provoquer des catastrophes et porter un coup, qu'il espère fatal, à ce commerce concurrent de celui de son maître.

Argentus ne craint rien ni personne, sinon le « chien » Baxt qui le terrifie.

Argentus, chat gris tigré dont les caractéristiques suivantes sont modifiées : Intelligence 14, alignement Chaotique Mauvais.

V. LES RIVES DE L'IMPLORAINE

Sur les bords de la rivière, non loin des ponts, des lavandières travaillent durant la journée pour battre le linge. Un large bâtiment partiellement soutenu par des pilotis surplombe la rivière : il s'agit du moulin baillial.

A) LE MOULIN BAILLIAL

Le moulin baillial est un large bâtiment cerclé d'une palissade de bois à hauteur d'homme, dans laquelle une porte de bois à larges battants a été ménagée. Le bâtiment lui-même, fait de bois, a des fondations en pierre sur la rive, et faites de pilotis sur la rivière.

Une large roue à aubes plongeant dans l'eau apporte la force du courant aux engrenages qui font tourner les lourdes meules de pierre et de grès dans le moulin, afin de transformer les récoltes de grain des paysans et serfs de la région en farine.

L'usage du moulin baillial est fortement réglementé. Si tout à chacun peut apporter du grain à moudre, Huguelon, intendant fromentier, taxe systématiquement une proportion d'un cinquième du grain afin de le stocker dans les greniers seigneuriaux. De son côté, Gombert le meunier a droit de conserver pour lui-même un douzième de la farine produite par le moulin.

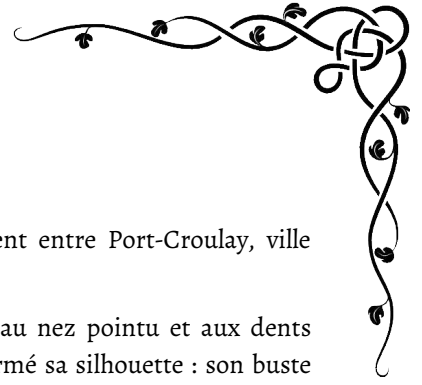
La palissade a pour objectif de canaliser les allées et venues, afin que nulle n'échappe au regard acéré de Huguelon, l'intendant fromentier.

1) GOMBERT, LE MEUNIER

Gombert est un homme d'une vingtaine d'années, qui a hérité de la charge de s'occuper du moulin à la mort de sa mère, meunière de Longebourg des années durant. Il est de taille moyenne mais très musclé à force de soulever sacs de grain et de farine, aux cheveux châtain mi-longs, et aux yeux bruns légèrement bridés.

Sympathique et volubile, il est connu pour sa gentillesse – il néglige souvent délibérément de prélever le douzième de farine qui lui revient pourtant quand celui-ci priverait une famille plus pauvre qu'il ne l'est lui-même.

Gombert, Expert (meunier) niv. 3, alignement Loyal bon.



B) PERSONNAGES NOTABLES

1) COURBINE LA POUSSEUSE

Courbine est l'une des nombreux pilotes de barge ("pousseurs") qui circulent entre Port-Croulay, ville portuaire à l'embouchure de l'Imploraine, et Longebourg.

Courbine est une jeune femme d'une vingtaine d'années, aux cheveux ras, au nez pointu et aux dents cariées. Elle tire son patronyme "Courbine" d'une maladie osseuse qui a déformé sa silhouette : son buste droit est perpétuellement penché en avant à partir des hanches. Cela ne l'empêche pas pour autant de faire preuve d'adresse pour diriger sa barge.

Courbine est une femme simple et bienveillante, qui met parfois de côté une toute petite partie des marchandises détériorées pendant le transport afin de les distribuer discrètement à quelques enfants des rues et orphelins de Longebourg.

Courbine, femme du peuple niv. 1, alignement Neutre bon.

2) ULMEUX LE REGRATTIER

Ulmeux est un homme dans la vingtaine, petit et maigre, à la mine jaunâtre, aux phalanges manquantes et aux vêtements élimés, et qui porte toujours avec lui un havresac plein à craquer. Sa mine au premier abord bienveillante cache un caractère profondément cupide.

Ulmeux se livre au commerce de denrées de seconde main. Lorsque les barges qui remontent des marchandises de Port-Croulay vers Longebourg par voie fluviale ont fini de décharger, il achète auprès des pousseurs les débris, déchets et rebuts qui jonchent les barges.

Après les avoir triés attentivement, il les propose à la vente aux plus miséreux de la ville. Ulmeux a un singulier talent : plus un client est pauvre, et plus il est probable qu'Ulmeux dispose dans son havresac de l'objet précis dont ce client a le plus besoin.

Ulmeux n'hésite jamais à profiter de ce talent pour maximiser le prix de ses marchandises - peu lui importe d'aggraver la situation de détresse de ses clients.

Ulmeux, humain, homme du peuple niv. 1, alignement Chaotique mauvais.

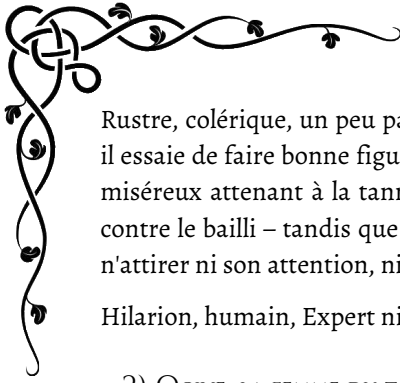
C) LA TANNERIE-MÉGISSERIE EN AVAL

Bien en aval de l'Imploraine, sur la même rive que la plupart des bâtiments de la ville de Longebourg, se dresse une large bâtisse de bois semblable à une grange, devant laquelle sont disposés des bassins malodorants où Hilarion, le tanneur, ainsi que ses apprentis et sa famille, traitent les peaux de bêtes.

1) HILARION, LE TANNEUR-MÉGISSSEUR

Le tanneur-mégisseur Hilarion est un homme irascible et méfiant de 28 ans, bossu et aux traits creusés et froids, qui cache un menton fuyant derrière une barbiche poivre et sel. Ses avant-bras et mains sont définitivement brunies et tachées par l'usage des tanins et pigments du travail du cuir, et il est en permanence entouré par des effluves d'urine rance, matière première lui permettant de traiter les peaux.

Sa première femme étant morte emportée par les fièvres suite à la naissance de sa fille Régonde, Hilarion a rapidement eu besoin d'aide pour s'occuper de ses enfants en bas âge. Plutôt que de faire confiance à une nourrice, il a préféré acheter à bas prix une esclave orc dont il n'aurait nul mal à se faire obéir et dont la force physique l'aiderait en outre à son travail. Cette dernière étant tombée enceinte après qu'il lui ait imposé de coucher avec lui, il l'a finalement affranchie et épousée, profitant de l'occasion pour la rebaptiser Ogive.



Rustre, colérique, un peu paranoïaque, Hilarion déteste la totalité des habitants de la ville, mais, hypocrite, il essaie de faire bonne figure auprès de ses concitoyens. Le soir, il arpente en linge de corps violet le taudis miséreux attendant à la tannerie et qui lui sert de maison, et boit de l'hydromel au goulot tout en pestant contre le bailli – tandis que sa femme l'encourage dans ses accès de violence et que ses enfants essaient de n'attirer ni son attention, ni ses coups.

Hilarion, humain, Expert niv. 4 (tanneur-mégisseur), alignement Neutre mauvais.

2) OGIVE, LA FEMME DU TANNEUR

Ogive est une femme orc de 22 ans, et la seconde femme du tanneur Hilarion.

Née Ogdrifg dans le clan de la Dent rouge, elle a été capturée au cours d'un raid orc, puis vendue comme esclave. Suite à une tentative d'évasion ratée, l'un de ses propriétaires l'a mutilée en lui tranchant le pied. Devenue boiteuse et beaucoup moins mobile, sa valeur comme travailleuse des champs a décliné jusqu'à ce qu'Hilarion l'achète comme esclave et la contraigne à traiter les peaux avec lui.

Après qu'Hilarion, un soir d'ivresse, l'ait plus ou moins contrainte à coucher avec lui, Ogdrifg est tombée enceinte. Confronté à l'arrivée de l'enfant, Hilarion a choisi d'affranchir son esclave en la rebaptisant Ogive, puis de l'épouser.

Depuis, Ogive est plutôt satisfaite d'avoir recouvré une forme de liberté et trouvé de surcroît un mari qui, bien que bossu et petit, demeure plus séduisant, avec une odeur et de meilleures manières que les orcs de son clan. Ogive s'est ainsi révélée une épouse très dévouée, qui partage en outre les sentiments bileux de son époux à l'égard des habitants de Longebourg, qui la méprisent autant comme tanneuse que comme orc.

Ogive, femme orc, Homme d'armes niveau 1, Expert niv. 1 (tanneur-mégisseur), alignement Neutre mauvais.

3) AMÉREC, LE FILS AÎNÉ DU TANNEUR

Amérec est un jeune garçon, enfant du premier lit d'Hilarion. Garçon d'une douzaine d'années, avec des taches de rousseur et aux dents prématurément gâtées, il déteste sa belle-mère Ogive et est particulièrement jaloux de son frère benjamin Kaspar, mais contient ses sentiments bileux et se borne à jouer des tours pendables à son demi-frère, quand il est certain de pouvoir s'en tirer ou d'accuser sa petite sœur. Son dernier tour en date : remplir les sabots de Kaspar avec une louche d'urine rance.

Amérec, garçon niv. 10, Chouchou niv. 3, alignement Neutre mauvais.

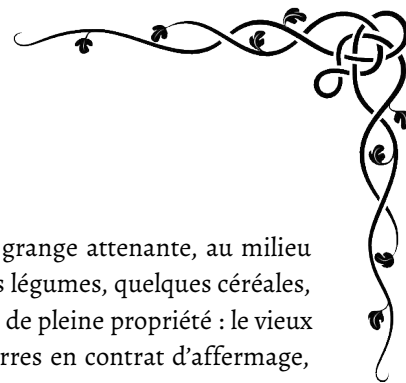
4) RÉGONDE, LA FILLE CADETTE DU TANNEUR

Régonde est une jeune fille de 11 ans, issue du premier lit d'Hilarion, aux cheveux bruns courts et taches de rousseur. Elle idolâtre son papa et son grand frère, et considère Ogive comme sa véritable maman. Elle a des sentiments ambivalents à l'égard de son petit frère Kaspar, car elle sait que son grand frère est malheureux à cause de lui.

Regonde, fille niv. 9, Fouineuse niv. 2, alignement Neutre.

5) KASPAR, LE FILS BENJAMIN DU TANNEUR

Kaspar est un personnage-joueur précréé, disponible pour les joueurs de Héros comme trois Pommes. Il est le premier enfant d'Ogive, la seconde femme d'Hilarion.



VI. LES ALENTOURS DE LONGEBOURG

A) LA FERMETTE DU VIEUX ROBERT

La ferme du vieux Robert est un bâtiment de pierre très ancien, avec une grange attenante, au milieu d'un lopin de terre non loin du chemin de Moranteaux, utilisé pour cultiver des légumes, quelques céréales, et avec un enclos à brebis. Ce lopin de terre est un alleu, c'est-à-dire un héritage de pleine propriété : le vieux Robert n'est donc pas un serf sur une tenure, ni un individu ayant pris ces terres en contrat d'affermage, mais un véritable propriétaire terrien.

Derrière une meule de foin, dans la grange, le vieux Robert a caché un alambic et une réserve importante d'eau-de-vie qu'il distille plusieurs fois à partir de tous les légumes pourris qu'il n'est pas parvenu à vendre, ainsi que de champignons et d'herbes qu'il va ramasser dans les bois. Son « lixir », comme il l'appelle, titre aux alentours de 85° et contient parfois des traces d'alcaloïdes toxiques. Le vieux Robert ne boit rien d'autre, ce qui le sauvera des événements du scénario « *L'étrange fermentation de l'Abeillée tératophide* » mais pas de la cirrhose.

Le vieux Robert est un laboureur dans sa quarantaine, voûté et aux vêtements assez miséreux, qui monte fréquemment à la ville de très bon matin, à bord de sa carriole tirée par une mule décharnée, pour vendre au marché sa production agricole et quelques fromages réalisés avec le lait de ses brebis. Il a toujours près de lui une bouteille de terre cuite bouchonnée, dont il tire une rasade de « lixir » de temps à autre. Frustré, bourru, alcoolique et irascible, le vieux Robert est affecté d'un grave défaut d'élocution, il est incapable de prononcer la plupart des consonnes, ce qui rend son discours difficilement compréhensible même lorsqu'il est totalement à jeun.

L'vieux Robert, humain, Homme du peuple niv. 1, alignement Neutre.

B) LE CAMP DES JOVIAUX GOUPINEURS

À quelques lieues au sud de Longebourg, une petite bande de hors-la-loi autoproclamée « les joviaux goupineurs », a installé son camp au milieu des bois. Elle réunit une vingtaine d'hommes et femmes, traîne-misères, bannis et gens de peu qui ont souffert des excès d'autorité du bailli Mégandre, de l'arbitraire du vicomte Malfaux ou des vexations du jeune Hubertin.

Les joviaux goupineurs vivent essentiellement du braconnage, du pillage des réserves des fermiers les plus aisés, et, lorsqu'ils le peuvent, du détournement des collecteurs d'impôts.

Quatre frères ainsi que leur mère, les Dolleton, sont à la tête de la bande des joviaux goupineurs.

1) JOUHAN DOLLETON

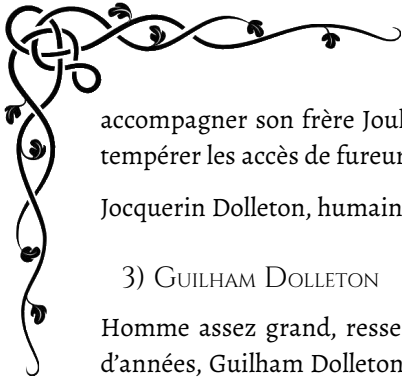
Petit homme approchant de la trentaine, aux cheveux et moustache noirs, au nez rougeaud et au menton en galoche, Jouhan Dolleton, aîné des frères Dolleton auxquels il ressemble trait pour trait, se veut le chef des joviaux goupineurs. Rusé et subtil, il a pourtant les plus grandes difficultés à suivre les plans qu'il a lui-même établis, en raison de ses extrêmes irascibilité et impulsivité qui lui font parfois prendre des décisions particulièrement hasardeuses.

Il est suivi fidèlement par ses frères cadets – qui mis à part la taille lui ressemblent trait pour trait – dans ses entreprises de brigandage, et soutenu moralement par sa génitrice, la mère Dolleton.

Jouhan Dolleton, humain, Homme d'armes niv. 1, alignement Chaotique mauvais.

2) JOQUERIN DOLLETON

Homme trapu, ressemblant trait pour trait à ses frères mis à part la taille, et âgé d'environ 25 ans, Jocquerin Dolleton est un individu réfléchi et froid. Avec son frère Guilham, il passe le plus clair de son temps à



accompagner son frère Jouhan dans ses entreprises de brigandage, tout en essayant tant bien que mal de tempérer les accès de fureur de ce dernier.

Jocquerin Dolleton, humain, Homme d'armes niv. 1, alignement Neutre mauvais.

3) GUILHAM DOLLETON

Homme assez grand, ressemblant trait pour trait à ses frères mis à part la taille, et âgé d'une vingtaine d'années, Guilham Dolleton est un individu calme et posé. Avec son frère Jocquerin, il passe le plus clair de son temps à accompagner son frère Jouhan dans ses entreprises de brigandage, tout en essayant tant bien que mal de tempérer les accès de fureur de ce dernier.

Jocquerin Dolleton, humain, Homme d'armes niv. 1, alignement Neutre mauvais.

4) AUBRAL DOLLETON

Grand dadais d'à peine 18 ans, Aubral Dolleton ressemble trait pour trait à ses frères, mais se caractérise par une légère débilité mentale. Finalement assez bienveillant et obsédé par la nourriture, il ne suit ses frères dans leurs entreprises malhonnêtes que par affection familiale ou gourmandise.

Aubral Dolleton, humain, Homme d'armes niv. 1, alignement Chaotique neutre.

5) MÈRE DOLLETON

Si Jouhan Dolleton est le chef officiel des joviaux goupineurs, Mère Dolleton, femme particulièrement laide d'une quarantaine d'années, à laquelle ses enfants ressemblent trait pour trait (mis à part la moustache), en est l'éminence grise. C'est elle qui règle les conflits entre les frères Dolleton, c'est elle qui assure le bien-être des joviaux goupineurs, et c'est la seule personne à pouvoir morigéner son fils Jouhan lorsqu'il est en fureur.

Mère Dolleton, humain, Adepte niv. 1, alignement Loyal mauvais.

C) EN AMONT DE L'IMPLORAINE : TOMBEREL, LE HAMEAU ELFIQUE

À plus de trois lieues de distance de Longebourg, de larges arbres, poussant de chaque côté d'une gorge rocheuse au fond de laquelle coule l'affluent principal de l'Imploraine, joignent leurs branches en arches végétaux, créant une sorte de plate-forme naturelle.

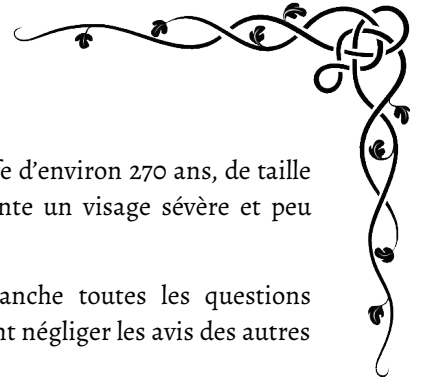
C'est sur cet enchevêtrement de branchages, suspendu au-dessus du vide, que deux familles d'elfes ont choisi naguère de fonder un hameau, influençant la pousse des rameaux et jeunes branches pour leur faire former des cavités naturelles, pour s'en faire de modestes logis.

Il est possible d'accéder à la plate-forme via des cordes et poulies utilisant un système de contrepoids. Pour passer d'un logis à un autre, les elfes de Tomberel utilisent des ponts de cordages et des sortes d'escaliers naturels, constitués des nœuds et irrégularités des troncs et branches.

D'autres elfes ont rejoint ces deux premières familles, qui forment dorénavant une petite communauté d'une douzaine d'individus : trois hommes, cinq femmes, et quatre enfants. Il y a quelques mois, les elfes ont recueilli un bébé humain, une petite fille.

Le hameau vit de la chasse et de l'élevage des oiseaux, ainsi que du tressage de cordes. Les elfes du hameau disposent en effet d'une dispense qui leur a été accordée voici environ sept siècles par un ancêtre du vicomte Malfaux, et qui les autorise exceptionnellement à chasser et capturer les oiseaux qui s'approcheraient à moins d'une demi-lieu du hameau.

Régulièrement, les elfes de Tomberel viennent à Longebourg troquer du gibier à plumes, des œufs de caille et des cordes tressées contre des vêtements et du pain. Les elfes cultivent aussi un potager hors sol et des arbres fruitiers, mais dont la production est insuffisante pour nourrir efficacement tous les membres de la communauté, ce qui les contraint à commercer avec les localités voisines, en premier lieu Longebourg.



1) ELIGAËLLE

Si la communauté des elfes a un dirigeant, alors il s'agit d'Eligaëlle. Femme elfe d'environ 270 ans, de taille moyenne et aux cheveux bruns coiffés en une longue natte, Eligaëlle présente un visage sévère et peu avenant, au nez aquilin et à la bouche large.

Petite-fille de la fondatrice de la communauté, Eligaëlle est celle qui tranche toutes les questions importantes intéressant la vie commune des elfes de Tomberel, sans pour autant négliger les avis des autres elfes de la communauté.

Quand elle ne décide pas pour les autres, Eligaëlle consacre le plus clair de son temps à fabriquer des cordes à partir des fibres d'ortie et de chanvre poussant à l'ombre des arbres monumentaux du hameau, à râler après son mari parce que celui-ci ne fait pas ce qu'elle veut exactement comme elle le veut, et à admonester son fils Loguiël, qui n'est âgé que d'une vingtaine d'années, quand celui-ci fait des bêtises.

Initialement inquiète à propos de la petite fille humaine qu'a ramené son mari il y a quelques années, elle a fini par s'y attacher et considère désormais la petite Daerialë comme sa propre fille.

Eligaëlle, femme elfe, Expert (cordelier) niv.4, alignement Loyal neutre.

2) SINËIDAR

Mari d'Eligaëlle, Sinëidar est un elfe de 250 ans et de haute taille, aux cheveux châtain, au visage couvert de taches de rousseur, et presque toujours souriant de ses dents cassées et irrégulières.

De nature assez nonchalante, il passe habituellement ses matinées à chasser les oiseaux. L'après-midi, lorsqu'il n'est pas en train de se baigner dans l'eau glacée au fond de la gorge en contrebas, ni en train d'apprendre l'art de la chasse à son fils Loguiël âgé d'une vingtaine d'années (qui ressemble à un garçon humain de 10 ans), il aide sa femme à confectionner les cordes qui permettent au hameau de survivre.

Il y a quelques années, Sinëidar a trouvé au pied d'un arbre un nourrisson abandonné. N'osant laisser aux bêtes cette petite humaine affamée et vagissante, il l'a ramenée dans le hameau de Tomberel. Depuis, Sinëidar est sous le charme de l'enfant appelée Daerialë, et s'en occupe désormais comme s'il s'agissait de sa propre fille.

Sinëidar, homme elfe, Rôdeur niv. 1, alignement Chaotique bon.

3) LOGUIËL

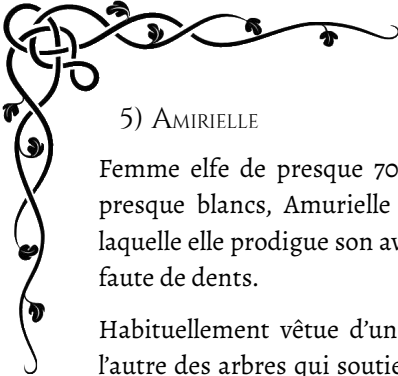
Petit garçon elfe d'une vingtaine d'années (donc ressemblant à un garçon humain de 10 ans), Loguiël est un garçon calme et attentif, aux cheveux bruns et au nez en bouton, passionné par la chasse et le tir à l'arc. Un peu jaloux de l'attention que ses parents portent à sa petite sœur adoptive Daerialë, il a une certaine tendance à accumuler les bêtises pour attirer leur attention. Bien qu'il se dispute constamment avec elle, il demeure très protecteur à l'égard de sa sœur adoptive.

Loguiël, elfe, Garçon niv. 8, alignement Neutre bon.

4) DAERIALË

Petite fille humaine de 6 ans, Daerialë est une enfant très vive et souriante, aux cheveux châtain clairs coupés mi-courts et au nez retroussé. Elle est parfaitement consciente d'être humaine mais n'en comprend pas très bien les implications. De son point de vue, Éligaëlle et Sinëidar sont ses vrais parents qu'elle appelle maman et papa. Ses principales activités sont de courir, danser et chanter à tue-tête dans la nature, et de se disputer avec son frère Loguiël qui lui reproche de trop s'éloigner de Tomberel.

Daerialë, humaine, Fille niv. 4, alignement Chaotique bon.



5) AMIRIELLE

Femme elfe de presque 700 ans, au visage ridé et affaissé, à la bouche édentée et aux cheveux blonds presque blancs, Amurielle est la doyenne de la communauté, et la principale conseillère d'Eligaëlle, à laquelle elle prodigue son avis sans mâcher ses mots – si tant est qu'elle puisse encore mâcher quelque chose faute de dents.

Habituellement vêtue d'une vieille robe informe, Amirielle passe beaucoup de temps adossée à l'un ou l'autre des arbres qui soutiennent le hameau de Tomberel, en marmonnant des imprécations, et, à chaque soir de pleine lune, profite du banquet commun pour raconter aux plus jeunes les histoires de l'ancien temps – qu'elle a parfaitement connu – et notamment l'histoire de la fondation de Tomberel.

Amirielle, vieillarde elfe, Druidesse niv. 3, alignement Neutre.

D) EN AVAL DE L'IMPLORAINE : LE CAMP DES SALTIMBANQUES

À une lieue en aval de Longebourg, quelques familles de saltimbanques, colporteurs, et troubadours mâtinés de forains ont installé leurs attelages, carrioles et roulottes en cercle, formant une sorte de camp provisoire d'une quarantaine d'hommes, femmes et enfants. Ces gens du voyage ne sont présents que par intermittence, posant leur baluchon pendant quelques mois avant de repartir on ne sait où.

Les habitants de Longebourg ne peuvent s'empêcher de les regarder avec quelque méfiance : certes, ces saltimbanques font d'impressionnants tours d'adresse, amènent des nouvelles de loin, et distraient les locaux de leur morne quotidien en leur faisant découvrir d'étonnants animaux et d'intrigantes curiosités, mais ce sont tout de même des étrangers, avec des us et coutumes... étranges.

Les gens du camp savent bien que la tolérance des habitants de Longebourg à leur égard ne fera jamais que s'amenuiser, et qu'après quelques semaines reprendront, comme d'habitude, les murmures et l'hostilité passive de sédentaires qui ne voient en eux que des profiteurs et des escrocs. Puis viendront les rumeurs plus ou moins fondées de vols de poules, ou de jeunes filles trop rapidement séduites.

Il faudra donc à nouveau partir vite, partir loin sur les sentiers vers d'autres domaines, avant que ne retentissent les accusations de rapines, d'empoisonnement du bétail, voire d'assassinat et de cannibalisme. Partir pour se faire oublier quelques temps, vivre les mêmes choses ailleurs, puis revenir au bout de quelques années, pour recommencer.

1) ZUJENIA

Zujenia, femme dans la trentaine, au teint olivâtre, aux cheveux noirs de jais coiffés en un chignon sévère, habituellement habillée d'une robe longue, est la meneuse incontestée du camp. Elle s'exprime habituellement d'une voix autoritaire et ferme, et ses ordres ont valeur de loi. Elle ne sait ni lire, ni écrire, sinon les formules magiques qu'elle étudie avec sa sœur Jesta.

Zujenia, humaine, magicienne niv. 2, alignement Loyal neutre.

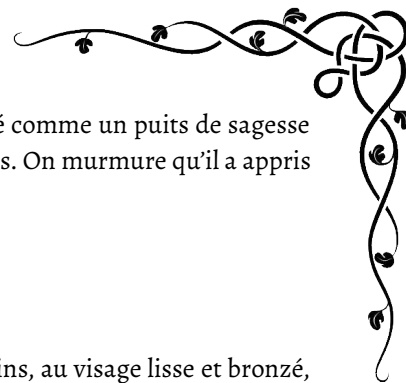
2) JESTA

Jesta est une femme demi-elfe de 130 ans, aux cheveux noir de jais bouclés, et au teint olivâtre. Elle est la grande sœur de Zujenia (à laquelle elle ressemble beaucoup, en plus jeune). Elle a un véritable talent de magicienne, qu'elle met au service de la communauté du camp des saltimbanques.

Jesta, demi-elfe, magicienne niv. 3, alignement Chaotique bon. Don notable : *Création d'objets magiques*.

3) BAVOL

Bavol est un homme âgé d'une soixantaine d'années à peu près, au visage constellé de petites cicatrices et très pâle, aux cheveux gris et plaqués, aux yeux chassieux, et qui se déplace d'un pas prudent. Il n'est pas le



doyen des saltimbanques (cet honneur appartient à Jesta), mais il est considéré comme un puits de sagesse par les membres du camp, car il sait parfaitement lire et écrire plusieurs langues. On murmure qu'il a appris la magie et qu'il serait peut-être même capable de rivaliser avec Zujenia.

Bavol, humain, roublard niv. 2, magicien niv. 1, alignement Neutre.

4) LASHO

Fils de Bavol, Lasho est un homme âgé d'une vingtaine d'années ou un peu moins, au visage lisse et bronzé, aux cheveux blond cendré et coiffés avec soin, aux yeux au strabisme divergent. Il est assez et surtout fortement musclé. Lasho prend soin de lui, conservant en toutes occasions sa mine avenante fraîchement nettoyée. Il avance assez difficilement, victime d'une mauvaise chute alors qu'il effectuait une acrobatie, mais camoufle son handicap en affectant une allure digne et gracieuse, ressemblant à celle de son père.

Lasho, humain, roublard niv. 1, alignement Chaotique bon.

5) SEARLAS, BARDE

Searlas est un petit homme d'une trentaine d'années. Ses longs cheveux bruns clairs sont frisés et forment une toison autour de sa tête. Il porte une barbe taillée en pointe et ses yeux bruns pétillent de malice. Il s'habille souvent de vert et de brun sombre, moins par affectation que parce qu'il est ainsi plus facile d'échapper à des poursuivants dans la forêt.

Searlas est le fils d'une importante magistrate et d'un guérisseur renommé d'une ville assez lointaine. Ayant vécu toute son enfance en ville, Searlas est un pur citadin qui déteste la campagne. Élevé dans le confort de la grande demeure familiale, une fois devenu grand il fut sommé de choisir entre devenir prêtre guérisseur comme son père ou clerc comme sa mère. Souhaitant d'abord devenir clerc puis marchand, Searlas s'est par la suite tourné vers la profession de barde – conteur itinérant, métier qui a provoqué l'ire paternelle et abouti à ce qu'il soit déshérité.

Persistant quelques années dans son métier de barde, alternant gloires éphémères et obscurité miséreuse, il acquit une certaine notoriété par un quatrain comparant un certain duc à un phacochère bouffi, avec les conséquences néfastes que cela implique. La mère de Searlas veillait heureusement sur lui et engagea des aventuriers chargés de le mener discrètement à Longebourg pour qu'il s'y tienne tranquille, le temps que le scandale se calme. Searlas y a sympathisé entre autres avec Aylosius et Douzain, le capitaine des gardes du bailli de Longebourg. Il garda sa langue dans sa poche pendant quelques mois, et finit par ouvrir une petite taverne où, pensait-il, il pourrait faire découvrir son art, qu'il nomma taverne du Trovar.

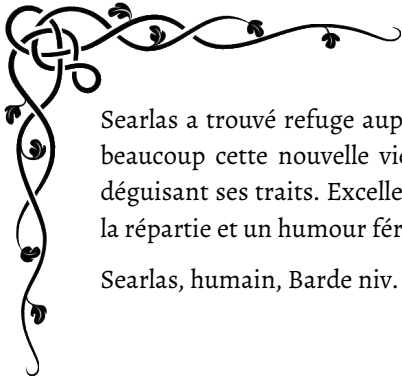
Si cette taverne du Trovar connut un certain succès, une des chansons satiriques de Searlas, sur un seigneur cocufié par un serf ayant mal compris le sens du mot corvée, fut rapportée au vicomte Raimon Malfaux. En prenant ombrage, le vicomte Malfaux décida de faire arrêter, juger et tuer Searlas à cause de ces chansonnettes séditeuses. Seule l'amitié de Searlas avec le capitaine des gardes Douzain lui a permis de s'enfuir.

GRAINE D'AVENTURE

Searlas a composé une jolie ritournelle pour se moquer du vicomte Malfaux et dénoncer ses méfaits.

Grâce aux talents de Jesta et Bavol (Zujenia s'opposerait évidemment à une telle entreprise !), il dispose d'un grand nombre de chandelles de suif enchantées dans lesquelles la chanson est enregistrée par magie. Il suffit d'en allumer la mèche pour que, quelques instants plus tard, retentisse la satire musicale du barde – et éteindre la chandelle ne peut même pas mettre fin à l'enchantement.

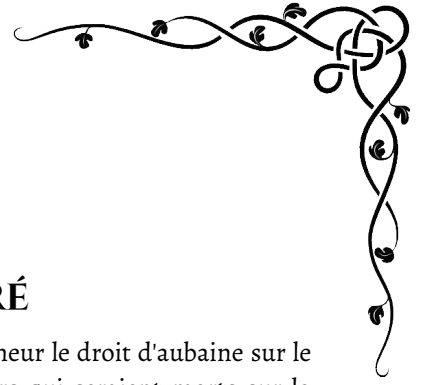
Le barde demande aux PJ de s'introduire à la taverne du Trovar, dans le temple, dans l'office baillial, dans les appartements bailliaux, et dans la plupart des lieux publics de Longebourg pour y remplacer des chandelles normales par les chandelles enchantées.



Searlas a trouvé refuge auprès des saltimbanques qui se sont installés en aval de l'Imploraine, et apprécie beaucoup cette nouvelle vie, où il peut être lui-même et exercer son art – tout en restant discret et en déguisant ses traits. Excellent conteur qui sait fasciner son auditoire, Searlas a aussi un incroyable sens de la répartie et un humour féroce.

Searlas, humain, Barde niv. 2, alignement Chaotique neutre.





V. AVENTURES

A. SCÉNARIO : LE MEURTRE EST DANS LE PRÉ

Le bailli Mégandre susmentionné est notamment censé exercer pour son seigneur le droit d'aubaine sur le domaine de Longevers, c'est-à-dire la faculté de saisir les biens des étrangers qui seraient morts sur le territoire de Longevers sans disposer d'héritiers nés sur ledit territoire. Or, comme déjà mentionné, Longebourg est une petite ville bien pratique sur le chemin d'une foire populaire, de sorte que de nombreux étrangers vont et viennent par Longebourg.

Hélas, trop peu meurent en chemin au goût du cupide bailli Mégandre. C'est pourquoi ce dernier organise périodiquement des « accidents » avec la complicité de quelques-uns de ses gardes les plus loyaux et les moins honnêtes, pour exercer le droit d'aubaine et conserver l'essentiel des richesses qu'il récupère par ce truchement, n'en laissant que la portion congrue au compte Malfaux.

Hermance dit « le bot » en raison de son boîtillage, un des gardes de Mégandre plus loyal envers son seigneur qu'envers le bailli, s'est emparé d'une besace contenant des objets saisis par droit d'aubaine, et est parti en pleine nuit vers Cuvial afin de prévenir le compte Malfaux de la félonie de son bailli. Manquant de discrétion, il a éveillé l'attention du propriétaire de la besace, un certain Foulques le fouquet (surnommé ainsi en référence à sa chevelure "écureuil"), qui l'a suivi, rattrapé, et assassiné dans un pré à la lisière des bois de Longevers.

Parallèlement, Gauvaric, vassal du seigneur Malfaux, est arrivé la veille sous bonne escorte à Longebourg. Il a pour mission de vérifier la bonne administration de la justice seigneuriale par le bailli Mégandre, et de récupérer l'impôt collecté et biens recueillis par le bailli pour les ramener au compte Malfaux à Cuvial.

I. ACTE I : LA VACHE, C'EST COMPLIQUÉ !

A) SCÈNE 1 : AUX MÂTINES

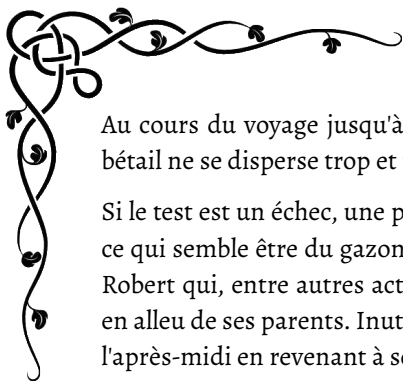
Au milieu du printemps, dès mâtines (vers 4h30 du matin), les personnages sont chargés de mener, pour le compte d'un serf appelé Castagnier, les vaches du vicomte Malfaux à la pâture (compter 8 à 10 bovins par personnage). Ils sont aidés d'un chien. Il faut environ 3 heures de marche avec le troupeau pour rejoindre la pâture depuis la ferme (seulement 2 heures sans le troupeau). De même, le pâturage est à environ 3 heures de marche avec troupeau, non loin du chemin menant à Moranteaux, et à 2 heures de marche s'ils ne sont pas encombrés de bovins.

Le fermier qui charge les enfants de mener les vaches leur remet :

- un panier contenant une grosse miche de pain un peu raté (partiellement dévoré par des rats), un petit pot de crème à se partager, et autant de poires que de personnages ;
- des instructions orales mais précises sur la pâture à laquelle il est nécessaire de conduire les vaches, qui se trouve non loin d'un sentier menant à la ville voisine de Moranteaux ;
- un chien de troupeau nommé Rogal.

B) SCÈNE 2 : PIÉTINEMENT 9/9

Les bovins se laissent mener placidement, surtout avec l'aide du chien. En chemin, les enfants croiseront le vieux Robert, paysan frustré et irascible parti en sens inverse avec sa carriole à la ville pour vendre des légumes.



Au cours du voyage jusqu'à la pâture, un test d'Apprivoisement (DD10) sera nécessaire pour éviter que le bétail ne se disperse trop et ne piétine des champs ou des prés le long du sentier.

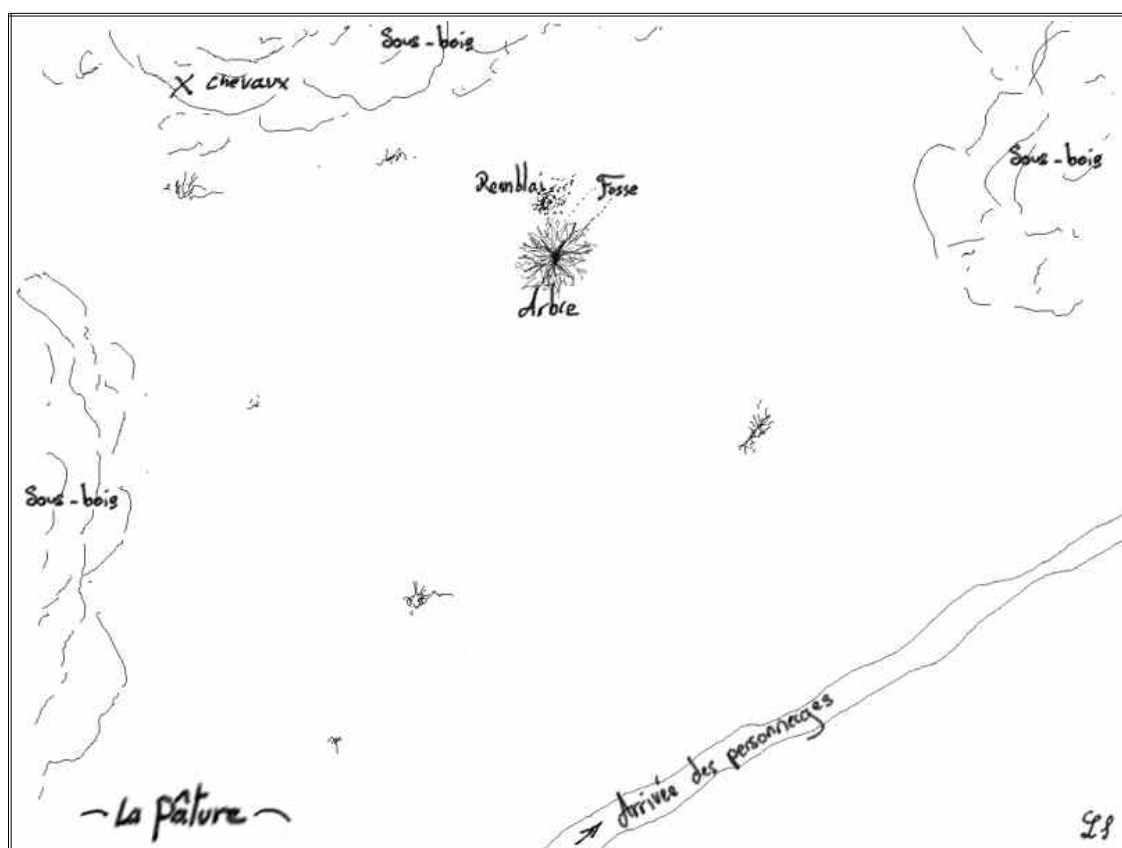
Si le test est un échec, une partie du troupeau s'éloignera du chemin et ira paître sur une grande étendue de ce qui semble être du gazon, non loin de là, en réalité un champ d'orge à peine germé appartenant au vieux Robert qui, entre autres activités agricoles dont l'élevage de bovins, cultive en alleu ce lopin de terre hérité en alleu de ses parents. Inutile de dire que le vieux Robert sera furieux lorsqu'il s'en apercevra plus tard dans l'après-midi en revenant à son lopin, et cherchera le ou les responsables de ce désastre.

C) SCÈNE 3 : À LA PÂTURE

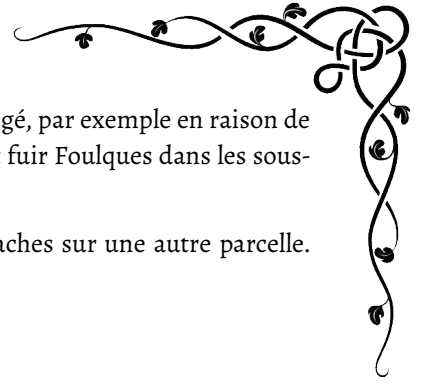
Il devrait être 7h30 ou 8h00 du matin lorsque les personnages parviennent enfin au pâturage. La pâture est une grande clairière qui s'étend à la gauche du chemin, parsemée de rares bosquets et entourée de sous-bois touffus qui constituent l'orée de la forêt. Un grand arbre assez torve se dresse au milieu de la pâture, à une vingtaine de mètres du chemin. Ils remarqueront immédiatement une forme humaine s'affairer sous l'arbre. Un test d'Astuce (DD15) sera nécessaire pour distinguer l'individu et ce qu'il fabrique.

En cas d'échec, les personnages devront s'approcher à moins d'une dizaine de mètres pour voir que l'individu est un homme roux, en armure de type cuir clouté, en train de creuser une large fosse sous l'arbre à l'aide d'une pelle. Il s'agit bien évidemment de Foulques le fouquet.

Près de lui un autre homme, également dans une armure de cuir clouté, est étendu endormi sur le sol. Un jet de Maturité de DD10 sera nécessaire pour comprendre immédiatement que l'homme endormi est un cadavre). Le cadavre est celui d'Hermance le bot.



Si les personnages observent attentivement la scène sans intervenir, ils constateront que l'homme roux, après avoir terminé de creuser, fouille l'homme endormi qui ne se réveille pas et lui enlève des objets qu'il dépose dans une besace posée sur le sol, ceci avant de le faire basculer dans la tombe du bout du pied et de repousser le remblai de terre pour finir d'enterrer le cadavre.



Bien entendu, les personnages peuvent intervenir à tout moment. S'il est dérangé, par exemple en raison de l'approche inopinée du troupeau sur la clairière, la surprise fera spontanément fuir Foulques dans les sous-bois, oubliant au sol sa besace de cuir. Dans ce cas, rendez-vous à la scène 4.

Les personnages peuvent aussi avoir peur et s'éloigner pour faire paître les vaches sur une autre parcelle. Dans ce cas, rendez-vous à la scène 5a.

D) SCÈNE 4 : SOUS L'ARBRE TORVE

Foulques vient de fuir dans les sous-bois, il a laissé le cadavre dans la fosse et oublié sa besace derrière lui. Elle contient une statuette de cavalier en terre cuite, une boîte d'ébène marquetée d'ivoire en motifs géométriques, une lampe à huile en bronze doré, et quelques pièces de monnaie très exotiques. Apparemment, tous ces objets semblent précieux (test d'Astuce DD15), et un test de Connaissances: Art (DD12) ou Connaissances: Géographie (DD15) réussi permettra de comprendre que ces objets ne sont pas de la région, voire sont très exotiques.

Le cadavre a subi plusieurs coups d'estoc et de taille. Mais pour le constater, il faudra avoir le courage de s'approcher du corps (jet de Volonté DD20).

Foulques n'est cependant pas loin. Caché dans les sous-bois, il observe la scène.

S'il comprend qu'il a fui devant de simples enfants, il sortira des sous-bois, furieux, vociférant et l'épée à la main, et tentera de récupérer la besace de force. Les enfants pourront fuir d'autant plus facilement que l'homme roux sera gêné par les bovins sous les pattes desquels les enfants pourront se faufiler. Avec de grands moulinets, Foulques n'hésitera pas à blesser de son épée les vaches sur son chemin afin de les obliger à s'écarter, à la grande panique du troupeau, ni n'hésitera à menacer et poursuivre les enfants les plus proches.

Si les enfants parviennent à gagner les sous-bois, il leur suffira de pénétrer plus profondément dans la forêt pour que Foulques, qui n'est pas un forestier très habile, perde leur trace.

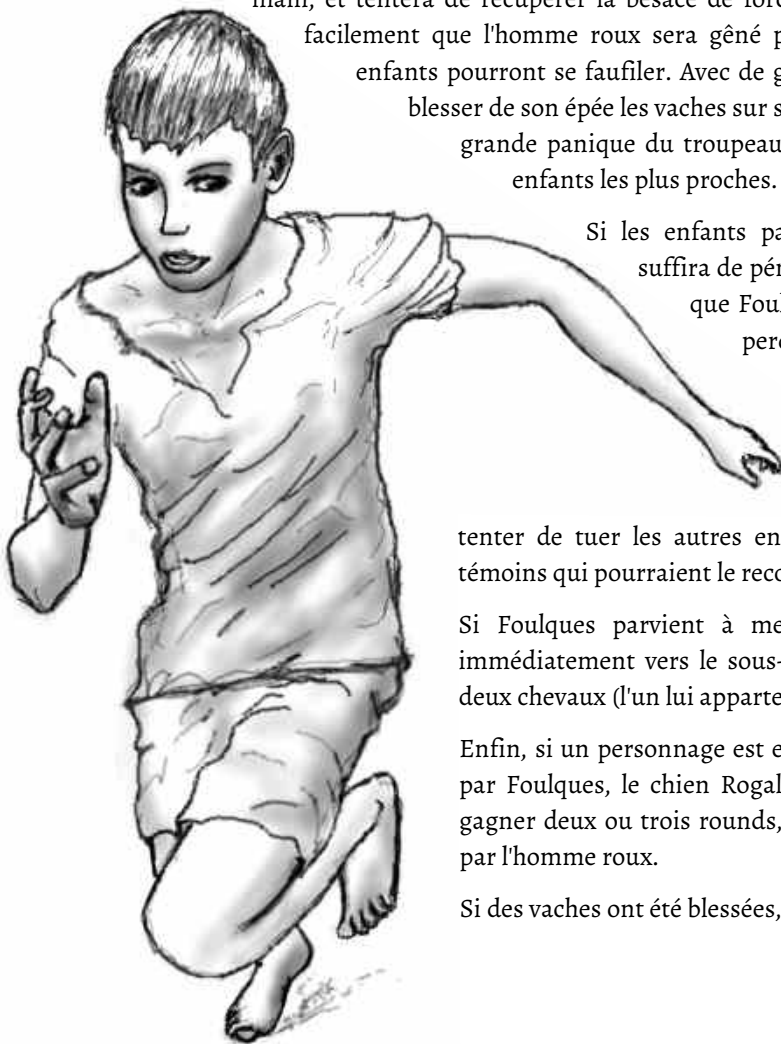
Si Foulques attrape un enfant, il appellera les autres à lui remettre la besace en menaçant d'égorger leur jeune camarade (ce qu'il fera de toute manière avant de

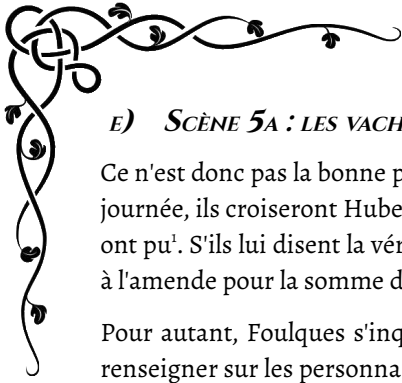
tenter de tuer les autres enfants qui se seraient rapprochés : pas de témoins qui pourraient le reconnaître de près !).

Si Foulques parvient à mettre la main sur la besace, il s'enfuira immédiatement vers le sous-bois à l'opposé du chemin, où se trouvent deux chevaux (l'un lui appartenant, l'autre appartenant au cadavre).

Enfin, si un personnage est en mauvaise posture, par exemple poursuivi par Foulques, le chien Rogal pourra venir à son secours pour lui faire gagner deux ou trois rounds, avant d'être sauvagement tranché en deux par l'homme roux.

Si des vaches ont été blessées, rendez-vous à la scène 5b.





E) SCÈNE 5A : LES VACHES ÉTAIENT AILLEURS

Ce n'est donc pas la bonne parcelle qui est broutée et fertilisée par les bouses des bovins. En rentrant de leur journée, ils croiseront Hubertin, jeune (13 ans) neveu du vicomte Malfaux, qui leur demandera où ses vaches ont pu¹. S'ils lui disent la vérité, Hubertin leur dira de prévenir le serf pour lequel ils travaillaient qu'il le met à l'amende pour la somme de deux pièces d'or (une somme proprement exorbitante).

Pour autant, Foulques s'inquiétera d'avoir été vu (un troupeau, ça ne passe pas inaperçu) et tentera de se renseigner sur les personnages.

F) SCÈNE 5B : DES VACHES ONT ÉTÉ BLESSÉES

En rentrant de leur journée, ils croiseront Hubertin, jeune (13 ans) neveu du vicomte Malfaux, qui constatera que les vaches de son oncle sont blessées. Hubertin leur dira de prévenir le serf pour lequel ils travaillaient qu'il le met à l'amende pour la somme de deux pièces d'or (une somme proprement exorbitante).

II. ACTE 2 : L'ENQUÊTE

Que les enfants aient ou non la besace, qu'ils aient perdu un (ou plusieurs) camarade(s) ou non, ils ont été témoins des faits suivants :

- un homme roux en renversant un autre dans une fosse sous un arbre ;
- les deux hommes portaient une armure de cuir.

Si les enfants ont fait paître les vaches ailleurs, il est important que le serf sanctionné par le jeune Hubertin leur fasse ressentir la situation extrêmement difficile dans laquelle le met cette amende. Peut-être doutera-t-il de leur témoignage, et leur demandera de prouver qu'ils ont bien vu ce qu'ils prétendent avoir vu ? Ou bien peut-être les personnages voudront-ils enquêter d'eux-mêmes dans l'espoir de trouver une manière de réparer l'injustice de l'amende reçue par le serf Castagnier.

Quelles que soient les occupations auxquelles ils vaqueront dans les jours suivants, les enfants remarqueront être fréquemment observés de loin par l'homme roux ou bien d'autres individus, tous portant systématiquement l'armure de cuir cloutée qui fait partie intégrante de l'uniforme des gardes du bailli Mégandre.

Assez rapidement, que les personnages enfantins en aient averti des adultes ou non, on retrouvera le corps d'Hermance le bot enterré sous l'arbre, dans le pré. C'est le vieux Robert qui sera accusé du meurtre : Foulques y voit un moyen de détourner les soupçons, et le bailli veut récupérer son alleu - et quel meilleur moyen que de faire condamner à mort celui dont on veut confisquer les terres ?

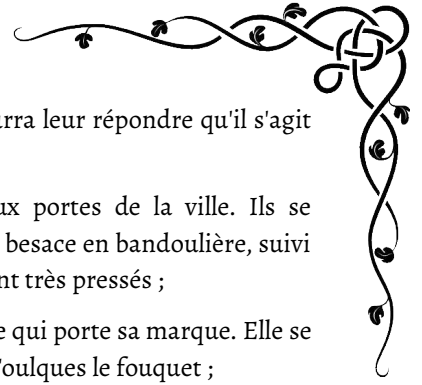
Le surlendemain des événements de l'acte 1, le vieux Robert sera arrêté, jeté dans les geôles sous les bâtiments administratifs bailliaux. Son procès sera pour le lendemain et sa condamnation ne fera aucun doute.

Il est possible que les personnages-joueurs soient déjà très motivés pour retrouver l'homme qui les a pourchassés. Toute la ville de Longebourg sait que seule la garde rapprochée du bailli porte des armures de cuir clouté, et qu'il y a un homme roux parmi ces hommes, appelé Foulques le fouquet. La véritable difficulté sera surtout de trouver des adultes disposés à fournir ces informations, et à croire les dires des enfants si ceux-ci veulent révéler ce qu'ils savent.

A) PISTES À SUIVRE

Les pistes d'enquête qui s'ouvrent aux enfants sont les suivantes :

¹ NdA : C'est le participe passé du verbe « paître ».



- demander à l'armurier local qui porte ce genre d'armure. Celui-ci pourra leur répondre qu'il s'agit des gardes du bailli ;
- interroger les miliciens civils qui gardent le chemin de Cuvial aux portes de la ville. Ils se souviendront avoir vu passer à cheval Hermance le bot, avec une large besace en bandoulière, suivi de peu par Foulques le fouquet, également à cheval. Les deux semblaient très pressés ;
- interroger Rasilde, la cordonnière drakéide / sangdragon, sur la besace qui porte sa marque. Elle se souviendra avoir vendu cette besace à bon prix, car elle a un défaut, à Foulques le fouquet ;
- présenter les objets exotiques à un marchand en lui demandant de les identifier : ce dernier croira immédiatement que les enfants sont des voleurs et tentera de les retenir tandis qu'il demande à un de ses commis d'appeler la garde du bailli. C'est un homme brun en armure de cuir clouté qui se présentera et qui, reconnaissant les objets, les confisquera – mais laissera les personnages partir avec une admonestation pour éviter bruits et rumeurs ;
- présenter les objets exotiques aux gnomes Grimaud et Grimalde. Les gnomes auront la surprise de reconnaître les objets comme étant justement ceux dont ils envisageaient de faire déléster un marchand de passage. Ils n'avaient pu le faire, car le marchand était mort accidentellement : alors qu'il traversait un défilé rocailleux plus au nord, une lourde pierre lui était tombée sur la tête, et les objets avaient été récupérés par les gardes du bailli ;
- une fois que la mort d'Hermance aura été annoncée, les personnages pourront essayer de se renseigner à la basse-geôle (morgue) de la petite ville pour savoir comment il est mort (s'ils ne le savent pas déjà).

B) FILATURES

En se mettant à l'affût dans les rues les plus passantes de la petite ville, et en essayant de repérer des gens en armure de cuir clouté avant de les suivre, ces derniers les mèneront aux lieux suivants :

1. les bâtiments administratifs attenants aux appartements bailliaux, dans un grand manoir ;
2. les baraquements de la garde ;
3. le Limier marri, taverne d'en face ;
4. les Rideaux rouges, une grande maison « où vivent des princesses vu leurs robes somptueuses » (un jet de Maturité DD20 est requis pour comprendre exactement ce que font ces dames).

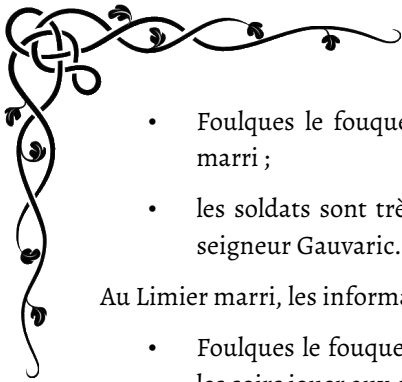
Les personnages pourront récupérer plus d'informations à chacun de ces quatre lieux mais ils devront s'armer de subtilité. Si les personnages interagissent avec des gardes du bailli, ceux-ci pourraient très bien être « dans le coup », les reconnaître, et leur tendre immédiatement un piège (par exemple les mener à une cellule de prison sous de faux prétextes).

Aux baraquements administratifs, les informations que peuvent recueillir les enfants sont les suivantes :

- Un homme affairé, trottant les bras chargés de rouleaux de parchemin, les apostrophe : « *Disparaissez ! Le seigneur Gauvaric va arriver d'une minute à l'autre pour contrôler nos livres, nous n'avons pas le temps de vous parler !* »
- (si sa mort n'a pas été annoncée) Hermance le bot est parti visiter sa mère à Cuvial ;
- dans la journée, Foulques le fouquet vaque habituellement à des opérations de surveillance des routes menant et partant de Longebourg, pour assurer la sécurité des marchands qui traversent le domaine de Longevers.

Aux baraquements de la garde, les informations que peuvent recueillir les enfants sont les suivantes :

- (si sa mort n'a pas été annoncée) Hermance le bot est parti visiter sa sœur à Moranteaux ;



- Foulques le fouquet reviendra plus tard en fin de journée, avant de passer la soirée au Limier marri ;
- les soldats sont très mécontents de partager une partie de leurs baraquements avec l'escorte du seigneur Gauvaric. « Ces ânes n'ont qu'à dormir dans l'écurie ! » bougonne un sergent aviné.

Au Limier marri, les informations que peuvent recueillir les enfants sont les suivantes :

- Foulques le fouquet et (si sa mort n'a pas été annoncée) Hernance le bot viennent tous deux tous les soirs jouer aux dés ;
- (si sa mort n'a pas été annoncée) On n'a pas vu Hernance le bot depuis la veille au soir des événements de l'acte 1 ;
- Foulques le fouquet perd souvent aux dés mais a toujours de l'argent en poche ;
- Il se trouve dans la taverne des individus patibulaires et en livrée. Il s'agit de l'escorte du seigneur Gauvaric.

Aux Rideaux rouges, les informations que peuvent recueillir les enfants sont les suivantes :

- Une grande dame maigre d'un certain âge, jette un méprisant : « *C'est pas de votre âge !* »
- Une jeune femme brune, aux traits assez épais mais avec un beau sourire leur demande : « *Qu'est-ce que ça peut ben vous faire ?* »
- Une belle jeune femme blonde leur chuchote : « *Partez, vous faites fuir les clients !* »
- Les dames cancanent un peu : « Ce pauvre Foulques, il a bien du souci. Heureusement, qu'on est là pour l'en délester ! », puis éclatent de rire.

Si on les interroge sur le seigneur Gauvaric et ses relations avec le bailli Mégandre, les dames ne pourront réprimer une certaine hilarité : « *Ah, not' bon bailli, comme il a du souci lui aussi. Pensez, le seigneur Gauvaric est d'une telle...* » (pouffements) « *... pénétration!* » (éclats de rire) « *bref...* » (éclats de rire redoublés). Si ces dames sont interrogées sur cette bonne humeur, elles répondront que le seigneur Gauvaric est déjà venu les visiter, en une occasion mémorable de brièveté, tant en longueur qu'en vitesse - et seuls les personnages ayant compris la profession de ces dames pourront faire un jet de Maturité de DD25 pour comprendre ces allusions...

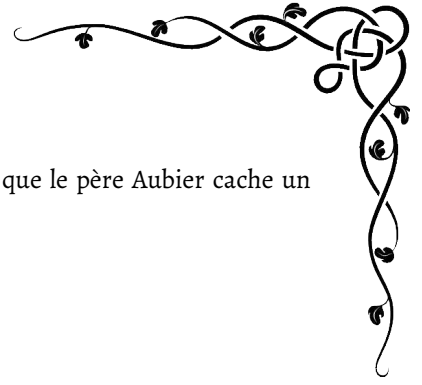
III. DÉNOUEMENT(S)

Les personnages penseront certainement que le seigneur Gauvaric les aidera à punir le bailli Mégandre et Foulques le fouquet. C'est presque exact.

S'ils apportent au représentant du seigneur Malfaux la preuve irréfutable de l'assassinat de Hermance par Foulques (la besace de Foulques pleine d'objets issus du droit d'aubaine, les blessures d'estoc et de taille ne pouvant provenir que d'une épée, et le témoignage des gardes des portes de la ville peuvent y aider), alors Gauvaric fera immédiatement arrêter Foulques pour la soustraction d'objets issus du droit d'aubaine seigneurial et le meurtre d'Hernance le bot, et libérer le vieux Robert.

Foulques affirmera haut et fort avoir agi sur ordre du bailli Mégandre, ce que ce dernier niera formellement. Le seigneur Gauvaric le croira bien entendu sur parole (en échange de 20% des prochains droits d'aubaine récupérés). Le soir même, Foulques se suicidera par pendaison dans sa cellule après s'être ouvert le ventre (les geôliers n'excluant pas la thèse de l'accident...).

Bien entendu, les personnages seront personnellement félicités par le seigneur Gauvaric et le bailli Mégandre pour avoir fait la lumière sur cette sombre affaire malgré leur jeune âge. Ils leur offriront à chacun un fruit exotique et rare : une orange.



B. SCÉNARIO : LE SECRET DU PÈRE AUBIER

Ce scénario a pour objet de permettre aux personnages-joueurs de découvrir que le père Aubier cache un secret concernant la jeune Alis.

I. ACTE I : AU TEMPLE

A) SCÈNE I : RESTEZ SAGES, LES ENFANTS !

Par une matinée d'hiver, les PJ avec une dizaine d'autres enfants – dont la bande d'Ariane au grand complet – sont dans la salle principale du temple, en train d'étudier les mathématiques avec l'austère père Sillin, sous l'oeil vigilant de son chien Baxt.

Comme c'est l'hiver, et il y a moins à faire aux champs, raison pour laquelle les enfants sont à l'école et non en train d'aider leurs parents.

Les bancs du temple ont été écartés et disposés parallèlement de chaque côté de la salle principale du temple, tandis que le père Sillin a apporté un large et épais panneau de bois noirci au feu, sur lequel il inscrit à la craie, tout en les énonçant d'une voix précise et hargneuse, les formules d'arithmétique élémentaire qu'il prétend inculquer à ses élèves.

Des braseros fournissent un peu de chaleur, mais l'atmosphère du temple demeure froide.

A peine commence-t-il d'interroger l'un des personnages-joueurs sur les doubles soustractions (« *Combien font 8 moins 5 moins 2 ? Et avec la parenthèse ?* »), que Nouellette, la jeune serveuse de l'auberge des Pèlerins, fait irruption dans le Temple, essoufflée et les joues rouges d'avoir couru dans le froid. Après une révérence maladroite, elle s'approche du Père Sillin et se met sur la pointe des pieds pour lui murmurer quelques mots à l'oreille.

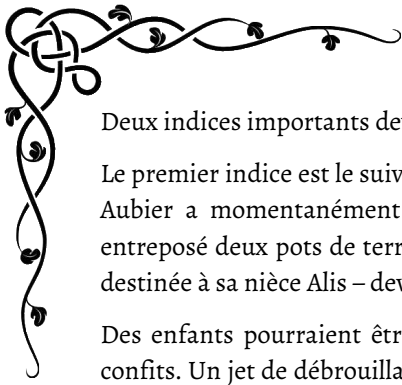
Un test d'Astuce de DD15 permettra d'entendre qu'un voyageur de passage à l'auberge est au plus mal et réclame un prêtre. La Père Menganad étant au chevet d'un autre bourgeois et le père Aubier étant introuvable, seul le père Sillin est disponible pour soulager la conscience de ce pauvre voyageur.

Le père Sillin pousse un soupir, fait un signe de tête à son chien Baxt, s'écrie : « *Restez sages, les enfants ! Je reviens.* », puis quitte le temple. Le chien se déplace puis s'installe en travers de la porte principale afin de barrer le passage aux enfants et les empêcher de sortir.

C'est le moment pour les personnages-joueurs de faire toutes les bêtises qu'ils peuvent imaginer. S'ils ne le font pas, les autres enfants se chargeront de les y inciter... en faisant toutes les bêtises possibles et imaginables, au nombre desquelles :

- fureter dans le temple, dans la sacristie, ou encore dans le débarras sous le clocher, et y jouer à cache-cache. Une bonne cachette pourrait se trouver sous l'autel, dont les portes à deux battants recèlent des objets du culte, mais avec assez d'espace pour qu'un enfant de petite taille puisse s'y dissimuler ;
- pour la bande d'Ariane, lancer des légumes et fruits pourris sur les PJ (la bande d'Ariane prévoit toujours des fruits et légumes pourris dans cette optique – c'est comme ça, on ne sait pas pourquoi) ;
- pour d'autres enfants, fouiner vers le clocher, et fouiller dans les malles contenant les affaires des prêtres et qui se trouvent sous l'escalier menant au clocher.

Le chien Baxt essaiera de les en dissuader dans la mesure de ses possibilités, sa priorité étant de les empêcher de sortir, de sorte qu'il bondira systématiquement pour barrer le passage, si nécessaire en usant de sa force mais en évitant les éventuelles blessures, à tout enfant qui tenterait de quitter le temple par la porte principale.



Deux indices importants devraient être trouvés par les personnages-joueurs au cours de cette scène.

Le premier indice est le suivant : dans la sacristie, sur l'une des étagères au-dessus du plan de travail, le père Aubier a momentanément (car d'habitude ces pots sont à terre, cachés derrière des caisses de bois) entreposé deux pots de terre cuite bouchés au liège et scellés à la cire, dans lesquels il stocke la nourriture destinée à sa nièce Alis – devenue une goule à l'insu de tous – et qu'il compte visiter le soir même.

Des enfants pourraient être attirés par ces pots qui ressemblent à des terrines ou des bocaux de fruits confits. Un jet de débrouillardise DD10 suffirait à se débarrasser de la cire et du bouchon, à moins qu'ils ne choisissent de les casser.

Ces pots sont remplis de viande.

Dans un monde relevant du DRS 3.5 ou 5, la viande qui se trouve dans les pots est de la viande fraîche, maintenue dans cet état par une mixture d'herbes dont le père Aubier a le secret. Le chien Baxt réagira immédiatement à l'ouverture d'un tel pot, alléché par l'odeur de la viande fraîche.

Dans un univers relevant de Pathfinder, la viande qui se trouve dans les pots est pourrissante, baignant dans un jus noirâtre et écœurant, et l'ouverture (ou le bris) de ces récipients dégage une odeur pestilentielle (jet de Vigueur DD25. Nauséux pendant 1d3 rounds puis fiévreux pendant 1d3 rounds en cas d'échec, fiévreux pendant 1d3 rounds en cas de succès).

L'odeur attirera le chien Baxt s'il est loin, mais est suffisamment forte pour le faire hésiter à approcher à moins de deux mètres de la source de ces effluves méphitiques.

Le second indice se trouve dans la malle du père Aubier qui, comme les autres malles stockées sous l'escalier du clocher, n'est pas verrouillée. Que les personnages-joueurs en aient pris l'initiative ou que d'autres garnements s'en soient chargés, la malle du père Aubier sera ouverte, fouillée, et, au milieu des effets personnels du prêtre, sera découverte une liasse de papiers entourée d'un ruban.

Si l'un des personnages-joueurs sait lire et prend connaissance de ces papiers, passez à la scène 2b : lettres à Alis.

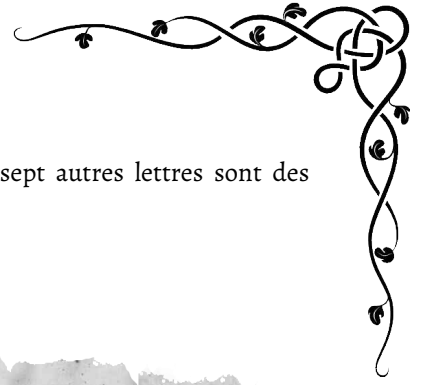
Si aucun des personnages-joueurs ne savent lire, ceux-ci devraient être suffisamment futés pour se dire que sous l'auvent de Mériandre, l'écrivain public, qui se trouve précisément sur la place du temple, à côté de la boutique de l'apothicaire, il pourrait bien se trouver quelqu'un capable de déchiffrer ces marques étranges sur le papier. Évidemment, sortir du temple requiert de déjouer la vigilance du chien Baxt. S'ils n'y parviennent pas, le père Sillin finira par revenir et les libérer après les avoir contraints, si nécessaire, à nettoyer le temple et à tout remettre en ordre.

B) SCÈNE 2A : SOUS L'AUVENT DE L'ÉCRIVAIN PUBLIC

Au moment où les personnages-joueurs viennent le voir, Mériandre, l'écrivain public, alterne entre souffler sur ses doigts engourdis par le climat et rédiger une missive importante pour un gros marchand de passage, qui piétine sous l'auvent en se frappant les côtes. Concentré sur la tâche d'en donner pour son argent au négociant qui patiente assis sur un banc, sous un arbre non loin de là, Mériandre n'a donc aucune envie d'interrompre son ouvrage pour quelques gamins qui seraient bien en peine de le payer, et il enverra les personnages-joueurs sur les roses.

En revanche, non loin, Turgeon l'apprenti écrivain s'exerce avec application, la langue dépassant de la bouche, aux pleins et déliés de la calligraphie sur un morceau de terre cuite, à l'aide d'un stylet et d'un peu d'eau qu'il tient dans des moufles.

Si les personnages-joueurs lui demandent de déchiffrer les billets, il y arrivera d'autant plus facilement qu'il les a écrites lui-même.



C) SCÈNE 2B : LETTRES À ALIS

Il y a une dizaine de lettres environ, dont les trois exemples ci-après. Les sept autres lettres sont des variantes des trois exemples qui suivent, fautes d'orthographe incluses.

Alis ma chéri,

Je t'écrit cet lître que ton oncle le bon Pere Hubier te lira.
Tu me menque et je panse tou les jour a toi. Je sais que
ta santée n'et pas encore revenu mai soi forte et écoute les
conseil de ton oncle. Les fièvre finiron bien par sans aller.
Nou nou veron biento pour la foire j'espère.

Mariotte ta maman qui
t'aime

Alis ma fille,

Ce peti mot pour te dire que je panse encor et toujours a toi.
Ton oncle me di que tu ne veut pas manger ce qu'il te done
mai il et sage et c'et pour ton bien. Reprend des forces.
Courage ma chérie.

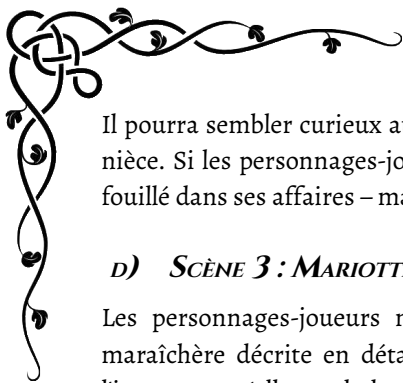
Mariotte ta maman qui t'aime

Alis ma fille chéri,

~~La foire~~

La foire s'et très bien passée et j'ai vendu baucou d'aubergine,
mai j'en ai gardé en puré pour toi com tu les aime.
Mange bien et prend tes ~~medie mede~~ remède. Soi patiente
ma chérie nou nou reveron biento.

Mariotte ta maman qui t'aime



Il pourra sembler curieux aux personnages que le Père Aubier ait pu garder ainsi des lettres destinées à sa nièce. Si les personnages-joueurs l'interrogent, ils peuvent s'attendre à une correction en règle pour avoir fouillé dans ses affaires – mais il indiquera quand même, incidemment, les conserver pour sa nièce.

D) SCÈNE 3 : MARIOTTE LA MARAÎCHÈRE

Les personnages-joueurs ne connaissent qu'une seule Mariotte dans la bourgade, et il s'agit d'une maraîchère décrite en détail parmi les habitants notables de la petite ville. Si les personnages-joueurs l'interrogent (elle vend alors sa production de carottes sur le marché), celle-ci racontera que sa fille Alis se trouve chez sa cousine Loupiette, fermière à Moranteaux. Elle ajoutera que, comme elle ne peut pas beaucoup s'absenter, seul son frère le père Aubier va régulièrement à Moranteaux pour la soigner et lui donner des nouvelles, notamment via des lettres qu'elle lui confie.

Sur un test d'Astuce DD12 réussi les personnages-joueurs qu'elle ment pour une partie de ce qu'elle raconte. Un test d'Astuce dépassant un DD de 17 les persuadera que, pour Mariotte, la petite Alis est bien à Moranteaux, mais pas chez la cousine Loupiette.

II. ACTE II : ENQUÊTE ET FILATURE

A) ENQUÊTER À MORANTEAUX

Des personnages-joueurs débrouillards pourraient souhaiter se rendre à Moranteaux pour vérifier si la petite Alis y est effectivement soignée. N'importe quel marchand se rendant en carriole à Moranteaux depuis Longebourg pourra les y amener, cependant un tel voyage en carriole devra commencer dès potron-minet, et l'arrivée à Moranteaux se fera la nuit tombée, juste avant la fermeture des portes de la ville.

Autrement dit, les enfants devront passer la nuit en plein hiver dans une ville dont ils ne connaissent ni les us, ni les habitants, ni la géographie. Pour tous, ils n'auront jamais été aussi loin de leur maison. Il serait judicieux de faire de cette escapade une scène terrifiante puisque les enfants seront alors plongés, de nuit, dans l'inconnu et dans un froid glacial.

Au lever du jour, les personnages-joueurs pourront prendre le temps de se renseigner sur Loupiette, la cousine fermière de Mariotte la maraîchère : celle-ci est totalement inconnue à Moranteaux.

Les personnages-joueurs constateront également au lever du jour qu'il existe un hospice à Moranteaux, tenu par des moniales. L'hospice est fermé aux visiteurs, sauf pour les prêtres. S'ils souhaitent entrer dans l'hospice, les personnages-joueurs devront le faire subrepticement, et, s'ils sont pris, seront jetés dehors après une bonne correction à coups de trique ou de ceinture de corde. Quoi qu'il en soit, Alis est introuvable dans cet hospice, et si le père Aubier y est connu, il ne s'y rend que rarement.

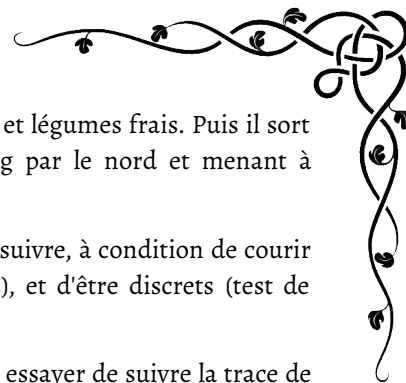
Tout personnage-joueur qui aura pénétré dans un bâtiment où sont soignés des malades devra réussir un jet de Vigueur de DD10 ou contracter une maladie aléatoire. Le DD du jet de Vigueur sera augmenté à 15 si le personnage-joueur a touché un malade ou un effet personnel appartenant à un malade.

S'ils survivent à leur périple à Moranteaux, et il n'y a pas de raison pour que ce ne soit pas le cas, les personnages-joueurs trouveront une carriole pour le retour, qui prendra à peu près autant de temps.

Disparus pendant deux jours entiers au lieu de vaquer à leurs occupations normales, les personnages-joueurs peuvent s'attendre à ce que leurs parents respectifs leur infligent une très sévère correction, et leur imposent de sévères restrictions à leur liberté de mouvement pendant au moins une semaine, sinon plus.

B) SUIVRE OU PISTER LE PÈRE AUBIER

Il est notoire que le père Aubier rend visite à la petite Alis fréquemment – et notamment le soir même de la découverte des lettres par les personnages-joueurs. Il part du temple en fin d'après-midi sur une mule avec quelques provisions, au nombre desquelles ces curieux bœufs de terre cuite scellés, et passe d'abord voir sa



sœur Mariotte pour qu'elle lui remette des recommandations, lettres, et fruits et légumes frais. Puis il sort de Longebourg pour emprunter au trot la route s'éloignant de Longebourg par le nord et menant à Moranteaux.

Les personnages-joueurs ne devraient avoir absolument aucune difficulté à le suivre, à condition de courir après la mule, d'être capables de tenir la distance (test de Gambettes DD14), et d'être discrets (test de Cachotterie, DD12).

Si les personnages-joueurs ne parviennent pas à tenir la distance, ils pourront essayer de suivre la trace de la mule en réussissant un test de Débrouillardise de DD20, ou en employant tout autre moyen à leur disposition qui leur permettrait de déterminer le chemin suivi par la mule.

Au bout d'une demi-lieue, le père Aubier bifurque. Sortant de la route, il ralentit son allure et, au petit trot, emprunte un sentier à demi-effacé entre deux haies séparant des lopins de terre. Le sentier finit par se perdre dans les sous-bois. Continuer de suivre le père Aubier à partir des sous-bois requiert un nouveau test de Cachotterie de DD15 afin de n'être pas repéré.

A n'importe quel moment au cours de la filature, si les personnages-joueurs sont repérés, le père Aubier ralentira son allure jusqu'à ce que les personnages-joueurs soient à portée d'un sort de *Sommeil* – qu'il leur jettera sans vergogne. Résister au sort de sommeil du père Aubier requiert de réussir un jet de Volonté dont le DD est de 12. En cas d'échec, les personnages affectés tombent instantanément endormis pendant 3 minutes). Si le père Aubier parvient à endormir tous les personnages-joueurs, il poursuivra son chemin au galop, pour mettre de la distance entre les personnages-joueurs et lui-même pendant que ceux-ci dorment. S'il n'y parvient pas, il galopera pour les semer avant de reprendre la route vers Longebourg et de rentrer au temple : il prétextera que sa mule s'est un peu blessée sur la route si on l'interroge – et niera avoir rencontré les personnages-joueurs.

Si les personnages-joueurs parviennent à suivre le père Aubier ou à le pister, ils constateront que le prêtre se déplace à travers les sous-bois de manière à pratiquer une très grande boucle autour de la petite ville, pour déboucher sur la voie du sud-est – qui mène à Longebourg en longeant le cimetière.

Avant d'arriver à celui-ci, le père Aubier fait une halte et pique-nique sur une petite butte rocailleuse, sur un rocher protégé de la neige par un bosquet d'arbres. La butte se trouve non loin de la route et du cimetière mais hors de vue des éventuels voyageurs. Il creuse un trou dans le sol et y fait un feu qu'il recouvre de branches pour limiter la fumée. Sur ce réchaud de fortune, il fait chauffer son repas de pain et rillettes, agrémenté des carottes qui lui ont été remis par sa sœur Mariotte. Il soupe en attendant que la nuit soit tombée, à la suite de quoi il étouffe le feu, se remet en chemin à dos de mule, mais descend de celle-ci et l'attache à un arbre avant d'arriver en vue de la mesure de Gorark le fossoyeur.

Le père Aubier prend avec lui deux sacs : l'un contient des pots de terre cuite renfermant de la viande (fraîche ou avariée selon que l'univers est géré selon les règles du DRS 3.5 ou 5, ou selon celles de Pathfinder), l'autre est rempli de terre noirâtre mêlée de bouses de vache, et d'une grosse louche, puis il se rend, le plus furtivement possible au vu de son embonpoint, vers le cimetière.

C) AU CIMETIÈRE

Dès qu'il est en vue du cimetière, le père Aubier s'arrête et scrute attentivement l'obscurité. Restant tapi non loin de la grand route, il marmonne quelque chose en empoignant le symbole de sa charge. S'élèvent alors un rire d'enfant suivi d'un craquement et d'une cavalcade s'éloignant vers la ville de Longebourg : aussitôt, le fossoyeur Gorark – qui montait la garde – bondit de derrière une pierre tombale et se met à la poursuite de ces sons illusoire. Un test approprié de Connaissance (arcanes) ou Arcanes de DD 11 permet d'identifier le sort divin d'Adeptes de niveau 0 : « *son imaginaire* ».

Une fois Gorark éloigné, le père Aubier se hâte de débayer grossièrement la neige de plusieurs pierres tombales distantes les unes des autres dans le cimetière. Il en profite pour lancer la terre et les bouses de son deuxième sac sur les murs de la mesure de Gorark le fossoyeur.

Puis, il se dirige vers une pierre tombale bien précise dans le vieux cimetière, et, pressant certaines inscriptions, déclenche un mécanisme : les personnages-joueurs, s'ils sont parvenus à l'observer, verront avec surprise la dalle de la tombe pivoter vers le bas et laisser apparaître une ouverture, avant que n'en sorte une petite fille émaciée, tremblante, sale, et en haillons, qu'ils reconnaîtront sans mal comme étant la jeune Alis. Celle-ci s'assied à distance de son oncle et les deux engagent une conversation pendant les brèves minutes avant que Gorark le fossoyeur ne revienne.

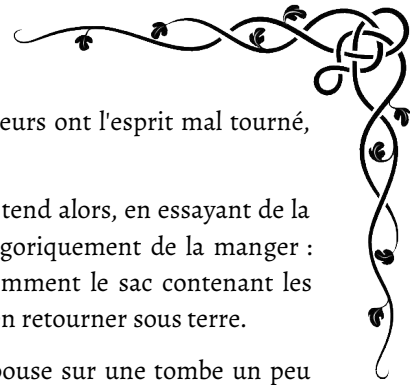
Selon la proximité des personnages-joueurs par rapport au père Aubier et à Alis, ceux-ci pourraient être capables d'entendre leur conversation.



Si les personnages-joueurs sont trop loin, ils verront le père Aubier et Alis discuter, avant que la jeune fille ne refuse catégoriquement ce qui semble être une carotte qui lui est tendue avec insistance par le père Aubier. Quelques instants plus tard, le père Aubier remet le sac contenant les bocaux de viande à Alis, en échange d'un sac contenant des bocaux vides. Une fois l'échange fait, le fin visage de la jeune fille se déforme d'une grimace épouvantable, avant qu'elle ne rentre sous terre avec un air résigné.

Si les personnages-joueurs sont suffisamment près, ils voient et entendent les choses suivantes :

- le père Aubier donne d'abord des nouvelles de sa maman à Alis. Il précise également qu'il ne peut pas passer de temps avec elle ce soir à cause du fossoyeur qui n'est pas loin, mais que, c'est promis, il trouvera un moyen pour éloigner Gorark la prochaine fois et passer une nuit avec elle. En attendant, le père Aubier la conjure de continuer de demeurer discrète, personne ne devant savoir qu'elle se trouve là ;
- de son côté, Alis semble soulagée de ne pas avoir à passer la nuit avec son oncle le père Aubier, mais se plaint de son ennui à devoir rester toujours toute seule sous terre dans l'obscurité, de s'être lassée de ses jouets actuels, de ne pas pouvoir revoir sa maman et ses copains qui lui manquent, et de ce que le père Aubier essaie toujours de lui faire des choses désagréables (en réalité des rituels



pour la ramener à la vie) et avaler des choses dégoûtantes (si les joueurs ont l'esprit mal tourné, n'hésitez pas à imposer un jet de Maturité aux personnages) ;

- Aubier sort alors un bocal (contenant de la purée d'aubergines) et lui tend alors, en essayant de la persuader que ce n'est pas dégoûtant, mais comme Alis refuse catégoriquement de la manger : « *nan, elle est pas bonne ta purée !* », Aubier finit par lui tendre prudemment le sac contenant les bocaux de viande tandis qu'Alis lui laisse un sac semblable avant de s'en retourner sous terre.

Aubier ferme alors la tombe truquée, vide le reste de son sac de terre et de bouse sur une tombe un peu éloignée, puis court récupérer sa mule pour repartir dans le sens inverse. Il passera la nuit dans un mas abandonné dans lequel il a l'habitude de s'abriter.

Les personnages pourraient également vouloir intervenir immédiatement, et se dévoiler en présence du père Aubier, voire même l'attaquer physiquement en croyant sauver la petite Alis d'un affreux pervers qui la séquestre.

Dans ces deux situations, le père Aubier aura comme principal objectif d'éviter que les personnages-joueurs n'interagissent avec Alis, car celle-ci est en réalité une goule, créature très dangereuse qui pourrait très facilement s'en prendre à ses anciens camarades.

Dans la première situation, le père Aubier essaiera d'abord de raisonner les personnages-joueurs en essayant de leur expliquer le malentendu, mais de manière maladroite et assez ambiguë en raison de la panique qu'il ressent à l'idée que son secret ait été découvert : « *Je ne fais rien de mal !* », « *Vous êtes trop jeunes pour comprendre* », « *C'est ma nièce et je l'aime !* », « *Il vaut mieux qu'elle reste enfermée, elle pourrait rencontrer quelqu'un d'autre et lui parler, ce serait dramatique* », « *Vous ne comprenez pas, il faut que je gère ses pulsions affreuses !* ».

Dans la seconde, attaqué physiquement par les personnages-joueurs, le père Aubier se défendra de son mieux mais en essayant de faire fuir les personnages-joueurs sans les blesser : en effet ceux-ci sont pour lui des enfants contre lesquels il n'a *a priori* aucun grief – mais s'il est en infériorité manifeste ou blessé, il choisira de prendre la fuite.

D) DANS LA CRYPTÉ SOUTERRAINE

S'ils ne sont pas intervenus avant, les personnages-joueurs souhaiteront certainement explorer le cimetière après le départ du père Aubier, et notamment la salle souterraine. La tombe truquée est très facile à ouvrir : un test d'Astuce DD15 (DD10 si le personnage-joueur a observé le père Aubier ouvrir la tombe) ou un test de Débrouillardise DD12 permet de déclencher le mécanisme et d'ouvrir la fausse tombe.

En pivotant, la dalle libère des exhalaisons méphitiques de chair pourrissante et de terre humide mêlées, et révèle un escalier de pierre qui s'enfonce dans des profondeurs obscures. Un jet de Volonté DD12 est nécessaire pour braver la peur de cette obscurité (du moins pour les personnages ne disposant pas de l'aptitude vision dans le noir), car la salle n'est pas du tout éclairée. L'odeur de chair est plus forte à mesure que les personnages-joueurs progressent dans la crypte.

L'escalier de pierre débouche sur une salle voûtée à arcs-boutants simples, au sol de terre battue. Le plafond et les murs lézardés sont envahis de racines venant des arbres et arbustes poussant dans le vieux cimetière. Si les personnages-joueurs y sont entrés après le départ du père Aubier, c'est là qu'ils trouveront Alis, recroquevillée sur elle-même au milieu de débris d'os et de morceaux de viande putréfiés, en train de fredonner une comptine, comme pour se rassurer.

III. ACTE FINAL : LA VÉRITÉ SUR ALIS

A) DÉNOUEMENT

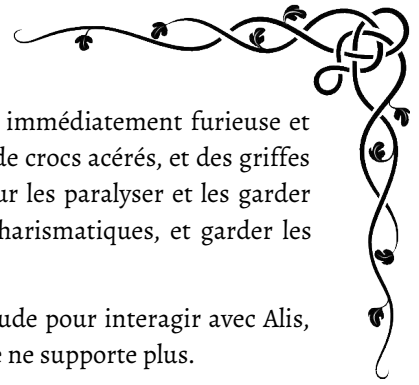
Le dénouement du scénario est la confrontation finale entre les personnages-joueurs et la petite Alis, du moins si le père Aubier s'est éloigné, ou si les personnages-joueurs ont réussi à le chasser ou neutraliser. À présent qu'ils l'ont retrouvée, ils peuvent l'interroger sur son absence des derniers mois. Elle n'est pas hostile, du moins initialement, et leur expliquera sans difficulté qu'elle est tombée malade après avoir été mordue par un gros chien nu, et qu'elle a très mal au ventre depuis (évidemment, elle est tenaillée par la faim inextinguible et obsédante des goules).

Alis ressent confusément que son état est totalement anormal et contre-nature, mais le père Aubier n'a jamais voulu – ou plutôt jamais osé – lui dire ce qui lui était réellement arrivé. Ainsi, bien qu'elle sache à peu près ce qu'est une goule (« *c'est un monstre très très méchant* »), elle ne sait pas précisément qu'elle est devenue l'un de ces morts-vivants mangeurs de chair.



Alis est heureuse de voir ses anciens camarades et de pouvoir leur parler. Elle a très envie de jouer avec eux, et de revenir dans la ville pour vivre comme avant, bien qu'elle n'aime plus trop la lumière du jour. Elle aimerait bien revoir sa maman, et aussi que les personnages-joueurs restent avec elle pour jouer, que ce soit dans la crypte ou ailleurs. Si un personnage-joueur dispose d'une cabane secrète et qu'il le mentionne, Alis lui demandera spontanément s'il peut l'héberger.

Après quelques minutes de discussion, Alis, qui manque énormément d'affection, essaiera prendre par la main le personnage-joueur le plus proche et/ou le plus charismatique, avant de le tirer par la main pour le faire venir avec elle : « *viens, on va jouer ensemble !* », vers les sous-bois proches. Le personnage-joueur s'apercevra immédiatement de la froideur de la main de sa camarade et de la force de ses doigts. Un jet de Réflexes sera nécessaire au personnage pour éviter que la poigne de fer d'Alis ne se referme totalement sur sa main ou son poignet. Il suffit pour cela de battre un DD de 12, mais un personnage-joueur souhaitant rendre naturel son mouvement d'évitement devra soit battre un DD de 15 avec son jet de Réflexes, ou bien réussir un test de Bobards de DD14 pour justifier le geste.



Si Alis s'aperçoit qu'elle est rejetée par ses anciens camarades, elle deviendra immédiatement furieuse et hostile : ses traits vont se déformer, pour laisser apparaître une gueule garnie de crocs acérés, et des griffes vont se mettre à pousser. Alis essaiera de blesser les personnages-joueurs pour les paralyser et les garder avec elle : elle aura l'intention de dévorer les plus hostiles et/ou les moins charismatiques, et garder les autres comme camarades de jeu... Pour toujours !

Si Alis ne s'aperçoit pas de ce rejet, les personnages-joueurs auront toute latitude pour interagir avec Alis, tant qu'ils ne lui demanderont pas de rester toute seule dans la crypte, ce qu'elle ne supporte plus.

Si les personnages-joueurs choisissent d'attaquer Alis, il est peu probable qu'ils s'en sortent tous indemnes, car Alis est très dangereuse. Ses attaques infligent des dégâts létaux en plus du risque de paralysie. Les jets de sauvegarde contre les capacités de goule d'Alis ont un DD de 12.

Si vraiment les personnages-joueurs sont en grande difficulté, le père Aubier, s'il n'a pas été durablement neutralisé par les personnages-joueurs, pourrait leur porter secours. A défaut, le fossoyeur Gorark pourrait intervenir également alors qu'il rentre chez lui en pestant après la cavalcade que lui a fait faire Aubier. Dans ce dernier cas, l'existence d'Alis sera immanquablement révélée.

B) ÉPILOGUE

Les suites de cette aventure dépendent des actions des personnages-joueurs. Alis est devenue une goule, mais elle apparaît plus malheureuse que méchante, ce qui pourrait les faire hésiter quant à la révélation du secret du père Aubier.

S'ils révèlent l'existence d'Alis au père Sillin ou aux autorités bailliales, et qu'Alis est encore enfermée dans la crypte, alors une trentaine d'hommes courageux de la petite ville, menés par le père Sillin, iront débusquer l'enfant goule armés de fourches et de torches, et Alis terminera démembrée et brûlée, hurlant après sa maman Mariotte.

Si le rôle du père Aubier est révélé, il sera d'abord défroqué, puis Mariotte et lui mis en quarantaine dans l'hospice de Moranteaux pour le restant de leurs jours (soit à peine deux ans compte tenu de la promiscuité et de l'absence d'hygiène régnant dans l'hospice).

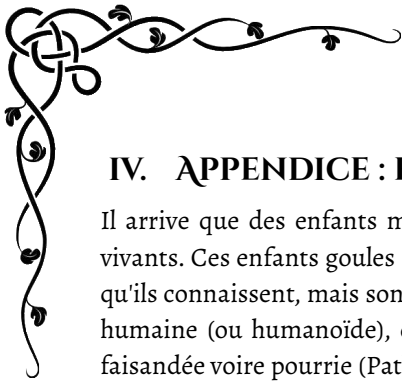
Si le rôle du père Aubier n'est pas révélé, ce dernier prétendra qu'il ignorait le sort d'Alis, et qu'il allait en réalité visiter une « bonne amie » dans une maison voisine. Il recevra un blâme et une pénitence du père Menganad, mais se sauvera, ainsi que sa sœur Mariotte, de la quarantaine.

Les personnages-joueurs peuvent choisir de ne pas révéler le secret du père Aubier. Si Alis est toujours dans sa crypte, le père Aubier reprendra ses visites régulières dans l'espoir de guérir la petite fille, et n'hésitera pas à demander, à l'avenir, l'aide des personnages-joueurs pour faire diversion et éloigner Gorark le fossoyeur.

S'ils l'ont libérée (ou si elle s'échappe de la crypte), Alis finira par s'attaquer aux voyageurs pour les dévorer – certains revenant sous la forme de goules. Le vicomte Raimon Malfaux enverra, quelques semaines plus tard, des hommes régler le problème des goules de Longebourg par la force.

Si Alis est découverte, il est important que les personnages-joueurs assistent à la déchirante destruction de la petite Alis, hurlant de désespoir après sa maman, à la fin d'une chasse à l'enfant goule impitoyable menée par Hubertin, jeune neveu du vicomte Malfaux et ses gardes du corps, précepteurs et autres maîtres d'armes.

Au moins, Gorark le fossoyeur aura appris qui le tourmente par des malveillances depuis des mois : c'était le père Aubier.



IV. APPENDICE : ENFANT GOULE

Il arrive que des enfants mordus par des goules succombent à la fièvre des goules et renaissent morts-vivants. Ces enfants goules gardent leurs souvenirs, leurs compétences et continuent de parler les langues qu'ils connaissent, mais sont dévorés par la faim, un besoin obsessionnel et insatiable de se nourrir de chair humaine (ou humanoïde), qui selon les univers doit être fraîche (DRS 3.5, DRS 5.0) ou au contraire très faisandée voire pourrie (Pathfinder).

Création d'enfant goule

L'archétype acquis « goule » peut être ajouté à n'importe quel enfant humanoïde (appelé ci-après la « créature de base »). L'enfant goule conserve les niveaux de classe héroïque enfantine de la créature de base, mais ses autres caractéristiques et pouvoirs changent de la manière suivante :

Taille et type. Le type de la créature devient mort-vivant. Ne recalculez pas le bonus de base à l'attaque, les jets de sauvegarde et les points de compétence. La taille reste inchangée – à jamais.

Dés de vie. Le dé de vie de l'enfant goule est un d12 (7PV).

Classe d'armure. L'enfant goule acquiert un bonus d'armure naturelle de +2 (ou conserve l'armure naturelle de la créature de base si celle-ci est supérieure).

Attaques. Si la créature de base ne disposait pas d'une attaque naturelle, elle gagne trois attaques naturelles principales : une attaque naturelle de morsure (toucher basé sur la Dextérité) et deux attaques de griffes (toucher basé sur la Force).

Dégâts. Les attaques naturelles de la créature de base peuvent causer la paralysie en plus des dégâts normaux. Les attaques naturelles et avec armes de la créature de base infligent des dégâts normaux. La morsure et les griffes de l'enfant goule infligent respectivement 1d3 et 1d2 points de dégâts s'il est de taille petite, et respectivement 1d4 et 1d3 points de dégâts s'il est de taille moyenne, outre le modificateur éventuel de Force.

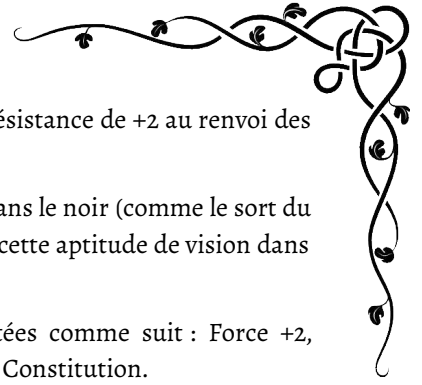
Particularités. L'enfant goule conserve toutes les particularités de la créature de base, auxquelles viennent s'ajouter les suivantes :

Fièvre des goules (Ext). Maladie : morsure, jet de Vigueur, temps d'incubation 1 jour ; effet : affaiblissement temporaire de 1d2 points de Dextérité et de 1d2 points de Constitution. Le DD de sauvegarde est de 10 plus le modificateur de Charisme de l'enfant goule.

Un humanoïde mort des suites de cette maladie revient à la non-vie sous forme de goule (et dans le cas d'un enfant, sous forme d'un enfant goule) à minuit lors de la nuit suivante. La victime n'est pas sous le contrôle des autres goules, et se conduit en tous points comme une goule ordinaire.

Immunités des morts-vivants (Ext). L'enfant goule est immunisé contre les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, la maladie, les effets magiques de mort et ceux requérant un jet de Vigueur sauf s'ils fonctionnent également sur des objets. L'enfant goule est également immunisé aux coups critiques, aux dégâts non-létaux, aux affaiblissements temporaires ou diminutions permanentes de caractéristiques, au drain de vie et aux dégâts excessifs. L'enfant goule n'a pas besoin de respirer, dormir ni, théoriquement, de manger. L'énergie positive inflige des dégâts aux enfants goules, tandis que l'énergie négative guérit leurs blessures.

Paralysie (Ext). Toute créature frappée et blessée par la morsure ou les griffes d'un enfant goule doit réussir un jet de Vigueur sous peine de se retrouver paralysée pendant 1d2 rounds (la paralysie des blessures infligées par les enfants goules dure 1 round de moins que celle des goules). Les elfes sont immunisés contre ce pouvoir. Le DD du jet de Vigueur est de 10 plus le modificateur de Charisme de l'enfant goule.



Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext). L'enfant goule bénéficie d'une résistance de +2 au renvoi des morts-vivants.

Vision dans le noir (Ext). L'enfant goule dispose en permanence d'une vision dans le noir (comme le sort du même nom), d'une portée de 18 mètres. Si la créature de base disposait déjà de cette aptitude de vision dans le noir, alors la portée de celle-ci est doublée à 36 mètres.

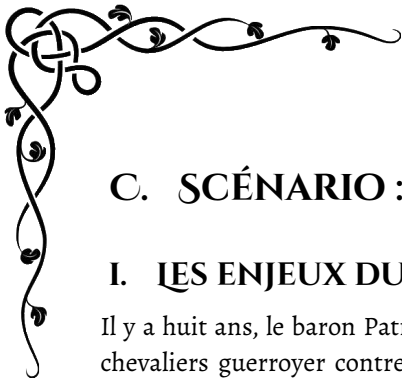
Caractéristiques. Les caractéristiques de la créature de base sont augmentées comme suit : Force +2, Dextérité +4, Charisme +4. Étant mort-vivant, l'enfant goule n'a pas de score de Constitution.

Compétences. L'enfant goule bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests d'Astuce, Bravade, Cachotterie, Gambette, Grimpette et Poudre d'escampette.

Facteur de puissance. Comme la créature de base +2.

Alignement. L'alignement devient chaotique mauvais.





C. SCÉNARIO : SCEAU L'Y LAISSE...

I. LES ENJEUX DU SCÉNARIO

Il y a huit ans, le baron Patricion Morecarve, vassal du vicomte Raimon Malfaux, est parti avec sa suite de chevaliers guerroyer contre les drows qui menaçaient une nouvelle fois le royaume, laissant son épouse Albine aux bons soins de son frère cadet Fulgence Morecarve et de quelques serviteurs. Hélas, Patricion Morecarve n'est jamais revenu de cette expédition, probablement tué par les elfes noirs dans leur monde souterrain.

Quelques-uns des chevaliers et soudards qui l'accompagnaient sont revenus au domaine Morecarve, sans explication quant à la disparition soudaine de leur suzerain.

Afin de conserver intact l'héritage familial, car les biens des Morecarve leur appartiennent en propre (leur domaine n'est pas un fief mais un alleu), son frère Fulgence Morecarve, devenu baron à son tour, a donc épousé la veuve de son frère, qui se trouvait alors enceinte et a fini par accoucher d'une petite fille Lisebette.

Ce que nul ne sait, c'est que Fulgence et Albine étaient amants bien avant d'être époux, et ont profité du départ du baron Patricion pour le faire assassiner par leur homme de main Gerfail, un soudard qui accompagnait le baron Patricion, auquel ils ont demandé qu'il rapporte le sceau aux armes du baron, comme preuve du forfait, en échange se son adoubement comme chevalier.

Contre le souhait de Fulgence, Albine, la mère de Lisebette a conservé le sceau afin de garder un souvenir de son premier mari. Or, que la baronne Albine soit en possession de ce sceau constitue la double preuve :

- d'une part, que le baron Patricion, qui n'enlevait jamais son sceau, n'a pas pu mourir à la guerre contre les elfes noirs ;
- d'autre part, que la baronne Albine a forcément joué un rôle dans la disparition de son premier mari.

Quant à la jeune Lisebette, désormais âgée de 8 ans, sa propre mère ignore si elle est issue de son premier mari Patricion ou de son ancien amant et nouvel époux Fulgence. La petite fille a suffisamment de traits des Morecarve pour que son ascendance n'ait jamais été remise en question.

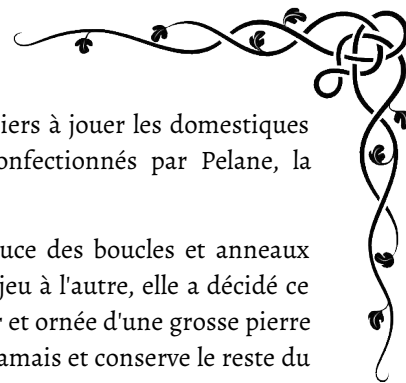
Dans tous les cas, si la preuve de cet assassinat venait à être apportée à Raimon Malfaux, suzerain du baron Fulgence, le couple adultère et assassin serait certainement châtié, et peut-être même condamné à mort, tandis que Lisebette, soupçonnée de bâtardise, risque d'être écartée de l'héritage de ses parents. Même si ce n'est pas le cas, la révélation de ces faits pourrait susciter une vendetta de la famille d'Albine contre les Morecarve, ou l'inverse.

II. ACTE I : LE SCEAU PERDU

A) SCÈNE I : LE JEU DE LA « GRANDE DAME »

Par un magnifique après-midi à la fin de l'été, les PJ jouent avec d'autres camarades sur un pré rattaché à la propriété du seigneur baron Fulgence Morecarve, un opulent manoir fortifié, sous la surveillance de quelques domestiques.

Comme à son habitude, Lisebette, fille du baron Fulgence, est la petite reine de la propriété, et son jeu favori est celui de « la grande dame » : elle n'aime rien tant que déambuler comme sa mère, la baronne Albine, devant ses petits camarades, en levant son petit nez mutin et en leur donnant des ordres.



Mais elle n'est pas méchante et ses camarades se prêtent d'autant plus volontiers à jouer les domestiques qu'elle leur fait toujours partager des tourtes et autres blanc-mangiers confectionnés par Pelane, la cuisinière du logis.

Pour que son jeu soit parfait, Lisebette a pris l'habitude d'emprunter en douce des boucles et anneaux appartenant à sa mère. Si les boucles et bijoux qu'elle emprunte varient d'un jeu à l'autre, elle a décidé ce jour-là de compléter pour la première fois sa parure par une énorme bague d'or et ornée d'une grosse pierre verte gravée, que sa maman sort souvent pour l'admirer mais qu'elle ne porte jamais et conserve le reste du temps dans un coffret marqueté.

Il y a quelques jours, Lisebette est parvenue à retrouver une vieille malle contenant toute une collection de vieilles tuniques masculines brodées de fil d'or et d'argent, de ceintures, de bérets et de toques fastueux mais démodés et mités, aux plumes râpées, accompagnées de quelques robes de dentelle défraîchies mais plutôt luxueuses au milieu de rubans de soie élimés, et même un luth et un flûtiau piqués de vers de bois.

Heureuse de sa trouvaille, elle a décidé que son jeu d'imitation d'une vie de cour serait encore plus fidèle si chacun de ses camarades se déguisait avec ces nippes, en les ajustant à leur taille lorsque c'est nécessaire.

Bien entendu, Lisebette s'est réservé la moins détériorée et la plus opulente des robes, de teinte azur et ourlée de fils d'or, laissant aux autres enfants le soin de choisir leur déguisement parmi les autres frusques disponibles. Les personnages-joueurs pourront se déguiser en utilisant :

- Une antique robe bouffante de coton teint d'écarlate, mais sans manches et très poussiéreuse ;
- Une robe longue de velours sombre avec ses manches, richement passementée, mais trouée par endroits et à la doublure de satin lacérée ;
- Trois pourpoints brodés aux couleurs passées, sans manches ;
- Neuf manches dépareillées, dont cinq manches à crevés ;
- Deux toques à plumes de velours cramoisi ;
- Quatre bonnets de dentelle jaunie et souvent tachés et piqués de moisissure ;
- Deux culottes bouffantes, trouées et tachées de brun.

Lisebette a également récupéré quelques coudées de ficelle grossière afin d'ajuster ces vêtements d'adultes aux tailles des enfants, et de la toile.

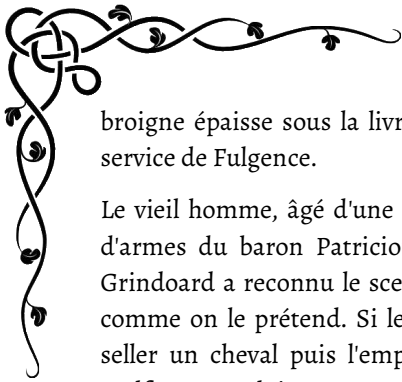
Abreuvée des histoires de cour de sa maman, Lisebette impose à ses camarades de jouer "au banquet", étendant la toile sur le pré comme s'il s'agissait d'une table de banquet, et ordonnant notamment aux PJ de la divertir, comme s'ils étaient joulars ou trobars.

Aux PJ de décider s'ils veulent entrer dans le jeu. Cependant, compte tenu de la gravité de l'enjeu, puisque la récompense en serait de manger une tourte aux pêches et blanc-mangier de Pelane la cuisinière, il est probable qu'ils se livrent aux désirs de leur camarade.

B) SCÈNE 2 : LE VIEUX SERVITEUR

Au cours du jeu, l'un des vieux serviteurs qui surveillent les enfants s'approchera discrètement de Lisebette et demandera d'examiner la bague d'or avec la pierre verte, ce que Lisebette lui permettra volontiers. Les PJ n'auront aucun mal à s'apercevoir de cette demande. S'ils observent le serviteur à ce moment, ils liront une expression de surprise mêlée d'une certaine colère, puis une expression profondément haineuse sur le visage du vieux serviteur alors qu'il semble reconnaître la bague.

Si les personnages-joueurs battent un DD20 à un test d'Astuce, ils s'apercevront ne pas être les seuls à avoir remarqué à la fois la bague et l'émotion du vieillard : un autre homme laid, au crâne chauve, et portant une



broigne épaisse sous la livrée des Morecarve, s'en est également aperçu. Il s'agit de Gerfail, chevalier au service de Fulgence.

Le vieil homme, âgé d'une soixantaine d'années et se nommant Grindoard, est l'un des anciens servants d'armes du baron Patricion Morecarve, resté au service du frère cadet Fulgence comme domestique. Grindoard a reconnu le sceau et vient donc de comprendre que son maître n'a pas pu mourir à la guerre comme on le prétend. Si les personnages-joueurs sont intrigués et ont suivi Grindoard, ils l'observeront seller un cheval puis l'emprunter et quitter la propriété. Grindoard veut rejoindre le vicomte Raimon Malfaux pour lui rapporter ses soupçons devenus quasi-certitude, et ainsi se venger de Fulgence et Albine qui ont tué son seigneur bien aimé Patricion.

S'ils ont remarqué l'homme en livrée et ont décidé de le suivre, les personnages-joueurs constateront que celui-ci a rejoint le baron Fulgence pour s'entretenir avec lui dans un office, porte fermée. S'ils parviennent à écouter la conversation, ils entendront distinctement le baron prononcer ces paroles : « *Laissons-les jouer pour le moment, il est inutile d'attirer l'attention des autres serviteurs. Je le récupérerai plus tard. En revanche, pour Grindoard, pas question qu'il arrive chez Raimon. Fais le nécessaire* ». Quelques secondes plus tard, l'homme en livrée sort de l'office pour se rendre aux écuries et emprunter un vif coursier, se lançant avec deux autres chevaliers à la poursuite de Grindoard.

C) SCÈNE 3 : LA FIN D'UNE BONNE APRÈS-MIDI

Pendant ce temps, au jeu des enfants, finissant par se lasser de rester assise près du drap, Lisebette entraînera ses camarades dans une ronde, puis une danse paysanne au rythme des chants enfantins.

Peu après, certains enfants un peu plus turbulents que les autres improvisent un jeu de soule en roulant en boule quelques manches dépareillées et en en faisant une boule de tissu entourée d'un vieux drap noué, qui servira de balle. Assez vite, les enfants déguisés quitteront leurs accoutrements afin de jouer plus à l'aise. Au début un peu dépitée de ce nouveau jeu moins à son goût, Lisebette se débarrasse vite de sa robe pour rejoindre les autres enfants.

Lorsque les enfants décident enfin de se reposer et d'aller déguster les tourtes de Pelane la cuisinière, Lisebette propose aux autres enfants dont les PJ de l'aider à ranger les draps et les vieux habits dans la grande malle pour la porter jusqu'à la réserve. Une fois ceci fait, les enfants dégustent une bonne tourte épicée de Pelane.

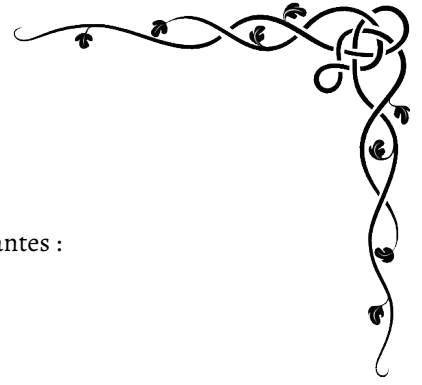
D) SCÈNE 4 : MAIS OÙ EST LA BAGUE ?

Alors que les enfants dévorent chacun leur portion de tourte, Lisebette pousse un grand cri : « *la bague !* », car en effet, celle-ci n'est plus à son doigt. Elle fouille fébrilement dans les replis de sa robe opulente, sans succès. Fouillant dans la malle, puis revenant sur ses pas, rien n'y fait : il faut se rendre à l'évidence, la bague est introuvable.

De couleur or et verte au milieu des hautes herbes dont les brins sont soit verts soit jaunis par le soleil, il est impossible de la repérer.

Lisebette est mortifiée d'avoir perdu la bague, et terrifiée de la dispute – pour ne pas dire la correction – qui l'attend. Elle craint aussi, si certains PJ sont d'extraction sociale modeste, que ces derniers ne soient accusés de vol, avec toutes les conséquences que cela implique : pour des roturiers, voler un noble dans sa demeure est passible de la pendaison, et l'âge n'est pas une circonstance atténuante. Pour des enfants d'ascendance noble, un soupçon de vol entacherait l'honneur de leur famille.

Elle tient donc à retrouver le bijou coûte que coûte. Et les personnages-joueurs ont tout intérêt à faire de même avant que la disparition de l'objet ne soit découverte ou du moins qu'ils ne soient accusés d'un forfait qu'ils n'ont pas commis.



III. ACTE 2 : L'ENQUÊTE

A) *PISTES À SUIVRE*

A ce stade du scénario, les joueurs disposent à coup sûr des pistes initiales suivantes :

- le lieu de la perte ou du vol ;
- la bague elle-même ;
- la surprise mêlée de colère du vieux serviteur.

Les indices supplémentaires qu'ils ont pu récupérer sont les suivants :

- Si un personnage-joueur (un Intello, par exemple) connaît l'héraldique ou l'histoire, il a pu comprendre que la bague est un sceau ;
- Les personnages-joueurs ont pu noter le départ précipité de Grindoard, et peut-être le fait que Gerfail soit parti à sa poursuite ;
- Les personnages-joueurs ont pu suivre Gerfail et entendre sa conversation avec le baron Fulgence.

1) LE LIEU DE LA PERTE

Peu d'indices sont disponibles sur le lieu de la perte de la bague. Il est cependant très probable que la perte ait eu lieu alors que Lisebette se trouvait à l'extérieur des bâtiments de la baronnie, et non à l'intérieur.

Toutefois, les herbes hautes ont été piétinées au cours des danses, rondes et jeux des enfants, effaçant l'essentiel des traces qui pourraient éventuellement avoir du sens.

Sur un test d'Astuce de DD15 réussi, un personnage-joueur peut apercevoir une pie s'envolant au loin.

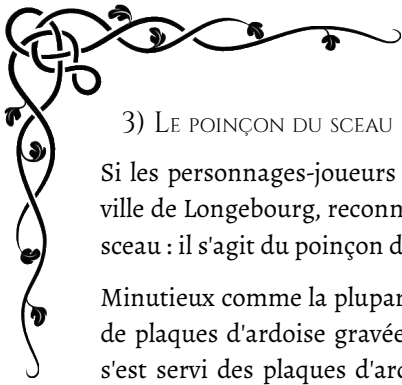
2) LA BAGUE

Si les personnages-joueurs s'intéressent à la bague elle-même, ils savent déjà que la bague est constituée d'un large anneau orné d'une grosse pierre verte gravée, probablement une émeraude. Vu leurs tailles respectives, l'or de l'anneau et le joyau sont de très grande valeur.

Les personnages-joueurs pourront facilement interroger Lisebette qui leur dira volontiers tout ce qu'elle sait, et notamment les éléments suivants :

- Outre la grosseur inhabituelle de la pierre précieuse et ses gravures, ressemblant fortement aux armoiries de sa famille, qui rendent la pierre plus translucide que transparente, son anneau est si large que Lisebette était contrainte d'y passer deux doigts afin de pouvoir la porter. Même ainsi, la bague, assez lourde, a fini par glisser de ses doigts durant le jeu. Elle a tout de même remarqué un poinçon assez particulier sur l'anneau, représentant un cercle dans lequel se croisent un marteau et un trait en zigzag. Si les personnages-joueurs se renseignent sur le poinçon, ils seront dirigés vers Maître Arouet, nain et orfèvre de Longebourg, qui devrait être en mesure de les éclairer ;
- Sa maman Dame Albine ne porte jamais cette bague, mais la sort parfois d'une boîte en marqueterie pour l'admirer, avant de soupirer et de la remettre dans le coffre à bijoux ;
- Si les personnages-joueurs s'intéressent à sa famille et lui posent des questions, Lisebette expliquera que son papa Fulgence n'a pas toujours été son papa mais était d'abord son tonton, et que son ancien papa Patricion a disparu en allant faire la guerre aux méchants elfes noirs sous la terre alors qu'elle était encore toute petite.





3) LE POINÇON DU SCEAU

Si les personnages-joueurs le lui demandent, Maître Arouet, orfèvre joaillier nain bien connu de la petite ville de Longebourg, reconnaîtra sans mal la description du poinçon de l'artisan qui a réalisé la monture du sceau : il s'agit du poinçon de son propre père, Maître Arouancieux, dont il a repris le métier à son décès.

Minutieux comme la plupart des nains, Maître Arouancieux gardait un registre de ses ventes sous la forme de plaques d'ardoise gravées de runes. Le registre est toujours en la possession de Maître Arouet, mais il s'est servi des plaques d'ardoises comme tuiles pour protéger son atelier de la pluie. Si les personnages-joueurs souhaitent trouver l'information précise de la vente du sceau, il leur faudra d'abord grimper sur le toit de l'atelier (test de Grimpeur DD15), trouver la bonne plaque d'ardoise (test d'Astuce DD20), la desceller sans en faire tomber d'autres ni la casser (test de Débrouillardise DD15), puis, à la demande d'Arouet, la replacer à nouveau (test de Débrouillardise DD20) sans démolir le toit.

Usées, la plupart des plaques d'ardoise sont devenues difficilement lisibles, mais l'information recherchée par les personnages-joueurs sera encore déchiffrable par Arouet : il s'agit d'un sceau d'émeraude gravée, réalisé il y a 211 ans pour le baron Morecarve (celui de l'époque, à savoir l'arrière-arrière-arrière grand-père du baron Morecarve actuel), et payé mille cinq cent couronnes d'or en deux versements. « – Hmpf, pas bien cher... », grommellera Arouet.

4) LE VIEUX SERVITEUR

Ne serait-ce qu'en demandant simplement aux habitants de la maisonnée, les personnages-joueurs n'auront aucune difficulté à connaître l'identité du vieux serviteur ayant paru intéressé par la bague puis parti si précipitamment : tous savent qu'il s'agit de Grindoard, ancien servant d'armes devenu domestique, demeuré loyal à la famille Morecarve depuis des décennies.

Grindoard habite avec d'autres familles de domestiques dans une dépendance du manoir fortifié, une sorte de grange de bois à laquelle des cloisons ont été ajoutées afin d'offrir un peu d'intimité aux domestiques. Si les personnages-joueurs parviennent à s'introduire dans le réduit qu'il occupe habituellement, ils n'y trouveront rien, car il n'y a tout simplement rien à trouver.

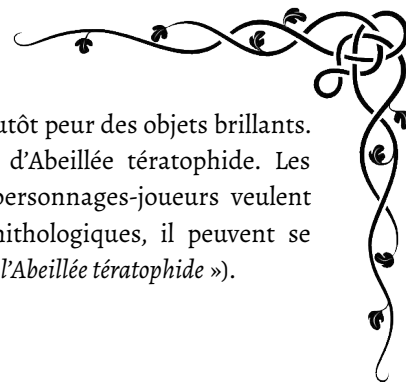
Si les personnages-joueurs interrogent les domestiques de manière poussée, ils apprendront que Grindoard, malgré son grand âge, a une amie proche et, dit-on, peut-être même intime, en la personne de Redaine, la boulangère.

5) LES AUTRES ENFANTS

Les personnages-joueurs auront peut-être l'idée d'interroger les autres enfants sur ce qu'ils pourraient avoir remarqué. Aucun n'a rien vu. Seul Thibald dit « Titi », le tout jeune frère de Lisebette âgé de 2 ans, a remarqué une pie s'emparer de la bague tombée au sol. Il est cependant trop jeune pour s'exprimer correctement. Voici les réponses qu'il formulerait aux questions que les personnages-joueurs pourraient lui poser :

- Question : « As-tu vu qui a pris la bague ? » – Réponse : « Vii ! ». La réponse est donc affirmative.
- Question : « Qui a pris la bague ? » – Réponse : « Zozo ! ». Il a en effet vu un oiseau s'emparer du sceau dans son bec.
- Question : « À quoi ressemble Zozo ? » – Réponse : « Noa ! Ré ! Blanc ! ». L'oiseau est en effet noir et blanc.

Une fois que les personnages-joueurs auront interrogé Titi, ils devraient avoir compris qu'un oiseau noir et blanc, une pie, a récupéré la bague, attirée par les reflets chatoyants du bijou. Restera, bien entendu, à trouver le nid du volatile.



Un petit intello féru d'ornithologie pourrait faire remarquer que les pies ont plutôt peur des objets brillants. C'est parfaitement exact, mais le volatile en question a ingéré un pétale d'Abeillée tératophide. Les alcaloïdes de la plante ont totalement modifié son comportement (si les personnages-joueurs veulent enquêter sur ce comportement contraire aux plus élémentaires règles ornithologiques, il peuvent se renseigner chez l'alchimiste Aloysius et vivre l'aventure intitulée « *la cueillette de l'Abeillée tératophide* »).

B) FILATURES

1) A LA POURSUITE DE GRINDOARD

Suivre le vieux serviteur ou ses poursuivants eux-mêmes est compliqué, car ils sont partis à cheval et au galop et les personnages-joueurs n'auront probablement pas de possibilité de se déplacer aussi vite. En revanche, suivre leur piste est beaucoup plus facile – comme ni Grindoard, ni Gerfail et les soldats n'ont pris de précautions pour cacher leur piste, toutes les méthodes auxquelles les personnages-joueurs penseront pour retrouver leur trace seront automatiquement couronnées de succès.

Au bout d'une heure à suivre leur piste à travers sentiers et bois, les personnages-joueurs croiseront Gerfail et les chevaliers revenant au petit trot au manoir Morecarve.

Une heure et demi plus tard, les personnages-joueurs découvriront un attroupement de voyageurs et carrioles sur le côté du sentier : un cavalier et son cheval semblent s'être écartés par erreur du chemin et être tombés dans une pente en contrebas. Le cheval est un peu blessé à la patte, tandis que le cavalier s'est rompu le cou. Le cheval est celui que Grindoard avait emprunté, tandis que le cavalier mort est évidemment Grindoard.

Il peut s'agir d'un simple accident causé par la hâte de Grindoard, comme il peut s'agir d'un meurtre déguisé commis par Gerfail et les chevaliers. Les circonstances réelles de la mort de Grindoard n'ont aucune importance pour le scénario – le meneur de jeu pourra en décider librement.

2) GERFAIL ET LES CHEVALIERS

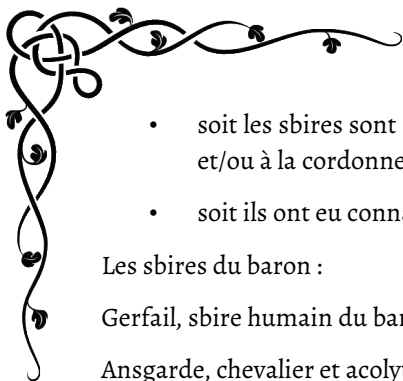
Une fois qu'ils se sont assurés de la mort – accidentelle ou non – de Grindoard, Gerfail et les chevaliers reviennent sur leur pas, croisant potentiellement les personnages-joueurs, afin de rapporter sa mort au baron Fulgence.

Une fois ceci fait, ils se mettent à la recherche du sceau puisque Lisebette ne l'a pas remplacé à l'endroit où elle l'a trouvé, et commencent par interroger tous les domestiques. Si les personnages-joueurs ont beaucoup interagi avec ces derniers, alors les domestiques ne manqueront pas de le mentionner : Gerfail et les chevaliers sauront que de jeunes fouineurs posent beaucoup trop de questions.

Dans ces conditions, si Gerfail ou ses acolytes s'aperçoivent de la présence des personnages-joueurs au cours de leurs recherches, ils tenteront de les capturer pour les interroger, si nécessaire avec brutalité, sur ce qu'ils savent de la perte du sceau. Ils n'hésiteront pas à tuer des enfants roturiers s'ils pensent qu'ils n'ont plus rien à leur apprendre, voire aussi des enfants nobles s'ils pensent que l'intimidation ne peut pas garantir leur silence.

Gerfail et ses sbires se trouveront rapidement à court de pistes et d'idées pour retrouver le sceau. S'ils se sont aperçus de la présence des personnages-joueurs plus tôt, les hommes d'armes pourront avoir l'idée de les suivre (assez peu habilement, un test d'Astuce de DD15 suffisant à les repérer) afin de savoir ce qu'ils trament. Sinon, le babillage du petit Thibaut les mettra tôt ou tard sur la piste de la « pie voleuse », laquelle pourrait les mener aux personnages-joueurs.

Point à garder à l'esprit, les hommes d'armes du baron ne seront pas en position de retrouver le sceau par eux-mêmes, ni de retrouver ni les personnages-joueurs si ceux-ci sont parvenus à récupérer le sceau, à moins que :



- soit les sbires sont parvenus à suivre les personnages-joueurs au moins jusqu'à la verrerie de Ségut et/ou à la cordonnerie de Rasilde (voir plus loin) ;
- soit ils ont eu connaissance, d'une manière ou d'une autre, du contenu du nid de la pie.

Les sbires du baron :

Gerfail, sbire humain du baron Fulgence, Homme d'armes niv. 3, alignement Neutre Mauvais.

Ansgarde, chevalier et acolyte de Gerfail, Femme d'armes niv. 2, alignement Neutre Mauvais.

Volusion, chevalier et acolyte de Gerfail, Homme d'armes niv. 1, alignement Neutre Mauvais.

3) À LA POURSUITE DE LA PIE VOLEUSE

Les personnages-joueurs à la poursuite de la pie devront user de toute leur astuce pour trouver son nid, qu'elle a construit sur la haute branche d'un arbre, au beau milieu des bois. Essayer de repérer le nid en suivant le vol des oiseaux alentours est extrêmement ardu (tests d'Astuce DD 25 & de Gambettes DD 25 pour suivre l'oiseau en courant).

En revanche, il est tout à fait possible d'attirer la pie en laissant en évidence un objet brillant, suffisamment petit pour qu'elle le transporte dans son bec, et d'observer son vol afin de disposer d'une indication relativement fiable sur la direction de son nid – un test d'Astuce de DD 15 réussi permettra de constater que le vol de la pie est relativement rectiligne, et mène à des sous-bois proches de la ville.

Ces sous-bois sont proches d'un lopin de terre appelé « champ des vautours » par les habitants de la ville, car il s'agit de l'endroit où quelques éleveurs viennent jeter les carcasses pourrissantes des bêtes mortes de maladie, pour les laisser aux charognards. Il est fréquent que la pie y récupère quelques fragments de chair, et elle a établi son nid non loin de ce champ.

Les elfes de Tomberel, à deux lieues et demi en remontant la rivière Imploraine, connaissent également les oiseaux et les arbres, et pourraient être de bon conseil, notamment en indiquant aux personnages le « champ des vautours ».

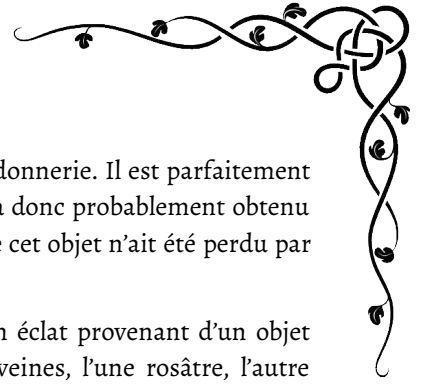
Si les personnages-joueurs la direction qui leur a été indiquée par le vol de la pie, ou s'ils cherchent autour du champ des vautours à quelque distance de la puanteur infecte qui s'en dégage, ils finiront par trouver son nid dans les hauteurs des arbres. Soit au bout d'une vingtaine de minutes s'ils parviennent à comprendre le comportement de la pie en réussissant un test d'Apprivoisement DD 12, soit automatiquement au bout de deux heures de recherche attentive.

Un test de grimpe DD18 sera nécessaire pour monter à l'arbre jusqu'au nid, tout score inférieur à 3 indiquant une chute infligeant 1d6 points de dégâts non-létaux, et un échec critique indiquant que le personnage subit 2d6 points de dégâts non-létaux – si l'arbre n'est pas trop difficile à escalader à raison d'un nombre suffisant de branches solides, le nid est en revanche très haut placé et les chutes potentiellement mortelles.

Alternativement, les personnages-joueurs pourraient tenter de faire tomber le nid (en réussissant un jet d'attaque de contact à distance contre une CA de 22 et en infligeant plus de 2 points de dégâts avec l'arme utilisée) ou bien persuader un bûcheron adulte d'abattre l'arbre.

Le sceau ne se trouve pas dans le nid. Trop lourd, la pie l'a abandonné au cours de l'un de ses vols. En revanche, deux autres objets, plus petits et plus légers que le sceau, se trouvent dans le nid, et sont autant de pistes et d'indices quand aux habitudes de la pie :

- un petit rivet doré ;
- deux petits morceaux de verre coloré.



4) LES OBJETS DU NID

Le petit rivet doré est un clou décoratif, ornement de maroquinerie ou de cordonnerie. Il est parfaitement intact, signe qu'il n'a jamais été employé pour riveter quoi que ce soit. La pie a donc probablement obtenu cet objet non loin d'un endroit où ce rivet a été produit ou stocké, à moins que cet objet n'ait été perdu par un marchand.

Le premier des morceaux de verre est fin et correspond manifestement à un éclat provenant d'un objet décoratif, probablement en pâte de verre. Il est d'un vert clair, avec deux veines, l'une rosâtre, l'autre blanche. Sa courbure peut faire penser qu'il appartenait à une fiole ou une flasque brisée.

Le second morceau de verre est particulièrement curieux : il s'agit d'une fine tige de verre de quelques centimètres de longueur et de quelques millimètres de diamètre, d'un bleu très profond et très translucide. Si ce morceau de verre venait d'un objet, alors celui-ci serait nécessairement d'une fragilité extrême. En réalité, il s'agit d'un morceau de fil de verre, matériau préparatoire des verriers pour créer d'autres objets, et qui ne peut donc provenir que de l'atelier d'un verrier.

5) SCEAU DANS LE VIDE

Le périmètre que semblent indiquer les objets du nid est celui autour des ateliers des frère et sœur drakéïdes / sangdragons Ségut, verrier, et Rasilde, cordonnière et maroquinière. En effet, la pie vient souvent nicher sous le toit de la verrerie de Ségut, se reposant entre deux évolutions dans les cieux.

C'est depuis ce perchoir que la pie a laissé tomber le sceau.

Si les personnages-joueurs parviennent à trouver où niche la pie dans la toiture de la verrerie, ne serait-ce qu'en notant la présence de fientes, ils ne devraient avoir aucun mal à comprendre que le sceau est tombé soit dans la verrerie, soit sur le toit de la cordonnerie.

Si les personnages-joueurs parviennent d'une manière ou d'une autre à se rendre sur le toit de la cordonnerie, ils trouveront une marque assez récente d'impact d'un petit objet sur l'une des tuiles de bois dur, indice de la chute du bijou, qui selon toute probabilité a roulé au bas du toit pentu avant de choir dans la venelle.

Le bijou lui-même est introuvable au sol. Les personnages-joueurs pourront penser qu'un passant dans la venelle l'a ramassé, et souhaiteront certainement enquêter sur les allées et venues des habitants de Longebourg.

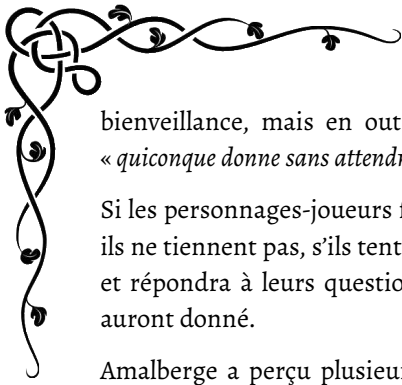
Cela tombe bien, la cordonnerie de la drakéïde / sangdragon Rasilde est ouverte sur la venelle. Elle n'aura rien vu ni entendu, mais elle se souvient d'avoir vu la mendiante Amalberge assise sur sa caisse en bois non loin de la cordonnerie au cours des derniers jours.

Retrouver la mendiante aveugle est assez aisé, car la vieille femme est assez connue dans le quartier. La vieille mendiante ignorera les questions des personnages-joueurs pour leur demander une aumône.

Amalberge attend que les personnages-joueurs fassent preuve de détachement à l'égard des choses matérielles, et préférera que ceux-ci lui fassent spontanément une aumône qui leur coûte personnellement : un jouet préféré, par exemple.

Si les personnages-joueurs refusent tout don à la mendiante, alors la mendiante prétendra n'avoir rien entendu. Les personnages-joueurs devront se débrouiller autrement, par exemple en se postant non loin de la venelle et en observant les allées et venues pendant plusieurs jours, en espérant voir qui y passe habituellement et pourrait avoir récupéré le sceau. Dans cette hypothèse, ils finiront par s'apercevoir que tous les deux jours, entre le milieu et la fin de l'après-midi, un garçon laid affublé d'une horrible pustule passe dans la venelle avec une charrette à bras, et qu'il y est passé le jour de la perte du bijou.

Si l'un des personnages-joueurs fait un don qui lui coûte réellement (un talisman, un jouet préféré, son dernier souvenir de sa maman décédée, etc.), non seulement Amalberge répondra à ses questions avec



bienveillance, mais en outre elle lui rendra tous ses biens à la fin de la discussion, en ajoutant que « *quiconque donne sans attendre en retour reçoit bien plus que ses espérances* ».

Si les personnages-joueurs font une aumône qui ne leur coûte pas vraiment, par exemple d'un objet auquel ils ne tiennent pas, s'ils tentent de marchander ou proposent de l'argent, la vieille femme acceptera leur don et répondra à leurs questions d'assez mauvaise grâce – en outre, elle ne leur rendra rien de ce qu'ils lui auront donné.

Amalberge a perçu plusieurs passants alors qu'elle mendiait près de la cordonnerie. Dans son souvenir, aucun ne s'est arrêté, sauf la femme du tanneur qui est venue vendre des peaux à Rasilde la cordonnière. Elle ne les a pas vus, évidemment, mais est capable d'en faire des descriptions étonnamment précises :

- une femme de grande taille, portant une ample robe au tissu assez précieux compte tenu de son froufrou, et au parfum exotique couvrant une odeur musquée et brûlante, qui est passée d'un pas rapide. Si les personnages-joueurs enquêtent sur cette (fausse) piste, ils trouveront qu'il s'agit d'Hermaine, mystérieuse pensionnaire occasionnelle de la maison close « *les Rideaux Rouges* » ;
- une femme boiteuse, grande et de forte corpulence, avec une respiration lourde et rauque, sentant l'urine rance de la tannerie et dont elle pense qu'il s'agit d'Ogive, le femme du tanneur-mégisseur Hilarion (c'est parfaitement exact, et c'est une fausse piste) ;
- si Gerfail et ses sbires ont déjà compris que le sceau a été perdu près de la cordonnerie, Amalberge mentionnera également le passage de deux hommes et d'une femme, probablement des guerriers, car empestant le métal et le sang, manifestement à la recherche de quelque chose de précieux ;
- un jeune garçon ou une femme de petite taille tirant une charrette à bras qui empestait le poisson pourri et la saumure. C'est la bonne piste à suivre. En effet, le bijou aurait certes pu chuter au sol, mais par un concours de circonstances, Flavier Trois-Yeux, jeune commis demi-elfe noir du gîte du Bouc Pendu qui y rapportait des denrées, passait à ce moment dans la venelle avec sa charrette à bras. Ainsi, le sceau est tombé dans un baquet de bois, rempli de vieilles têtes de poissons baignant au fond d'une infecte saumure noirâtre, et destiné à la confection des repas du gîte du Bouc Pendu.

Il reste aux personnages-joueurs de suivre chacune de ces pistes, jusqu'à ce qu'ils arrivent – tôt ou tard – au gîte du Bouc Pendu, pour le dernier acte du scénario.

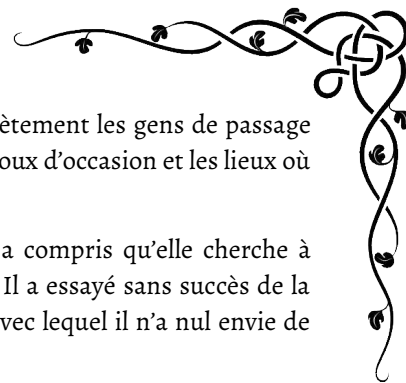
IV. DERNIER ACTE : LE SCEAU RETROUVÉ

A) QUI DÉTIENT LE SCEAU ?

Flavier Trois-Yeux a déchargé sa charrette à bras derrière le gîte du Bouc Pendu, à l'entrée de service, et a déposé les tonneaux et caisses devant l'entrée, à charge pour la jeune cuisinière halfeline Bélescine de les rentrer et de préparer les soupers du gîte en utilisant ces restes.

En vidant le baquet de têtes de poissons, Bélescine a immédiatement repéré le bijou, et l'a chipé avant que Flavier Trois-Yeux ou Troubec ne le lui confisquent. Bélescine ne connaît rien à l'orfèvrerie ni à la joaillerie, mais elle n'a jamais vu de bijou si opulent, et est convaincue de sa valeur. Elle entend se débrouiller pour le revendre à bon prix, mais certainement pas aux gnomes Grimaud et Grimalde, qui sans nul doute lui confisqueraient. Elle en est convaincue, ce bijou est sa chance de quitter le gîte et de commencer une nouvelle vie ailleurs.

Pleine d'astuce, Bélescine a récupéré un morceau d'ardoise et en a fait un double fond sous le foyer du poêle où elle confectionne ses repas : elle a placé le sceau derrière la plaque d'ardoise, et caché ses maigres économies en dehors du double fond. Ainsi, se dit-elle, un voleur potentiel pourrait trouver les piécettes mais pas le bijou bien plus précieux. Un test d'Astuce DD 25 est requis pour repérer le double fond lorsque le foyer du poêle est en pleine combustion. Le DD de ce test d'Astuce n'est que de 22 lorsque le foyer est tiède, et de 18 lorsque le poêle est totalement éteint, ce qui n'arrive pratiquement jamais.



Depuis sa découverte, Bélescine s'est mise à interroger régulièrement et discrètement les gens de passage au gîte du Bouc Pendu, afin d'en savoir autant que possible sur la revente de bijoux d'occasion et les lieux où elle pourrait s'enfuir.

Cependant, son petit manège a attiré l'attention de Flavier Trois-Yeux, qui a compris qu'elle cherche à s'enfuir, et se doute que, pour cela, Bélescine a caché un magot quelque part. Il a essayé sans succès de la menacer, mais n'ose la frapper, craignant d'éveiller les soupçons de Troubec avec lequel il n'a nul envie de partager le magot qu'il soupçonne Bélescine d'avoir caché.

Flavier a donc décidé de rester attentif aux faits et gestes de Bélescine en espérant découvrir son secret. Il connaît depuis longtemps la cache de monnaie de la jeune cuisinière sous le poêle, mais l'a laissée intacte au vu de son peu de valeur. Flavier n'a cependant pas détecté le double fond d'ardoise et ignore tout du sceau des Morecarve.

Bélescine n'est pas dupe de l'espionnage auquel se livre Flavier, et attend le bon moment pour agir et s'enfuir. De son côté, Troubec s'est aperçu du changement dans le comportement de Flavier Trois-Yeux. Un peu jaloux sans forcément vouloir se l'avouer, Troubec surveille attentivement Flavier dont il soupçonne que le soudain intérêt pour Bélescine a des raisons sentimentales.

C'est dans cette situation tendue que vont débarquer, tôt ou tard, les personnages-joueurs.

B) AU GÎTE DU BOUC PENDU

Le gîte du Bouc Pendu n'est pas vraiment un endroit pour des enfants, bien qu'un grand nombre y aillent et viennent. Les individus de passage ont, pour la plupart, de bonnes raisons de s'arrêter dans un établissement aussi peu recommandable, habituellement liées à la nécessité d'éviter que leurs affaires n'attirent l'attention des gardes bailliaux.

Les personnages-joueurs n'auront donc nulle difficulté à entrer dans le gîte, tant qu'ils se comporteront comme les autres gamins de la bourgade à la recherche de quelque course à faire pour les hôtes du gîte en échange d'une piécette. Les principales difficultés auxquelles ils seront confrontés sont les suivantes :

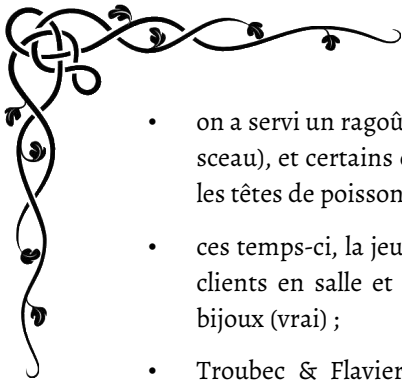
- rester plus de quelques dizaines de minutes dans le gîte sans chercher de course auprès des clients ou en refusant de les faire attirera inmanquablement l'attention de Troubec, qui en déduira que les personnages-joueurs sont à la recherche d'un mauvais coup à réaliser dans le gîte lui-même, ce qu'il ne peut tolérer. Pour les en chasser, il les menacera d'abord d'un gros couteau de cuisine avant de se montrer violent physiquement (mais n'osera pas utiliser le couteau pour éviter le risque d'alerter les autorités) ;
- chercher des courses auprès des hôtes du gîte afin d'avoir un prétexte d'y enquêter mettra les personnages-joueurs en concurrence avec les autres enfants habitués à y chercher leurs courses. A moins que les personnages-joueurs ne trouvent un moyen de se mettre d'accord avec ceux-ci, ils peuvent s'attendre à une embuscade de ceux-ci au détour d'une ruelle.

Une fois que les personnages-joueurs seront parvenus à pénétrer dans le gîte, s'ils sont parvenus à faire parler Amalberge la mendiante, il leur sera aisé de trouver la charrette à bras, posée contre le mur de la cour arrière du gîte, et d'apprendre auprès de Bélescine, Troubec ou de n'importe quel client du gîte que c'est Flavier Trois-Yeux qui s'en sert pour l'approvisionnement de l'établissement.

S'ils ne sont pas parvenus à faire parler Amalberge, mais s'ils ont découvert qu'un garçon laid fait l'approvisionnement du gîte avec une charrette à bras via la venelle dans laquelle le bijou a été perdu, ils apprendront que ce garçon est appelé Flavier Trois-Yeux.

1) PARLER AUX CLIENTS

Auprès des clients de l'auberge, les informations que peuvent recueillir les personnages-joueurs sont les suivantes :



- on a servi un ragoût de têtes de poissons à souper, l'autre soir (correspondant au jour de la perte du sceau), et certains clients ont encore du mal à le digérer, soit que le plat ait été soit trop riche, soit les têtes de poisson trop pourries (vrai) ;
- ces temps-ci, la jeune cuisinière halfeline Bélescine passe un peu plus de temps à discuter avec les clients en salle et moins de temps à son fourneau. Elle discute souvent avec les négociants en bijoux (vrai) ;
- Troubec & Flavier Trois-Yeux sont vraiment des pourritures, mais ils ne détrousse pas la clientèle. Ce n'est pas pour autant qu'il n'y a pas de vols, mais ils sont plutôt le fait des autres clients (faux, c'est Flavier qui détrousse les clients, et met les objets qui ne l'intéressent pas dans les affaires d'autres clients).

2) PARLER À FLAVIER TROIS-YEUX

S'ils parlent au demi-drow Flavier Trois-Yeux d'un objet tombé dans la charrette, celui-ci fera immédiatement le rapprochement avec l'étrange comportement de Bélescine et en déduira que c'est cet objet que Bélescine a récupéré, qui ne peut être qu'un bijou mêlé de joaillerie et d'orfèvrerie compte tenu des questions de cette dernière. Il tentera alors de lancer les personnages-joueurs sur une fausse piste en prétendant qu'il a trouvé un bijou d'or et de pierres précieuses dans sa charrette, mais qu'au moment même où il l'a pris, un homme d'armes brun et de taille moyenne lui a enlevé des mains et a pris la fuite (si les personnages-joueurs s'aperçoivent que Flavier est incapable de donner une description précise du bijou, aucun test d'Astuce n'est nécessaire pour démasquer le mensonge, sinon un test d'Astuce de 15 est requis).

S'il a l'impression que les personnages-joueurs ont gobé son mensonge, Flavier Trois-Yeux se précipitera au plus tôt auprès de Bélescine afin de la convaincre qu'il sait tout du bijou qu'elle a récupéré et qu'elle ferait mieux de partager ce butin avec lui. Si les personnages-joueurs le surveillent à ce moment, cela peut leur permettre de comprendre que Bélescine est celle qui détient le sceau.

S'il a l'impression que les personnages-joueurs sont sceptiques, Flavier dénoncera les personnages-joueurs auprès de Troubec pour que ce dernier les chasse du gîte, ce qui lui permettrait d'avoir le champ libre pour faire parler Bélescine. Dans cette dernière hypothèse, Troubec fera mine de les chasser et de les poursuivre en dehors du gîte, avant de les interroger discrètement : Flavier n'a en effet jamais demandé une telle chose à Troubec auparavant, et ce dernier, désormais soupçonneux de Flavier Trois-Yeux, voudra savoir pourquoi.

3) PARLER À TROUBEC

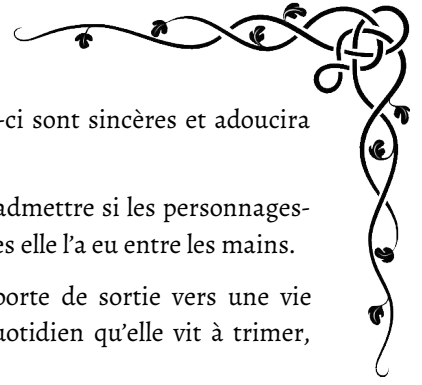
Il est impossible d'interagir normalement avec le hideux Troubec en raison de sa personnalité psychotique. Il réagit très mal à toute forme de question qui lui serait adressée par un enfant : *« va pisser ailleurs, morveux ! », « ferme ta gueule ou j'te la mords ! », « tes questions m'agacent, je vais t'éclater la tête, pauvre tache ! »*. Il réagit également assez mal lorsqu'on refuse de lui répondre : *« j't'ai posé une question, larve ! », « réponds ou tu craches tes dents ! »*.

Troubec ne devient complaisant, voire mielleux, que lorsqu'il parle à des adultes plus forts ou plus riches que lui ou lorsqu'il veut quelque chose qu'il sait ne pas pouvoir obtenir par la menace ou la violence – cet adoucissement de sa personnalité n'étant que de façade et ne durant que le temps qu'il obtienne ce qu'il désire.

La seule chance des personnages-joueurs d'interagir à peu près normalement avec Troubec est que ce dernier attende quelque chose d'eux et qu'il considère que la force ne lui permettrait pas de l'obtenir.

4) PARLER À BÉLESCINE

Bélescine, compte tenu de sa vie de corvées, est initialement extrêmement méfiante envers les personnages-joueurs. Ne les connaissant pas, elle les supposera de mèche avec Flavier. Leur comportement pourrait la faire changer d'avis. En outre, une description détaillée du bijou qui prouverait nécessairement



que les personnages-joueurs l'ont eu entre les mains, la persuadera que ceux-ci sont sincères et adoucira son comportement à leur égard.

En revanche, elle niera d'abord avoir été en la possession du sceau, avant de l'admettre si les personnages-joueurs sont en mesure de lui raconter en détail les circonstances dans lesquelles elle l'a eu entre les mains.

Toutefois, Bélescine ne voudra pas leur remettre le bijou : il constitue sa porte de sortie vers une vie meilleure. S'en séparer, ce serait renoncer à ses espoirs de quitter l'enfer quotidien qu'elle vit à trimer, exploitée, au gîte du Bouc Pendu.

Il faudra que les personnages-joueurs :

- soit persuadent Bélescine de leur remettre le bijou, sachant qu'elle est assez peu susceptible à l'intimidation compte tenu de son quotidien ;
- soit arrivent à faire que Bélescine leur révèle l'endroit où se trouve le bijou, ce qui n'est pas non plus impossible à condition de gagner sa confiance, et qu'elle ne trouve pas de danger voire de l'intérêt à accomplir une telle révélation – ce n'est pas impossible mais une telle voie prendrait certainement plusieurs jours voire plusieurs semaines ;
- soit parviennent par eux-mêmes à s'emparer du bijou, en trouvant la cache derrière le double fond du poêle ou bien en le dérochant à Bélescine lorsque celle-ci l'utilisera enfin pour fuir le gîte.

5) PARLER AUX PROPRIÉTAIRES GNOMES GRIMAUD ET GRIMALDE

Les gnomes Grimaud et Grimalde ne sont au courant de rien de particulier. La vilenie de Troubec, la fourberie de Flavier leur sont indifférentes tant que le gîte demeure rentable, que les vols des clients restent suffisamment occasionnels pour ne pas les décourager d'y loger, et que les gardes du bailli ne s'intéressent pas trop aux affaires interlopes qui s'y concluent.

Si, via les personnages-joueurs, ces gnomes cupides venaient à apprendre l'existence d'un bijou de valeur caché au gîte, ils remueraient ciel et terre pour se l'approprier par tous les moyens. Ils n'hésiteraient notamment pas à fermer le gîte, en évacuer tous les clients, et procéder à une fouille minutieuse qui immanquablement leur permettrait de retrouver le sceau.

Dans cette hypothèse, il serait souhaitable que Gerfail et ses sbires interviennent précisément à ce moment, afin de laisser du temps aux personnages-joueurs pour essayer de retrouver le sceau et sauver Bélescine.

V. DÉNOUEMENT

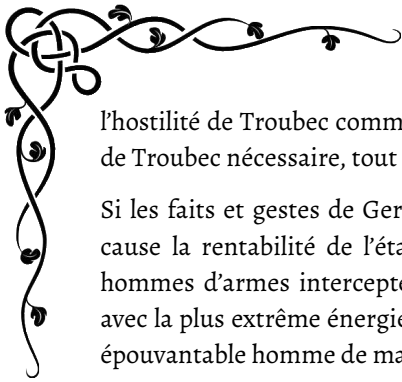
A) GERFAIL ET SES SBIRES

Gerfail et ses sbires seront tôt ou tard sinon sur la trace des personnages-joueurs, du moins dans le quartier du gîte et finiront forcément par y débarquer.

S'ils y repèrent les personnages-joueurs, ils auront la certitude que le sceau s'y trouve : les messagers et les clients quittant le bâtiment pourront s'attendre à être interrogés – voire fouillés – par les hommes d'armes au service du baron Fulgence Morecarve. Ceci pourrait remonter aux oreilles des gnomes Grimaud et Grimalde.

Dès lors que Gerfail, Ansgarde ou Volusion seraient mis en présence du sceau, leur réflexe immédiat sera d'assassiner toute personne, les personnages-joueurs y compris, qui aurait pu voir le bijou ou même simplement connaître son existence : leurs instructions sont de ne laisser aucun témoin. Bélescine, Troubec, Flavier Trois-Yeux, tout autant que les clients et messagers circulant dans le gîte sont menacés.

Si les personnages-joueurs sont en difficulté, par exemple aux prises avec un Troubec physiquement hostile, il est possible que Gerfail et les autres guerriers leur sauvent involontairement la mise en interprétant



l'hostilité de Troubec comme une tentative d'intimidation pour s'approprier le sceau – ceci rendant la mort de Troubec nécessaire, tout comme celle des personnages-joueurs une fois qu'ils auront récupéré le bijou.

Si les faits et gestes de Gerfail, Ansgarde et Volusion venaient pour une raison ou une autre remettre en cause la rentabilité de l'établissement ou la tranquillité des clients, ce qui arrivera certainement si les hommes d'armes interceptent et fouillent systématiquement les clients du gîte, les gnomes répliqueront avec la plus extrême énergie afin de défendre leurs intérêts, se déplaçant personnellement, escortés de leur épouvantable homme de main Simieux, pour chasser voire éliminer les gêneurs.

B) QUE FAIRE DU SCEAU ?

Une fois le sceau récupéré, et selon qu'ils auront ou non compris la situation, plusieurs solutions s'offrent aux personnages-joueurs :

- garder le sceau pour eux-mêmes : tôt ou tard, ils seront accusés de vol, ce qui est précisément ce qu'ils voulaient éviter en s'engageant dans cette aventure ;
- rendre le sceau à Lisebette : Lisebette pourra alors le replacer dans la boîte à bijoux de sa maman, pensant résoudre la situation. Cependant, le baron Fulgence n'ignorera pas que le sceau a été perdu puis retrouvé, et mettra tout en œuvre pour identifier et faire disparaître tout individu – quel que soit son âge – qui aurait pu poser les yeux sur le sceau ;
- confier le sceau aux autorités sans donner plus d'indications : afin de se sortir de cette situation, le baron Fulgence accusera Gerfail d'être l'assassin de son frère – le vicomte Malfaux acceptera cette fiction à condition que le domaine des Morecarve, jusqu'ici alleu, devienne un fief de reprise (c'est-à-dire que le baron Fulgence devra céder la pleine propriété de son domaine au vicomte Malfaux, ce dernier lui rendant sous la forme d'un fief, plus précaire). Cette solution sauve l'héritage de la petite Lisebette, mais sauve l'honneur et la liberté d'un meurtrier le baron Fulgence ;
- révéler aux autorités que le baron Fulgence a joué un rôle dans la mort de son frère Patricion Morecarve, avec pour preuve le sceau. Cette solution aboutit à la destruction de la baronnie Morecarve :
 - Le baron Fulgence et la baronne Albine sont immédiatement arrêtés. Le premier est jugé pour fraticide & félonie envers son suzerain, puis condamné à être roué puis décapité en place publique. La seconde est condamnée à recevoir le fouet pour son adultère, avant d'être décapitée à son tour pour avoir participé à la mort de son mari ;
 - Compte tenu des très lourds soupçons de bâtardise qui pèsent sur sa personne, la jeune Lisebette est déshéritée. Ses biens sont remis au vicomte Malfaux qui profite ainsi de l'occasion pour s'emparer des terres de son vassal et agrandir son domaine. Condamnée à une vie de misère, la jeune Lisebette ne jouera plus jamais à la grande dame.



HÉROS COMME TROIS POMMES

CARACTÉRISTIQUES

	Score	Mod	Temp	Mod
FOR ce				
DEX térité				
CON stitution				
INT elligence				
SAG esse				
CHA risme				

TEMPÉRAMENT

Infance		Carac Maj	Carac. Min.
Grande Enfance		Carac Maj	Carac. Min.
Préadolescence		Carac Maj	Carac. Min.
Adolescence		Carac Maj	Carac. Min.
Alignement actuel :			

SAUVEGARDES

	Total	Base	Carac	Mod	Mod
Réflexes			Dex		
Vigueur			Con		
Volonté			Sag		

MATURITÉ

	Total	Niv. Âge	Carac	Carac	Mod
Maturité			Con	Sag	

ATTAQUE

	Total	Base	Carac	Taille	Mod
Mêlée			For		
Distance			Dex		

DÉFENSE

	Total		Base	Carac	Taille	Mod
CA		= 10 +		Dex		
Pris au dépourvu :			Contact :			

ÉQUIPEMENT

Armes	Attaque	Dégâts	Critique	Main	Portée

Maniement des armes : ☐ enfantines ☐ courantes ☐ de guerre ☐ autres : _____

Protection	Bonus CA	Mod Dex max	Malus	Risque d'échec

Port des armures : ☐ légères ☐ intermédiaires ☐ lourdes ☐ autres : _____

Maniement des : ☐ boucliers ☐ pavois

Talisman

Repaire secret

Groupe

IDENTITÉ

Nom		Âge	
Race		Taille	
Extraction sociale			

CLASSES

NIVEAU

Classe d'âge : ◇ Fille – ◇ Garçon	

ÉDUCATION

1.
2.
3.
4.

COMPÉTENCES

	Total	Rangs	Carac	Mod	Mod
☐ Apprivoisement			Cha		
☐ Astuce			Sag		
☐ Bobards			Cha		
☐ Bravade / Chipie			Cha		
☐ Cachotterie			Dex		
☐ Débrouillardise			Dex		
☐ Dorloter			Sag		
☐ Gambettes			For		
☐ Grimage			Cha		
☐ Grimpette			For		
☐ Patauger			For		
☐ Poudre d'escampette			Dex		
☐ Adulte :					
☐ Adulte :					
☐ Adulte :					

INITIATIVE & POINTS DE VIE

--	--

APTITUDES

VI. RÉFÉRENCES

A. BIBLIOGRAPHIQUES

- ANONYME. *Raoul de Cambrai*. Le Livre de Poche, coll. Lettres Gothiques.
- BOILEAU-NARCEJAC. *Sans-Atout et le cheval fantôme*. Folio junior.
- BONZON, Paul-Jacques. *Les Six Compagnons de la Croix-Rousse*. Bibliothèque verte, Hachette.
- GOLDING Jr., William. *Sa majesté des mouches*. Belin Gallimard.
- GREG. *Quentin Gentil et le désert humide*. Dargaud.
- HITCHCOCK, Alfred (ARTHUR, Robert). *Le perroquet qui bégayait*. Le Livre de Poche jeunesse.
- HOROWITZ, Anthony. *Les aventures d'Alex Rider – Stormbreaker*. Le Livre de Poche jeunesse.
- HOROWITZ, Anthony. *L'île du Crâne et Maudit Graal*. Le Livre de Poche jeunesse.
- JOFFO, Joseph. *Un sac de billes*. Le Livre de Poche.
- KING, Stephen. *Ça. J'ai lu*.
- MALOT, Hector. *Sans famille*. Le Livre de Poche.
- PATERSON, Linda. *Le monde des troubadours. La société médiévale occitane 1100-1300*. Presses du Languedoc.
- PERGAUD, Louis. *La guerre des boutons*. Folio junior.
- PONSON DU TERRAIL, Victor. *Les Drames de Paris*. Domaine public.
- ROWLING, J.K. *Harry Potter*, Tomes 1 à 7. Folio junior.
- SÉGUR, COMTESSE DE. *Les petites filles modèles*. Le Livre de Poche jeunesse.
- SÉGUR, COMTESSE DE. *Un bon petit diable*. Le Livre de Poche jeunesse.
- TWAIN, Mark. *Les aventures de Tom Sawyer*. Folio junior.
- TWAIN, Mark. *Tom Sawyer détective*. Sarbacane.
- VERDON, Jean. *Les loisirs au moyen-âge*. Tallandier.
- VERY, Pierre. *Les disparus de Saint-Agil*. Folio junior.
- WINTERFELD, Henry. *L'affaire Caius et Caius et le gladiateur*. Le Livre de Poche jeunesse.

B. VIDÉOGRAPHIQUES

I. FILMS

- E.T. (E.T., l'extraterrestre)*, Steven Spielberg, 1982.
- Explorers*, Joe Dante, 1985.
- La guerre des boutons*, Yves Robert, 1962.
- The Goonies (Les Goonies)*, Richard Donner, 1985.
- Hellphone*, James Huth, 2007.
- It*, Tommy Lee Wallace, 1990.
- Lord of the Flies (Le seigneur des mouches)*, Peter Brook, 1963.
- St Trinian's*, Oliver Parker, Barnaby Thompson, 2007.

HÉROS COMME TROIS POMMES

Young Sherlock Holmes (Le secret de la pyramide), Barry Levinson, 1985.

II. SÉRIES

Buffy, the Vampire Slayer (Buffy contre les vampires), Joss Whedon, 1997-2003.

ふしぎの海のナディア, Fushigi no umi no Nadia (Nadia, le secret de l'eau bleue), Hideaki Anno, Shinji Higuchi, 1990.

Our gang / the little rascals (Les petites canailles), Hal Roach, 1922 – 1944.

Stranger Things, Matt & Ross Duffer, 2016.

トム・ソーヤーの冒険, Tomu Sōyā no Bōken (Les aventures de Tom Sawyer), Hiroshi Saitō, Shuichi Seki, 1980.

Whiz kids (Les petits génies), Philip DeGuere, Bob Shayne, 1983 – 1984.

C. LUDIQUES

I. JEUX DE RÔLES

ASTLEFORD G., CAGLE E., DARLINGTON S., KALVAR S., LAW A., MACGREGOR J., MELCHOR A., SCHWALB R.J., SCHWEIGHOFER P., VAUGHN R., WIEBE K.. *Grimm. Fantasy Flight Games*.

BAUZA, Antoine. *Contes ensorcelés*. Éditions 7ème Cercle.

BECK, Denis. *Le Clan des Éperviers*. Casus Belli v4 n°22, Black Book Editions.

BLAIR, Jason L. *Little Fears*. Key 20.

CROC. *Les enfants du passage de Gois*. Casus Belli v4 n°1, Black Book Editions.

FANTON, Olivier. *Jouer des enfants*. <http://olivier.fanton.free.fr/dndadjoi.htm>

JAWORSKI, Jean-Philippe. *Te Deum pour un massacre*. Éditions du Matagot.

II. JEUX VIDÉO

Bully : Scholarship Edition, Rockstar Games, Take Two Interactive, 2006



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document. Copyright 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Paizo Publishing, LLC.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

System Reference Document 5.0. Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc. Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Héros comme Trois Pommes, édition abrégée. Copyright 2007-2017, Ludovic Schurr. Toutes illustrations, descriptions et scénarios sont considérés comme « *Product Identity* » au sens de la présente licence.



Retrouvez **Héros comme Trois Pommes**
et plus encore sur <http://xyrop.com>
Et n'hésitez pas à partager notre page Facebook !