

# " J'AURAI TA PEAU "

Un scénario pour **DragOOns** par Pitche  
[pitche@sden.org](mailto:pitche@sden.org)

## INTRODUCTION

Nos Héros vont se lancer sur les traces d'une Héroïne de Parchemine. Celle-ci arbore un précieux et mystérieux Tatouage qu'il faudrait lui arracher coûte que coûte, morte ou (à) vif.

Les Héros issus de divinités guerrières penseront que la cache secrète pourrait révéler une arme meurtrière, peut-être l'antique et mystérieuse *Lame Tue-Dragon* qu'on évoque dans les récits paladins des Royaumes oubliés (et mystérieux pour nos Miettes-Mondains).

Ou les Héros vénérant des dieux intellectuels penseront trouver un Objet magique fabuleux ou un Sort qui tue !

Ou encore, les autres pourraient penser découvrir un fabuleux trésor, et comme dit le proverbe bien connu « *Et pour quelques Talmouses en plus...* ». Bien sûr, secrètement, chaque Héros rêve de s'emparer si possible du trésor avant l'autre mais il a besoin du soutien et de l'aide de tous pour le trouver.

Par contre, il serait peut-être malvenu de voir parmi le groupe d'aventuriers, une Héroïne de Parchemine alors qu'on devra probablement faire la peau à l'un de ses Héros.

## IL FAUT TROUVER

### L'INSPIRATION... *EUH* LA *MUSE*

Les aventuriers vont probablement commencer par se demander où pourrait bien se trouver cette Muse nommée Alice ? Dieux savent où peut aller papillonner ce type de barde à ailettes ? En se renseignant à la moindre auberge ou en consultant le Parchemin de Nottingham, tout le monde en parle et le sait. Apparemment nos Héros sont encore les derniers informés.

A la gloire de l'Amour et de la Beauté de la déesse Parchemine, Alice organise un énorme et prestigieux concours de *Miss Miettes-Monde* à bord de son **balodruche** événementiel de l'*Ether et Cie*. Le voyage est assez long et lent comme aime à plaisanter les miettes-mondains : « ça dure une Ether-nité avec cette compagnie à bas prix ».

En effet, elle parcourt le Miettes-Monde pour embarquer chaque candidate présélectionnée dans chacun des royaumes et contrées afin de participer à la Grande Election dans les terres de Parchemine.

Les aventuriers en se déplaçant prestement, suivant le parcours connu et commenté, pourront rejoindre le balodruche à sa prochaine escale. Une téléportation ou autre moyen magique sont envisageables pour accélérer le voyage. Enfin, ils sont vite à pied d'œuvre.

## DECOLLAGE IMMINENT

Arrivés à la zone d'embarquement. Le balodruche est retenu et arrimé au sol par d'immenses ancrs. Les passagers montent tous un à un sur une interminable passerelle. Un carton d'invitation permet d'y grimper et une fouille est organisée juste avant d'entrer dans les cabines accrochées par des sangles au ventre de l'animal aérien.

Alice, en pleine effervescence, volette de partout, contrôlant que tout se passe bien et que tout soit en ordre. Même si les relations publiques en prennent un coup (de défenses), la sécurité est assurée par des **boars**. Tout cela est très similaire à un embarquement à bord d'un avion. Une chenille interminable de bagagistes et de malles slaloment jusqu'aux soutes, tâches confiées à des **automates**. Des **valcoeurs** servent de stewards.

Nos aventuriers devraient trouver un subterfuge pour s'embarquer à bord comme passagers

clandestins, déjouant ainsi la surveillance des boars quitte à en neutraliser un ou deux pour passer en douce dans une malle ou se faire passer pour un bagagiste. Ou dégoter une invitation ?

Ils peuvent aussi profiter du tumulte d'une attaque sauvage et soudaine d'**orcs** aidés éventuellement de **gobelins** qui veulent s'emparer des richesses des passagers. Imaginez des personnes triées sur le volet, genre passagers du Titanic. Les aventuriers devraient se débarrasser d'un petit groupe d'assaillants et se faufiler ou se battre vaillamment pour se faire remarquer et obtenir un « ticket » auprès d'Alice, la séduisant par leur efficacité. Pendant la bataille, on peut imaginer que le capitaine fasse décoller le balodruche en catastrophe pour laisser les assaillants sur place et se mettre hors d'atteinte.

Le balodruche va ensuite survoler des régions marécageuses comme celle du domaine de Melchior, le dragon noir haineux et irascible.

Le MMM peut savoir que quelques passagers particuliers ont embarqué également : un **toy-toc** nommé Kiromichi accompagné d'un **osmong** et plus pernecieux et insidieux, des **vaseux**. Leurs buts et présence seront expliqués par la suite, au cours du voyage. Bon, il est à espérer que les aventuriers soient à bord car il est grand temps de décoller !

## PAR QUEL BOUT COMMENCER ?

Les aventuriers, une fois à bord, doivent trouver l'occasion de voir (ou d'écorcher vif Alice) le tatouage.

Pour se faire, il leur faut trouver Alice. Celle-ci parcourt les coursives en veillant que tout se déroule bien ou prend certains contacts avec les autres concurrentes dans le hall de réception. On notera qu'elle peut s'envoler – bougre alors – à la moindre alerte et des **boars** sont chargés de sa protection et de la sécurité dans l'appareil.

Les héros peuvent la surprendre endormie afin de « recopier » ou mémoriser son tatouage. Ils peuvent également la mettre hors combat et s'enfuir par la suite du balodruche à l'aide d'**écureuils-volants** équipés et harnachés comme des parachutes. En sautant dans le vide, celui-ci déploie sa membrane faisant office de planeur.

Peut-être que le MMM décidera qu'il n'y a pas assez d'**écureuils-volants** pour tous et/ou qu'on s'attende aussi à une folle course-poursuite à bord, une fois l'alerte donnée. Attention que les aventuriers lors du saut n'aient pas confondu les **écureuils-volants** avec des **écureuils-tout-court**. L'erreur risquerait bien d'être fatale.

Un artiste pourrait reproduire le dessin assez facilement et nos héros peuvent alors descendre tranquillement du balodruche à la prochaine escale et laisser la compétition et le vol suivre son cours.

Dans tous les cas, les aventuriers découvriront que le tatouage mène à un curieux labyrinthe végétal (cf. plus loin).

## DANS LA BOUE JUSQU'AU COU

Des **vaseux** sont parvenus grâce à leur talent d'imitation à embarquer à bord, déjouant la surveillance des boars. Au nombre de trois, ils ont infiltré l'appareil en se substituant à deux candidates **écervelées**, liquidées à l'escale précédente où elles étaient descendues prendre l'air et gambader quelque peu afin de se dégourdir les jambes.

L'odeur nauséabonde ambiante masque leur présence. Par contre, il sera facile de déceler quelque chose d'étrange face à ces êtres dont le QI dépend d'un cerveau encombré de vase ou à leurs blagues vaseuses bien entendues. Ensuite, il faudra les exterminer.

Spires en quelque sorte de Melchior, ils ont l'idée de truquer le concours par leur présence en tentant d'envahir le balodruche et de ridiculiser publiquement Parchemine, déesse mécène et sponsor de l'évènement pour lui porter ombrage. Ils tenteront au cours de la traversée d'éliminer les concurrentes qui tomberont comme des mouches... A défaut de participants, ils tenteront de remporter le concours. Une méthode comme une autre pour gagner.

Quelques pistes afin de déceler ces vaseux :

- Les miss tuées le sont toujours en présence des miss phagocytées ;

- De plus, celles-ci paraissent particulièrement écervelées si on les interroge. Il faut dire qu'elles ont de la boue à la place du cerveau ;
- Un héros à l'odorat développé pourrait déceler une odeur marécageuse ;
- Aussi en partie due à la méthanisation, une lueur bleue fuse de leur tête comme un feu-follet, brillant dans la nuit comme une gazinière qu'on aurait oublié d'éteindre.

Tous ces indices devraient les révéler aux yeux et à la sagacité de nos héros.

Une fois démasqués, les vaseux se jetteront avec furie sur les aventuriers en reprenant leur forme originale, un être flasque de boue tentant de les étouffer ou de les engluer... Au MMM à déterminer des dégâts dus à l'asphyxie ou au malus dans le déplacement et le combat au corps-à-corps. Si le combat devait mal tourner, le MMM peut toujours faire intervenir les solides boars.

## UNE VERITABLE BOMBE IL NE S'AGIT PAS VRAIMENT D'UN CANON DE BEAUTE MAIS D'UNE GRENADE

**A** bord, un **toy-toc** a embarqué avec un **osmong** clandestinement. Caché dans ses bagages, car évidemment vu le risque d'explosion, c'est bien dangereux et rigoureusement interdit, comme s'enfoncer dans un tunnel souterrain où seraient entreposés des chariots et carrioles. Le portique d'entrée – enfin les boars – ne les ont pas détectés.

Il projette en kamikaze de trancher la gorge de son complice osmong prêt à mourir pour faire exploser en plein vol le balodruche et le précipiter comme un météore incandescent, véritable bombe incendiaire sur un innocent village. Il s'agit probablement de la première machination terroriste à bord d'un balodruche et ceci pour d'obscures raisons ?! Probablement une vengeance divine ou un sombre plan de Melchior ?! Une Quête Héroïque d'un nouveau genre, suicidaire ?

Il n'est pas bardé d'explosif, il est juste accompagné d'un osmong, ce qui est très proche finalement.

Les héros peuvent remarquer le comportement discret et intrigant du toy-toc ne se séparant jamais d'une lourde malle transportée par deux **automates** dociles. Il menacera de tuer l'osmong à la moindre agression. Les deux automates pourraient le défendre également. Il faudra la jouer serré et l'empêcher à tout prix de s'exécuter.

En les suivant, on remarque la présence de l'osmong. Le toy-toc doit entre autres le nourrir ou les aventuriers remarqueront les effets secondaires de Gum emmagasinés que l'osmong ne peut libérer... Il convient alors de le désarmer – euh le neutraliser – au plus vite. S'il s'apprête à exploser, une fois la gorge tranchée, quelles réactions de survie auront les héros durant le court laps de temps qu'il leur reste avant l'explosion ?

## OUSKECE

Don, ce n'est pas un horrible monstre ! Revenez. Avec une certaine attention et réflexion, liée à un **jet simple difficile** en relation avec la **géographie** du Miettes-Monde, nos Héros peuvent déterminer où se situe le labyrinthe végétal à la française figurant sur le tatouage. On repère l'endroit dans le royaume de Cornetombe, non loin de Portalthom.

Avant de se lancer dans l'aventure, les Aventuriers peuvent y séjourner quelques temps afin de s'y équiper ou de s'y reposer. Ils peuvent faire quelques emplettes propices à la visite d'un labyrinthe végétal. A bord d'un mothom, on repère vu du ciel, le labyrinthe en question.

## AU PAYS DES MERVEILLES

Ce labyrinthe en buis ressemble à s'y méprendre à celui d'Alice au Pays des Merveilles. On y rencontrera certains de ses alter egos tels que la Dame de Cœur, DM de ces lieux. Pour ce qui est du donjon en lui-même, on se reporte au Parchemin de Nottingham #1.

Bien évidemment, le tatouage ne représente pas la cartographie des lieux, ce serait trop évident sinon.

## S'EN SORTIR AU SENS LITTERAL DU TERME

Justement, voici les règles qui détermineront si nos Aventuriers trouveront la sortie ou s'ils resteront coincés ici à tout jamais.

*Cette règle est optionnelle au choix du MMM.*

On se servira d'un jeu de dominos, chaque domino posé est une progression vers la sortie. On tire une pièce toutes les 5 minutes passées réellement dans le labyrinthe (à titre indicatif, le MMM peut en fonction du groupe de joueurs et de l'état d'avancement prévoir une autre échelle). En cas de mauvaise pioche, les Aventuriers ne savent poser leur pièce qui est perdue, ils doivent déterminer un événement aléatoire sur le tableau prévu ci-dessous. On lance 1d6.

1	<b>Rien.</b> Aucun évènement notable au détour d'une haie mal taillée (ce qui équivaut à une ruelle malfamée).
2	<b>Valcoeur.</b> Les sbires de la Dame de Cœur.
3	<b>Plante.</b> Le MMM choisit celle qui se trouve là parmi celles proposées et décrites à la page 10 du <i>Parchemin de Nottingham n° 1</i> .
4	<b>Haie.</b> C'est celle qui engloutit le groupe. Celui-ci tombe alors ailleurs. Déboussolés et perdus plus que jamais, on retire une pièce de domino.
5	<b>Kartajoué.</b> Les monstres du labyrinthe de la Dame de Cœur.
6	<b>D'autres Aventuriers.</b> Le MMM décide de l'attitude du groupe et l'issue de la rencontre avec celui-ci : sympathique, cocasse, belliqueuse, etc. Nos Héros peuvent tirer une autre pièce. En effet, ils s'échangent ou piquent des informations sur ce dédale vert.

Le MMM fait vivre en outre les péripéties et rencontres prévues et décrites par la suite. Seul le dénouement est sujet à la pose de la dernière pièce salvatrice. Les Héros doivent aligner au moins 5 pièces de telle manière que dans tous les cas, la dernière pièce posée finisse par rejoindre la première en une sorte de serpent rectangle.

Au lieu d'utiliser des dominos représentant une progression dans des allées arborées, le MMM peut se servir de 2d6. Le premier jet représente la valeur de gauche d'un domino, alors que le deuxième jet représente la valeur faciale de droite. Conventionnellement, on détermine quel dé représente quel côté. Le MMM note à part les enchaînements obtenus.

*Sinon, le MMM peut clôturer l'aventure une fois que toutes les séquences suivantes soient narrées et vécues et se reporter à la section « Déboires et fortunes diverses ».*

## VALET DE PIQUE CONTRE VALCŒUR

Les Héros parcourent les allées, quand soudain des voix se font entendre. Une vive clameur de discorde, ponctuée de « belote » ; « rebelote te dis-je » ; « 10 de der' » qui n'arrêtent pas de se succéder vivement.

Un **jet simple de Discrétion au niveau Moyen** permet de s'approcher de la scène sans se faire remarquer tant les deux protagonistes – un **Valcœur** et une **Kartajouer** – sont occupés.

Le Valcœur s'horripile de la façon dont est attifé le Kartajouer : « t'es habillé comme un valet de pique », « normal » lui répond l'autre, arborant fièrement son torse bombé.

Un **simple jet de Vigilance de niveau Difficile** permet de remarquer un tas de cartes situé non loin des deux râlours. Il s'agit de kartajouer laissés en tas grâce à leur capacité de Mutation.

Si les Héros interviennent, les deux personnages en oublient leur querelle et se rappellent leur fonction de monstres du donjon et la kartajouer se rue à l'attaque tandis que le Valcœur bat (le rappel) les cartes qui mutent et reprennent du volume pour prendre l'apparence de 3 kartajouer supplémentaires : un brelan d'as, de choc !

Le tout formant une belle main : un *full* des as par les valets réconciliés. Les Aventuriers auront-ils un atout dans leur manche ou de la chance au jeu ?

## RENCONTRE ENIGMATIQUE ET QUELQUE PEU PSYCHEDLIQUE PSYCHOTROPHE

Assis sur un énorme champignon hallucinogène, trois personnages dévisagent les Héros. Un gros matou tigré et bariolé de mauve foncé et de turquoise au sourire narquois et exagéré, une chenille se tenant debout, avec de petites lunettes sur le bout de son nez et qui les toise du regard sévèrement et un **elfe** complètement défoncé. Tous les trois sont occupés de tirer une taffe d'un narghilé cuivré. En expirant la fumée, ils font tous des volutes de fumées circulaires qui se dissipent mollement.

Ils se tournent vers nos Héros et s'interrogent sur leur présence. Rapidement, ils comprennent – il faut sinon les bluffer avec un **jet simple de Baratin très difficile** – que ce sont des aventuriers, une fois de plus en quête d'exploration. Ils soupirent tous... expulsant une bouffée de fumée. Ils ont tous les trois l'air de planer sévèrement.

Ils leur expliquent qu'ils doivent les questionner et obtenir la bonne réponse à une devinette pour pouvoir passer plus loin. Oui, ils ont une sorte de rôle de Sphinx. Ils auraient bien voulu un rôle de Cerbère : « mais on fait avec ce qu'on a... » se résignent-ils.

Voici l'énigme : « Je marche. Quelqu'un est devant moi. Mais qu'importe ce qu'elle fait, je la rattraperai. ».

*Réponse : cette personne est face à moi ! Soit elle viendra à ma rencontre (venant en sens inverse) ou je finirai par l'atteindre en poursuivant ma route.*

Seule la réponse à cette énigme permettra aux héros de s'aventurer plus loin. Le MMM doit rester intraitable. Un puissant mur magique défend le passage. C'est vraiment **Maxi hard** de le passer.

## BLEURP...

Les Aventuriers progressent d'allées en allées, espérant à chaque angle tomber sur le trésor ! Et sur la sortie aussi... Au moment où les Héros s'arrêtent pour faire le point (direction à prendre, établir le « bivouac », etc.), discuter ou se reposer quelque peu, alors qu'ils sont adossés à une allée en buis, la haie se met à se mouvoir et une énorme gueule béante semble s'ouvrir prêt à engloutir nos Héros !

### Haie en buis anthropomorphe

CUB	BRU	COR	EL	VI
5	4	2	1	0
MA	FAN	AC	AU	Gum
1	4	2	1	5

**Compétences : Discrétion (7), Mimétisme (6), Lutte (6), Engloutir les Héros (7) Les digérer et les recracher ailleurs (6).**

La haie anthropomorphe tentera d'engloutir chacun de nos Héros tour à tour par un **jet**

**d'opposition** basée sur sa compétence spécifique. Nos Héros opposent à la compétence de la Haie, leur caractéristique de Brutalité ou d'Elasticité en fonction de leur tempérament : tentent-ils de résister d'une manière bourrine avec leurs kilos de muscles ou au contraire tentent-ils d'esquiver la gueule béante en zigzaguant ?

Entre-temps, nos Héros peuvent tenter de la combattre et s'en défaire mais ils risqueraient d'être séparés. Il vaudrait mieux pour eux se laisser « béqueter ». Cela ne leur cause aucun désagrément, à part quelques gratouilles gênantes. Un **jet simple** de **Connaissance du bestiaire du Miettes-Monde (MA) de niveau Moyen** leur permet de saisir la subtilité de l'attaque de leur adversaire. Néanmoins, le MMM peut faire lancer à chacun des Aventuriers un jet de Fanfaronnade s'il l'estime nécessaire et adéquat. « Se faire manger par une haie, vous vous rendez compte ?! ». Le Héros développera peut-être à l'avenir une phobie des haies ?

Une fois que les Aventuriers sont engloutis, le combat cesse pour eux et ils se retrouvent « digérés » à un tout autre endroit. Le MMM décide alors soit de retirer une pièce du domino de progression ou permet directement au groupe d'en piocher une nouvelle. Ceci représente le fait qu'ils ont progressé par un tout autre chemin... Ca leur portera peut-être chance à l'avenir ?

## VALEUREUX HEROS

Les Aventuriers rencontrent un autre groupe de Héros ayant eux aussi leurs Quêtes héroïques à accomplir. Le MMM choisit quels dragons ou quelles semi-divinités vénèrent ces aventuriers. Ceci occasionnera peut-être quelques conflits d'intérêts ou au contraire des accointances.

Le MMM décide quelle est l'attitude et le positionnement adoptés par ces aventuriers pour ensuite gérer la rencontre avec nos Héros, suivant leur *roleplay*, leur interprétation.

Les Aventuriers peuvent être : amicaux, hostiles, confiants, à cran, perdus, désespérés, avides, roublards, colériques, sympathiques, blasés, prétentieux, imbus...etc.

Les Héros peuvent échanger quelques informations ou équipements avec l'autre groupe. Ils peuvent aussi tomber sur des acharnés, lancés

dans une course au trésor, souhaitant les doubler pernicieusement pour remporter la Quête héroïque et empocher les XP !

## CONTRE MAUVAISE FORTUNE BON COEUR

Bien évidemment l'entretien d'un tel labyrinthe nécessite que la maîtresse des lieux, la Dame de Cœur, emploie une armée de jardiniers. Pour se faire et pour s'en tirer à bon compte, elle capture vivant des **Giromons** qu'elle asservit ensuite afin de faire pousser et entretenir les murs de son labyrinthe. Ils sont maintenus par paire à l'aide d'une solide chaîne qui entrave leurs chevilles et du coup, toute fuite éventuelle. Ils sont occupés à faire pousser un mur, de le tailler ou tout autre travail de jardinage...

Un **Valcoeur**, homme de main de la Dame de Cœur – en bon valet de son cœur qu'il est – veille à ce que les travaux de jardinage soient correctement effectués et que ceux-ci ne s'enfuient pas... Il regarde distraitement que tout se passe bien, occupé de s'arranger devant un miroir portable, de lustrer ses chaussures ou brosser sa veste...

Nos Héros pourraient délivrer de ce joug ces pauvres Giromons qui de plus en connaissent un rayon (de jardinage) sur ces lieux. Si un combat démarre, ceux-ci ne pourront pas y prendre part malgré qu'ils soient armés de cisailles car il leur est interdit de s'en servir. Ici, ils en sont contraints... Néanmoins, le MMM peut décider s'ils ont l'occasion de faire rapidement pousser un redoutable et meurtrier *Morning pumpkin*.

Vu leur grande connaissance des lieux et des moindres méandres de ce labyrinthe qu'ils doivent entretenir, si les Aventuriers pensent à questionner ces esclaves à son sujet, à la prochaine pioche d'une pièce de domino le MMM peut récompenser les Héros d'une pièce adéquate.

## « UN LAPIN... » (SUR UN AIR CONNU)

Les aventuriers arrivent dans une zone dégagée où le gazon de type « anglais » est soigneusement tondu et entretenu. Au centre, ils aperçoivent un « gentil » lapin blanc vêtu d'une jolie veste à carreaux d'un goût douteux et mal assortie. Il tient à sa main une jolie montre à gousset en or reliée à une chaînette.

Il a l'air de ressembler au lapin distrait d'*Alice au Pays des Merveilles* mais il est aussi sanguinaire que le lapin qui défend la grotte dans *Holy Grail* des Monty Pythons !

### Holy Rabbit « en retard »

CUB	BRU	COR	EL	VI
1	1	2	4	4
MA	FAN	AC	AU	Gum
5	5	4	2	3

**Compétences :** *Lutte (7), Morsure sanguinaire (6), Sauter au cou de l'ennemi (8), Saut (bond) (6) et Mesurer le temps qui passe (5).*

Quand il les aperçoit, il bondit sur eux d'un air féroce et les yeux méchants injectés de sang en hurlant « en retard, en retard, je suis en retard, écarter-vous... ». Nos Héros doivent « chairement » défendre leur peau face à cet adversaire redoutable et impitoyable !

## DEBOIRES ET FORTUNES DIVERSES

Le MMM fera coïncider le moment où les Héros parviennent à avoir le nombre suffisant de dominos pour sortir du labyrinthe et cette section « fin de niveau ».

Etrangement depuis quelques temps, les Aventuriers peuvent remarquer qu'il y a de plus en plus de calicots dressés le long des parois ou des étendards suspendus au dessus d'arches végétales aux couleurs de la célèbre bière *Mudweiser*. La Dame de Cœur s'est fait sponsoriser par celle-ci.

D'ailleurs, on retrouve quelques chopines en étain éparses et abandonnées un peu partout. Pour les

aventuriers pilleurs de tout et n'importe quoi afin de les revendre, ils peuvent trouver 6d6 chopes en étain – on a dû organiser un banquet ? – valant chacune 5 Noises.

Ce qui est moins gai, c'est qu'il apparaît que ce serait la dernière chope du condamné. En effet, il traîne aussi un nombre important de squelettes adossés, une chope encore à la main...

Dans la pièce centrale du labyrinthe que seuls les braves atteignent, on découvre un immense tonneau en chêne de *Mudweiser* ! Un magnifique robinet en or massif permet de faire s'écouler avec grâce et précaution le délicieux breuvage. Des bancs en bois précieux et des chopes en or (valant 100 Talmouses) attendent les impétueux et courageux aventuriers qui auront réussi à découvrir le trésor de ce labyrinthe !

D'ailleurs, un représentant de la *Mudweiser* assis là, se lève à leur arrivée et les félicite d'être parvenus au bout et d'avoir remporté cette splendide récompense ! Il les invite à s'asseoir et à déguster leur gain ! Déjà, il sert des chopines garnies d'un joli col de mousse : c'est un expert.

Bon, peut-être que les Aventuriers légèrement dépités par la découverte de ce « trésor » voudront s'en prendre à ce représentant et lui dérober ses chopes en or ? Le pauvre bougre, à la moindre menace, cédera bien volontiers. Il est là pour être « sympa », pas pour se faire tuer !

Le MMM peut décider qu'au même moment, jaillit un groupe de Héros rivaux et que ceux-ci revendiquent le butin ! Aux aventuriers de se faire entendre par les armes.

Il est toutefois impossible de transporter l'immense tonneau, il est bien trop lourd et ne pourrait passer par le souterrain. Il a dû être amené en pièces détachées et directement assemblé par un maître tonnelier ici sur place et rempli avec des barriques plus petites. Il y a 1d4 tonnelets de bière remplis dans un coin qu'on peut emporter.

Il leur indique même l'existence d'une trappe là-bas qui permet de regagner la sortie. C'est d'ailleurs par là qu'il passe chaque matin pour venir faire sa journée de boulot. Il attend jusqu'au soir que son remplaçant vienne le relever pour la garde de nuit.

## ALICE la BARDE

Il sera bien dur de la saisir, c'est une étourdie de **Muse**. Alice qui volette et folâtre un peu partout dans les vertes plaines campagnardes et espaces champêtres. Sa Quête n'est autre que d'organiser un concours de beauté avec l'élection de la plus belle femme à la gloire de Parchemine, pour en boucher un coin à ces brutes de Gilgamesh et Ranagast.

CUB	BRU	COR	EL	VI	MA	FAN	AC	AU	Gum
2	2	3	5	5	2	3	3	5	3

**Signe : Tatouage – Tare : Effet secondaire magique : tout miroite et scintille.**

**Compétences : Armes au corps à corps (poignard) (EL) : 3, Paréidolie (Gum) : 3, Vol : 3 ; Connaissances des bonnes manières (MA) : 3 ; Baratin : 4 ; Séduction (AU) : 6 ; Rebouticage (Gum) : 3 et Eloquence (AU) : 3.**

**Possessions : 2 Ta – Nasse : 10**

**Magie : Masque facial (Paréidolie), Cicatrices (Rebouticage) et Purge rebouticante (Rebouticage).**

### Tatouage

Il est tatoué sur sa fesse gauche ou dans le creux des ses reins, on ne sait pas trop. Il faudrait être intime pour le savoir... Sinon, les aventuriers ont le choix et l'occasion de le recopier ou de l'obtenir de force. Celui-ci donne le plan d'accès d'un labyrinthe en buis « à la française » où se cache un fantastique trésor ! Mais pas le trajet à parcourir au cœur de ce labyrinthe.

## KARTAJOUER GUERRIER

CUB	BRU	COR	EL	VI	MA	FAN	AC	AU	Gum
3	5	2	4	3	3	2	4	2	4

**Compétences : Armes au corps à corps (masse) (EL) : 8, Gigantomachie (Gum) : 6, Esquive (EL) : 7, Stratégie (MA) : 7, Derniers soins (BRU) : 6, Premiers soins (MA) : 6, Déplacement silencieux (EL) : 7, Vigilance (AC) : 7, Lancer (EL) : 7 et Lutte (EL) : 8.**

**Nasse : 15**

**Magie : Purge gigantomachique (Gigantomachie) et Châtaigne (Gigantomachie).**

### Mutation

Il peut une fois par séance se transformer en banale carte à jouer pour passer inaperçu.

## VALCOEUR BARDE

CUB	BRU	COR	EL	VI	MA	FAN	AC	AU	Gum
3	3	2	4	3	3	4	3	4	4

**Signe : Cri.**

**Compétences : Paréidolie (Gum) : 5, Esquive (EL) : 8, Connaissances des bonnes manières (MA) : 7, Baratin (AU) : 8, Instrument de musique (flûte) (EL) : 7, Chant (AC) : 7, Séduction (AU) : 7, Eloquence (AU) : 8 et Armes au corps au corps (épingle à cheveux) (EL) : 7.**

**Nasse : 10**

**Magie : Ventriloquie (Paréidolie) et Purge paréidolique (Paréidolie).**

### Total look

Ceci permet de n'être jamais décoiffé et ou mal habillé.