



# Les jouets de Chenn

Décor de campagne D&D



**Finnbozz**

L'âtre éclairait de ses flammes les habitués du Chien qui fume où je venais prendre un peu de repos après une journée exténuante passée à la forge. L'armure de l'étranger, faite de lourdes plaques de métal, était dans un triste état quand il me l'avait amenée et il m'avait fallu faire appel à tout mon art pour lui redonner forme. L'homme avait été très attentif à mon travail, examinant même mes outils avec attention. Sa longue épée légèrement ébréchée aurait, elle aussi, bien eu besoin de mes services, mais bizarrement il ne me l'avait pas confiée. Ce soir encore, c'était l'étranger qui drainait l'attention des villageois attablés. Même Delt, le jeune fils de l'aubergiste, restait sagement assis sur un coussin près de la cheminée en écoutant les récits du grand homme au visage buriné et au corps marqué par maints combats. Au long de son étrange quête, l'étranger avait traversé des contrées fabuleuses et vu des choses étonnantes - La Forge d'Oaknoll, la tombe perdue d'Amarak, le Temple perdu de l'éternelle vigilance et même Rahaguen, la ville souterraine - et on croyait saisir dans ses



propos qu'il se dirigeait vers la légendaire forêt d'Efendile. L'auditoire était conquis, on n'a pas souvent de visites aussi intéressantes dans un petit village comme le nôtre, et l'aubergiste tirait sa meilleure bière.

C'est alors que l'étranger s'est tu brutalement et que son visage s'est crispé. Il regardait fixement vers Delt qui jouait depuis quelques instants avec le chariot en miniature que je lui avais fabriqué pour ses cinq ans. L'étranger se leva d'un bond souple, son épée à la main avant que quiconque n'ait pu la voir quitter son fourreau, et déjà il courrait vers l'enfant. Son geste avait été si soudain que personne ne put s'interposer et l'empêcher d'atteindre Delt qui le regardait s'approcher les yeux emplis d'effroi. L'épée s'abattit violemment sur le chariot alors que l'étranger hurlait « meurs jouet! », Une ces petites roues alla rouler jusqu'à la porte et l'homme la poursuivit en criant. Il ne s'arrêta de frapper les morceaux épars que quand il ne restait plus une pièce du jouet intacte. Il va sans dire que nous l'avons fermement prié de reprendre son chemin le soir même.

### Qui vient? Yodīn. Et ce soir!

L'histoire des jouets de Chenn va vous aider à mettre un parfum de conspiration dans vos aventures médiévales-fantastiques. Cette histoire, comme il

se doit, débute par un méchant. Il s'agit ici d'une créature démoniaque dénommée Finnbozz, Seigneur des Pustules Purulentes et de la Putréfaction Punitive. Contrairement à ce que pourrait laisser croire son titre ronflant, Finnbozz n'est qu'un sous-fifre dans la hiérarchie démoniaque, un exécutant. Son rôle est d'aller infliger les pires maladies aux créatures qui ont eu le malheur de déplaire à ses maîtres. Après quelques siècles de bons et loyaux services, Finnbozz avait décidé de s'accorder un peu de repos parmi les humains. L'accès au monde des humains n'est en général pas permis aux démons inférieurs en dehors de leurs missions, mais Finnbozz avait envie de s'amuser un peu. Grâce à ses pouvoirs, le démon n'eut guère de mal à fonder un culte à sa personne et à commettre quelques exactions peu ragoûtantes avec l'aide de ses serviteurs (l'imagination des démons dans ce domaine est virtuellement sans borne).

Le duc de Belfondrain, suzerain de la jadis paisible région dans laquelle s'était établi Finnbozz, ne goûtait pas à sa juste valeur le plaisir du démon.

Il est vrai que ses serfs et vassaux disparaissaient par dizaines, soit comme proies, soit comme serviteurs de Finnbozz (même si c'est un peu effrayant, on s'amuse beaucoup à servir un démon - volontairement s'entend). Réunissant son armée, le duc marcha sur le temple de Finnbozz et tailla ses serviteurs en pièces. N'étant pas un foudre de guerre, Finnbozz prit la fuite

pour attendre tranquillement que son plat de vengeance refroidisse. À peine une semaine plus tard, les doigts de la main droite du duc se mirent à boursoufler et à noircir, puis à exsuder un pus sanglant et enfin à tomber. C'était là les premiers effets d'un petit sortilège de Finnbozz, le Flétrissement mineur à action lente, destiné à ce que sa victime apprécie bien le processus de décomposition de ses chairs. Comme l'infection continuait à agir, le duc fit appel à tous les médecins de son domaine qui ne se révélèrent guère compétents en matière de malédiction. Il faut dire que Finnbozz avait choisi cette région pour le manque de piété de ses habitants et l'absence notoire de





magie curatrice dispensée par des prêtres ou des moines. L'un des sujets du duc put cependant venir à son secours. C'était un artisan du nom de Yodin. Polyvalent, aussi doué en ébénisterie qu'en ferronnerie, en joaillerie qu'en serrurerie, Yodin était l'ouvrier le plus renommé à des lieues à la ronde, sa réputation s'étendant bien au-delà des terres du duc. Son talent, Yodin le devait à son savoir magique. Expert dans l'art difficile de l'enchantement, il avait passé la plus grande partie de sa vie à fabriquer son chef-d'œuvre: un jeu de ciseaux magiques.

Entre les mains d'un artisan même médiocre, ces ciseaux pouvaient créer les plus belles gravures, sculptures ou les mécanismes les plus fins. De plus, les objets issus du travail de ces ciseaux étaient souvent eux aussi dotés de qualités magiques. Les bijoux d'aspect délicat duraient plus longtemps sans s'altérer ni perdre de leur éclat, les serrures ne rouillaient ni ne se bloquaient jamais, les masques semblaient parfois prendre vie et vouloir parler de leur propre chef.

### **Les ciseaux à bois, la caravane passe**

Pour enrayer l'infection avant qu'elle ne se propage à tout le corps du duc, Yodin pensait qu'il fallait qu'on lui coupe le bras. Le duc s'étant attaché à son membre voyait d'un mauvais œil cette idée, mais Yodin parvint à le convaincre en lui montrant le contenu de la malle qu'il avait fait amener au château.

Dedans se trouvait la réplique exacte d'un bras humain, faite de bois et vernie avec soin. Outre que l'on aurait pu s'y tromper, le plus surprenant venait du fait que sitôt sorti de la malle, le bras s'anima comme s'il était attaché à un homme. Empli de mécanismes complexes et puissamment enchanté par les ciseaux magiques, le bras, affirmait Yodin, remplacerait efficacement le membre malade du duc, voire le surpasserait en efficacité. N'ayant plus vraiment le choix et Yodin s'étant montré très convaincant, le duc accepta le remplacement. Bien lui en pris car non seulement il guérit, mais le regain d'énergie dû au bras enchanté lui permit de régler facilement les problèmes qui s'étaient accumulés pendant sa convalescence et de combattre la renaissance du culte de Finnbozz d'une poigne de bois.

Si Yodin était très versé dans l'art de la magie, il n'en était pas moins ignorant en démonologie, sinon il ne se serait jamais permis de contrarier les plans d'une de ces créatures ... et encore moins d'un prince (fut-il de bas lignage). Furieux au point de préférer une de ses plus puissantes malédictions, Finnbozz lança sur Yodin son sortilège de Flétrissement majeur et fulgurant. L'effet en est ignoble et mieux vaut ne pas s'appesantir sur sa description.

Risquant d'être réduit à une petite flaque de protoplasme tremblotant, Yodin ne dut son salut qu'à son assistant, Chenn. Le bras du duc était une merveille, mais Chenn était le chef-d'œuvre de Yodin. Taillé d'une pièce dans un chêne centenaire (d'où son nom), c'était une sorte de golem de taille humaine ayant l'apparence d'un jeune homme brun et élancé, tellement bien imité qu'il avait pu passer pendant des années pour l'apprenti de l'artisan magicien.

Ayant constaté l'efficacité du remplacement par une prothèse du membre affecté par la malédiction de Finnbozz, Yodin ordonna à Chenn de substituer à toutes les parties de son corps attaquées par la putrescence leurs équivalents en bois, métal et pierre. Chenn travailla trois jours et trois nuit d'affilée (être artificiel, il ne connaissait pas la fatigue) car le corps entier de Yodin était en proie à la pourriture. La peau du magicien fut remplacée par de l'écorce de bouleau et du cuir de jeune veau, son nez par un système de valves métalliques d'une rare ingéniosité, ses dents par de l'ivoire poli, son cœur par une pompe en or et ses yeux par deux agates bleu et argent. Tant et si bien qu'il ne resta bientôt plus grand chose de Yodin dans son corps, qu'un esprit cherchant désespérément à retrouver ses repères dans cette gangue de bois, de cuir et de métaux précieux.

Evidemment, il devint fou. A son crédit, cela lui prit plus de cinq jours, temps pendant lequel ses hurlements contribuèrent de manière significative à également faire perdre la raison à Chenn. Celui-ci, ne pouvant plus supporter de voir son maître et créateur dans cet état, s'empara des ciseaux





magiques et s'enfuit. Il trouva refuge au sein d'un cirque itinérant qui quittait la région. Cela fait maintenant quarante ans, quarante ans que la vengeance de Chenn a commencé et lui-même n'imaginait pas les conséquences qu'elle aurait.

## **Yodīn**

Errant comme une âme en peine (rôle qu'il joue avec beaucoup de spontanéité), Yodīn parcourt encore les routes de nos jours. Les matériaux enchantés qui le composent le rendent en effet quasiment immortel. Il a l'aspect d'un homme d'une cinquantaine d'années musclé et bien conservé, au teint bronzé, aux cheveux et aux sourcils noirs et rêches. Son apparence humaine est presque sans faille bien qu'au toucher sa peau soit bizarrement lisse et dure, que les traces qu'il laisse dans le sol soient un peu trop profondes et qu'une personne à l'oreille fine puisse déceler un léger cliquetis à son approche. Mais le détail révélant le plus clairement son étrangeté est son regard qui, tel celui d'un félin, capte la lumière dans l'obscurité et la réfléchit.

Les années ont aidé Yodīn à se calmer, mais pas à accepter son sort pour autant. N'ayant plus que de vagues souvenirs de son humanité perdue, il tente d'en retrouver des bribes pour se prouver qu'il n'est pas qu'une machine, qu'une créature artificielle sans autre cœur qu'une pompe rutilante. C'est pourquoi il tente au maximum de se mêler à la population des contrées qu'il traverse et à ne voyager qu'avec des compagnons, ce qui ne cesse de provoquer des problèmes.

Son apparence sage et rassurante qui inspire confiance ne fait que renforcer le désarroi des gens qu'il rencontre une fois qu'il commence à parler avec eux. Désireux d'être serviable, de bien faire pour s'intégrer dans la société, Yodīn n'a plus la moindre idée des conventions régissant les rapports humains. Par exemple, au cours d'une conversation, son visage s'anime pour former des mimiques bizarres alors qu'il essaie de se rappeler quelles expressions faciales correspondent à quels sentiments. Il peut ainsi sourire béatement s'il se prend les pieds dans une racine, prendre un air apeuré plutôt qu'interrogatif ou encore menaçant lorsqu'il essaie de simuler la fatigue. Son corps est capable de manger et de boire, mais il lui arrive de mordre par inadvertance dans un gobelet ou d'avalier les os avec la viande, ce qui n'aide pas à renforcer l'illusion. Sa force hors du commun associée à un comportement de benêt le rendent même parfois dangereux (il ne vaut mieux pas lui demander de faire la courte échelle si on n'est pas muni d'ailes en état de marche). Le peu dont il se souvient de la vie en société est souvent erroné, mais il garde ses bribes comme les derniers remparts de sa santé mentale.

Ainsi, par exemple, il salut les gens en leur disant « Bienvenue », tant il avait l'habitude d'accueillir les visiteurs dans son échoppe.

Au cours de toutes ces années, Yodīn n'a malheureusement pas beaucoup progressé vers la guérison et il y a bien peu de chances pour que cela change. Si on entre dans son jeu, c'est pourtant un compagnon agréable, serviable au possible, bien qu'il faille réussir à canaliser son énergie. Quoiqu'il ne s'en rende pas compte, il n'a pas tout perdu de ses pouvoirs magiques et peut de temps en temps lancer un enchantement sans vraiment s'apercevoir de ce qu'il fait (jeter un sort de lumière sur une lanterne au lieu de l'allumer, rendre un broc inépuisable plutôt que d'aller le remplir à la fontaine, etc.).

Il n'est pas de nature agressive car tout être avec qui il arrive à communiquer le reconforte un peu, mais il ne faut pas le provoquer. Il a beaucoup de mal à comprendre une insulte, mais sait reconnaître la raillerie. Il ne supporte pas qu'on se moque ou qu'on abuse de lui, car il sent bien alors qu'on ne le traite pas vraiment comme un homme.

## **Yodīn**

Niveau: 9 (ancien mage artisan)

Dés de vie : 10d8 (60 pv)

Initiative : +7

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 24

Attaque de base/lutte : +7/+2, à distance +9/+2

Attaque : poing 2d8+2

Attaque à outrance : poings 2d8+2



Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m), régénération: 1PdV/tour, immunisé au sorts mentaux.

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +9, Vol +1

Caractéristiques : For 19, Dex 17, Con 10, Int 16, Sag 3, Cha 7 - (il est fou)

Compétences : Artisanat (fabrication de pièges) +12, Arts de la magie +5, Concentration +3, Déplacement silencieux +3, Equitation +6, Connaissance mystère +4, Dressage +8, Maître sculpteur. Sait utiliser les ciseaux.

Dons : Endurance

Alignement: Neutre Bon

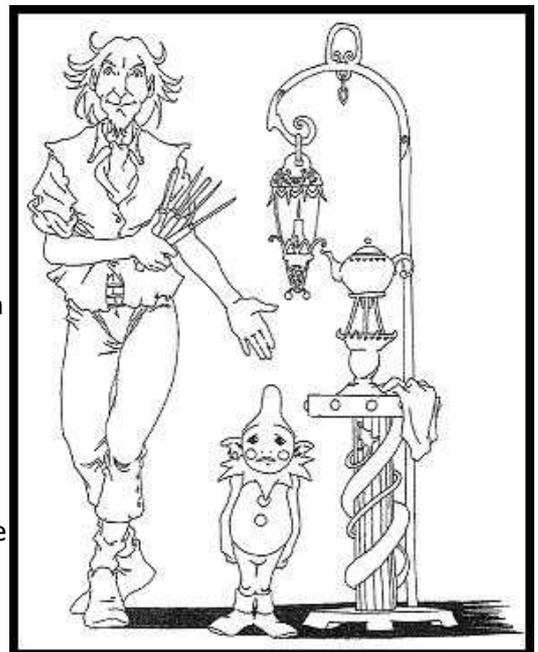
## Automate farceur

Chenn est mû par un sentiment qui ne doit pas surprendre les habitués du genre: la vengeance. C'est clair. Mais pourquoi, de qui et comment veut-il se venger, ça l'est beaucoup moins. Se venger de Finnbozz semble une entreprise irréalisable, d'autant plus que cela fait bien longtemps que le démon a été rappelé par ses supérieurs dans les cours sulfureuses et ses derniers disciples encore en vie croupissent dans des geôles insalubres à méditer sur une terrible erreur de jeunesse.

Avant que Yodïn ne devienne fou, il représentait pour Chenn le père, le mentor, le centre de son univers. Constater que malgré sa popularité personne ne lui était venu en aide lorsqu'il en avait besoin a aigri l'automate. Sa vie avec les gens du voyage, adulés un soir et priés de décamper le lendemain, a fait grandir en lui ce sentiment d'exclusion et d'injustice. On n'est pas de bois. Finalement, la solution la plus simple s'est imposée à lui. Il fallait en vouloir au monde entier. D'accord il était un peu perturbé et surtout manquait d'une véritable éducation morale, mais des gens bien plus sensés que lui (et malheureusement mieux organisés) étaient déjà parvenus à la même conclusion.

Ne disposant que de son talent d'artiste et d'une collection de ciseaux magiques, Chenn décida de tirer le meilleur parti de ses ressources et se mit à fabriquer des jouets. Le petit étal qu'il installait sur la place du village à chaque étape du cirque regorgeait de merveilles miniatures et il était rare qu'il reste des invendus au moment du départ. La réputation de Chenn grandit jusqu'à dépasser celle de Yodïn et bientôt il dut se séparer du cirque, tant ses commandes étaient nombreuses. Les jouets et autres œuvres de l'automate étaient terriblement à la mode et elles se répandirent rapidement chez les nobles et les notables les plus aisés. Pour aider à leur dissémination, Chenn allait même jusqu'à faire des prix très avantageux aux amateurs démunis.

Mais ce que les acheteurs ignoraient était que chacune des créations de Chenn était piégée et qu'un sortilège sommeillait en elles attendant le moment propice pour se déclencher.



## Les jouets sauvages

Chaque œuvre de Chenn avait, inscrite en elle, la possibilité de nuire à son possesseur ou son utilisateur, car toutes avaient été dotées d'un embryon de conscience par le travail de leur auteur et les ciseaux de Yodïn. Leur consigne était simple: attendre, attendre jusqu'à ce qu'à être en mesure de provoquer le maximum de dommages, se réveiller et frapper.

La première manifestation de la vengeance de Chenn fut également l'une des plus spectaculaires. Le comte de Braie-au-Vent avait acquis pour une petite fortune un pinson mécanique de Chenn. Le chant délicat de cet oiseau illuminait ses matins et ravissait ses invités. Mais un jour que le comte prenait l'air au balcon de sa chambre, le pinson quitta le piédestal sur lequel il était apparemment



fixé et attaqua son noble possesseur, tentant de lui picorer les yeux en poussant des cris épouvantables. Déséquilibré par ses efforts pour repousser le volatile, le comte fit une chute mortelle sur le carreau de sa cour. On retrouva l'oiseau pépant gaiement sur son piédestal et un si beau jouet revint naturellement au fils du comte qui un jour reprendrait le domaine.

Les exemples des exactions des créations de Chenn abondent, mais voilà quelques exemples pour pimenter le contenu des trésors que peuvent mettre à jour vos joueurs. Il est bon de noter que tous ces objets sont magiques et réagissent comme tels à des sorts de détection, mais qu'on ne peut détecter leur véritable objectif que si l'on parvient à sonder leur « esprit », ce qui demande un enchantement spécifique et probablement oublié.

● **Les colliers extensibles.** Ces colliers sont tous composés d'une fine chaîne métallique, d'or ou d'argent, souvent ornée de perles ou d'un lourd médaillon (pour les versions masculines). Contrairement aux colliers rétractiles qui étranglent leur porteur mais sont d'un classicisme fou, les colliers extensibles s'allongent (il faut dire que Chenn a toujours cherché à produire des œuvres originales). Pour certains de ses colliers, l'allongement n'est pas une propriété cachée. Pouvant s'étendre jusqu'à une centaine de mètres de long et restant étonnamment résistant, un tel collier est une aubaine pour un voleur désirant ne pas attirer l'attention en se promenant avec des rouleaux de corde. Le jour où le collier se met à faire des siennes, il peut choisir de s'accrocher à une branche d'arbre alors que le destrier de son porteur galope fougueusement ou encore saucissonner son possesseur au moment où il pénètre dans l'ancre d'un troll. Sitôt son porteur mort, le collier reprend sa taille normale.

● **La serrure récalcitrante.** Destinée à être inviolable, cette serrure peut tout d'un coup décider de ne plus s'ouvrir. C'est la cruelle constatation que fit un soir un commerçant descendu compter sa fortune dans sa cave. On le retrouva mort de soif et de faim deux semaines plus tard ... à l'étonnement général car la porte blindée de sa cave était ouverte.

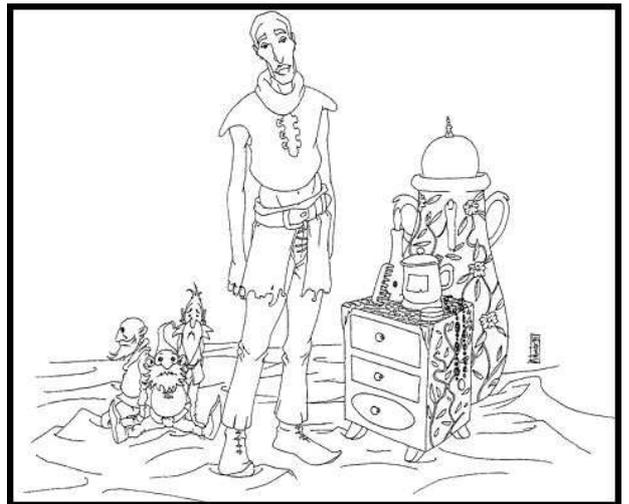
● **Le coucou de haute précision.** Cette horloge à balancier rythme les heures par son tic-tac régulier et l'apparition du célèbre volatile. Quelle surprise donc le jour où ce n'est pas un coucou qui sort de la petite niche mais une volée de dards acérés accompagnée d'un ironique « Coucou! » Existe aussi en version empoisonnée.

● **Le chariot miniature.** Remarquable reproduction d'un vrai chariot de paysan, ce jouet a la détestable habitude de venir rouler sous les pieds des personnes se déplaçant dans l'obscurité ou portant des charges lourdes. Il aime également renverser les chandeliers ou amener des braises au pied de tentures.

● **La chope de voyage.** Munie d'un couvercle métallique comme les chopes à bière classique, celle-ci possède en plus les propriétés d'un Thermos, c'est-à-dire qu'elle est totalement étanche et conserve la température des liquides qu'elle contient. Cependant, selon les modèles, il peut arriver que son couvercle se referme violemment sur le visage du buveur ou qu'un puissant hallucinogène soit mêlé au breuvage qu'elle renferme.

● **Le peigne ébouriffant.** Un bel objet de nacre ou d'ivoire, parfois incrusté de pierres précieuses. Il peigne parfaitement, démêlant sans douleur les cheveux et leur conférant un petit charme qui les maintient coiffés jusqu'au lendemain. Mais au moment le plus inattendu, les cheveux peuvent soudain s'animer pour aveugler ou étouffer leur possesseur. S'ils ne sont pas assez longs, le peigne en stimule la pousse.

● **Les poupées barbues.** Il s'agit d'une collection de poupée représentant des héros de légende. Je laisse à votre imagination malsaine le soin de décrire par le menu ce qu'il se passe quand elles s'animent. Chaque poupée agit selon la méthode du héros qu'elle représente (Turd l'éventreur, Balak-aux-crocs-de-sang, Nift l'acrobate enflammé ...).





Il existe parmi ces objets certains qui ont attendu si longtemps le bon moment pour agir de manière malfaisante qu'ils ont pratiquement oublié que c'était là leur but. D'autres utilisent leurs pouvoirs pour faire des blagues de mauvais goût plutôt que des attaques mortelles (parmi lesquels le fameux service à sautes sauteur qui anime toujours les banquets du prince de Geroflaille). Mais même si ces objets sont inquiétants, ce ne sont pas là les plus dangereuses créations des ciseaux de Yodïn.

### **Chenn (créature de Yodïn)**

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 9d10

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+4 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : coup (+10 corps à corps, 2d6+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : créature artificielle, régénération: 1 PdV/heure, Immunisé aux sorts mentaux, vision dans le noir (18 m), vision nocturne.

Caractéristiques : For 18, Dex 16, Con 19, Int 12, Sag 9, Cha 11

Compétences : Artisanat (Maître sculpteur). Sait utiliser les ciseaux.

Dons : Talent

Alignement: Loyal Mauvais

### **Le cirque vivant**

Le « Cirque itinérant de Croque-Lame » est le nom de l'assortiment de roulottes qui a servi de refuge à Chenn après qu'il eut quitté Yodïn. Sans cet événement, ce spectacle serait probablement resté un assortiment de numéros de piètre qualité, mais le travail de l'automate en a fait une des attractions les plus prestigieuses du pays. Modifier le cirque à l'aide de ses ciseaux est le seul travail bienveillant qu'ait effectué Chenn pendant les quelques années qu'il a passées en leur compagnie à fabriquer des jouets meurtriers, mais il pensait qu'il leur devait bien ça. Sur les conseils de Croque-Lame, le ventripotent propriétaire du dit cirque, il a bardé le moindre des instruments du spectacle de sortilèges.

Tout d'abord les bancs destinés au public, bien que faits de bois; sont très confortables et soulagent des courbatures et des rhumatismes. La nouvelle toile du chapiteau n'a jamais eu le moindre accroc et aucune goutte de pluie ne l'a jamais traversée. La scène démontable en bois se déforme pour amortir les chutes des acrobates et des équilibristes, ce qui leur permet d'accomplir sans crainte les pirouettes et les cascades les plus folles. Les épées de Croque-Lame s'enflamment quand il les avale sans pour autant le blesser. Les balles du jongleur chantent et virevoltent. L'ours mécanique fait toujours sensation, tant il a l'air vrai et sauvage malgré les tours qu'il accomplit. Tout concourt à rendre la soirée au cirque inoubliable. Même les sébiles disposées à l'entrée sont enchantées pour que le spectateur soit heureux de verser son obole. Et gare à ceux qui tenteraient de pénétrer par effraction dans les roulottes. Les portes claqueraient sur eux, les rideaux les étoufferaient et les miroirs exploseraient pour les cribler d'éclats de verre.

### **Ça s'écorce**

Après avoir quitté le cirque qui l'avait accueilli, Chenn se sentit bien seul. Pour lui la vengeance était une bien piètre compagne car il ne pouvait en général pas constater l'efficacité de son action. Aussi, pour rompre sa solitude et à l'instar de Yodïn, Chenn se créa-t-il un fils, Frenn, à l'apparence d'un jeune athlète d'une vingtaine d'années aux boucles cuivrées.

Mais si Yodïn avait su glisser une pointe d'humanité et de compassion dans un corps de bois, Chenn ne put créer qu'une parodie de lui-même. Certes plus beau et mieux réussi physiquement que Chenn, Frenn n'avait cette fois plus rien d'humain. Il épousa les idées destructrices de son « père »



avec fanatisme et bientôt jugea que Chenn était trop timoré et ne profitait pas assez de l'immense pouvoir que lui conféraient les ciseaux magiques. Comme son père avant lui, il finit par dérober les dits ciseaux et s'enfuit dans le but de mettre le monde à ses pieds. En effet, n'ayant pas connu Yodin et ne parvenant pas à comprendre les motifs de Chenn, il trouva naturellement un substitut à la vengeance comme motivation - la soif de pouvoir. Il faut dire à sa décharge que rares sont les autres plaisirs terrestres accessibles à un être fait de bois et de ressentiment.

### **Frenn (fils de Chenn)**

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 9d10

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)

Classe d'armure : 14 (+4 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 14

Attaque de base/lutte : +6/+15

Attaque : coup (+10 corps à corps, 2d6+5)

Attaque à outrance : 2 coups (+10 corps à corps, 2d8+5)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : —

Particularités : créature artificielle, régénération: 1 PdV/heure, Immunisé aux sorts mentaux, vision dans le noir (18 m), vision nocturne.

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +4, Vol -1

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol -1

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 19, Int 16, Sag 8, Cha 11.

Compétences : Artisanat (Maître sculpteur). Sait utiliser les ciseaux.

Dons : Talent

Alignement: Neutre Mauvais

### **Les copeaux d'abord**

Avant de s'attaquer à son projet principal, Frenn voulait voir si lui aussi était capable de fabriquer des créatures vivantes et autonomes. On ne peut pas savoir s'il considéra sa première expérience comme une réussite ou un échec, mais c'est ainsi que naquirent les copeaux. Imaginez un lutin bien chaotique, non allergique aux métaux qui d'ordinaire le blesse car fait de bois, mais surtout complètement obsédé par son désir de faire régner le désordre, au mépris même de sa propre sécurité. Maintenant saupoudrez le tout de quelques pouvoirs magiques et d'une énergie intarissable et vous aurez une petite idée de ce qu'est un copeau.

Ces petites créatures humanoïdes, chétives d'aspect, dépassent rarement les cinquante centimètres de haut. La couleur de leur peau et de leurs habits dépend du bois dans lequel elles sont taillées car, comme pour des statues, leurs vêtements sont fabriqués en même temps que leur corps et elles ne les quittent jamais.

Contrairement à Chenn et à Frenn, les copeaux n'ont absolument pas le même fini et sont beaucoup moins réalistes. Certains ont encore de grosses écharde ou des portions d'écorce sur le corps, d'autres ont des bourgeons qui leur sortent des oreilles ou des champignons qui leur poussent sous les bras.

Trop indisciplinés pour accepter une quelconque hiérarchie, ils se divisent néanmoins en trois castes: les faiseurs, les penseurs et les sauteurs.





### Les faiseurs

Le premier (et seul) copeau créé par Frenn est un faiseur et est un des rares de l'espèce à avoir un nom - Noise (même si ce nom lui va comme un gant, il est bien sûr dû à son matériau d'origine, du bois de noisetier). Sitôt que Frenn l'a eu terminé, Noise s'est emparé d'un ciseau qui traînait sur l'établi et a immédiatement commencé à tailler un nouveau copeau dans le bois même de la table. Cette initiative a tellement plu à Frenn que celui-ci a laissé le ciseau à Noise et en a même donné à plusieurs autres copeaux.

Les faiseurs sont les possesseurs de ciseaux de Yodin qui parcourent le pays en sculptant de nouvelles farces à chaque détour du chemin ou qui créent de nouveaux copeaux. Ils sont au nombre de dix et, mieux finis et plus sages, sont généralement écoutés par les autres copeaux ... ce qui ne veut pas dire qu'ils soient obéis. Si Noise et deux autres faiseurs sont plutôt des solitaires, les faiseurs restant s'entourent de copeaux et se sédentarisent le temps de faire fuir tous les habitants d'une région (ce qui prend en général une année ou deux).

Les faiseurs sont les copeaux possédant les plus de pouvoirs magiques. Ils sont immunisés aux sorts et autres pouvoirs affectant l'esprit comme les illusions ou l'hypnose. Leurs ciseaux leur permettent d'enchanter leurs créations, mais ils possèdent également leurs propres charmes. Ainsi ils peuvent se fondre dans un arbre comme une dryade et animer les plantes ou affecter leur croissance. Comme tous les autres copeaux, ils se déplacent sans bruit dans la nature ou sur du bois et peuvent se dissimuler presque aussi efficacement que s'ils étaient invisibles. Ils perçoivent instinctivement tout piège mécanique ou magique. À l'aide de son ciseau et d'un morceau de n'importe quel matériau, un faiseur peut se reconstruire s'il a subi des dommages qui ne lui ont pas coupé les mains ou bras. Ainsi, ils sont virtuellement immortels, à moins de parvenir à les détrousser de leur ciseau, ce qui est sûr de provoquer la colère des autres copeaux. Ils possèdent également les divers pouvoirs des sauteurs. De plus, un faiseur reconnaît automatiquement un objet magique ou enchanté, tout comme il peut identifier n'importe quelle création d'un ciseau de Yodin.

### Les penseurs

Les copeaux « normaux », les sauteurs, sont si désorganisés qu'il leur faut parfois l'aide de conseillers pour accomplir leurs forfaits les plus importants. C'est là le rôle des penseurs qui doivent trouver des solutions aux problèmes dépassant les capacités du commun des copeaux. Ne nous le voilons pas la face, les penseurs sont totalement incompetents. Certes ils sont dotés d'une imagination plus importante que les autres, mais cela ne compense pas leur bêtise crasse.

Le plan génial qu'un penseur avait eu pour faire pénétrer des copeaux dans un château est un exemple flagrant de leur incompetente. Il avait demandé à un faiseur de tailler un arbrisseau pour le transformer en catapulte de telle sorte que les copeaux assaillants soient projetés au-dessus des douves et des remparts. Au bout de dix sauteurs écrasés sur les hauts murs du château, un être un peu plus sensé aurait décidé de modifier son approche du problème. Mais si les penseurs ont une seule devise, c'est « Persévérance » et bientôt il y eut assez de corps de copeaux désarticulés flottant dans les douves pour que les survivants puissent les franchir à pied sec et escalader la muraille. Une débauche d'énergie, même mal employée, donne toujours des résultats. Les penseurs sont très appréciés par les sauteurs et plus respectés que les faiseurs, car on s'amuse toujours avec eux. Ils sont à peu près une centaine équitablement répartie entre les différentes communautés de copeaux.

Les penseurs sont les copeaux les moins doués en magie, mais comme leur rôle est de penser et non d'agir, ça n'a pas une grande importance. Ils sont cependant immunisés aux illusions comme les faiseurs et savent détecter la magie naturellement. Il leur est également possible, une fois par jour, d'hypnotiser un humain (ou tout autre humanoïde) et soit de lire dans ses pensées, soit de lui en suggérer. La complexité des pensées humaines dépassant en général de loin la capacité du plus futé des penseurs, les conclusions qu'ils en tirent sont souvent des plus farfelues.

### Les sauteurs

La majorité des copeaux est faite de sauteurs qui doivent leur nom au fait qu'ils sont très, très turbulents. On en compterait plusieurs milliers si on se donnait la peine de le faire, le nombre



fluctuant en raison des morts massives consécutives aux idées géniales des penseurs, mais aussi en fonction de la productivité des faiseurs (en moyenne, un à deux copeaux par faiseur et par jour). Le seul objectif que peut avoir un sauteur est de s'amuser en créant un peu plus de chaos autour de lui. En conséquence, les autres copeaux sont souvent l'objet des ses farces, mais comme il est encore plus amusant de tourmenter un être de chair et de sang, les copeaux sont de bien ennuyeux voisins. Ils peuvent lancer de manière quasiment illimitée de petites illusions (bien qu'il soit rare qu'un copeau ait assez de concentration pour en créer plus d'une quinzaine par jour). Réduite à une petite zone (au maximum un mètre de diamètre), ces illusions n'en permettent pas moins de jouer des tours pendables: échanger le sel et le sucre sur une étagère, modifier la position apparente d'un verre pendant que quelqu'un sert du vin, transformer une araignée en pâte de fruit, cacher une flaque d'huile répandue sur le sol...

Ils peuvent également jeter des sorts de malchance (un par jour) qui transforment en échec complet la prochaine action de la victime. Mais le « pouvoir » le plus effrayant du sauteur est son manque total de volonté de survivre. Il sait qu'il n'est qu'un morceau de bois animé et que s'il disparaît, un faiseur en créera un autre.

Ainsi, on ne compte plus les sauteurs ayant trouvé la mort dans le seul but de faire une bonne blague ou pour amuser leurs compagnons (comme ce sauteur qui s'était glissé dans la cheminée allumée d'un fermier et qui, une fois enflammé, avait bondi sur toutes ses balles de pailles en hurlant de joie). Privés de nerfs, les copeaux ne souffrent pas quand ils sont blessés (endommagés) et donc n'ont aucune raison de ne pas prendre tous les risques.

### **À la cloche de bois**

À part les quelques faiseurs nomades, les copeaux vivent en communautés, principalement parce qu'ils sont leur meilleur public. Si un faiseur est présent dans le groupe, les copeaux se cantonnent à des endroits boisés où leur faiseur peut trouver des matériaux de travail. Ce n'est pas une règle absolue, car il existe des « copeaux » en pierre (qui sont appelés « éclats »), mais comme ils sont plus lourds à la fois physiquement et mentalement, les faiseurs rechignent à en fabriquer.

Quand ils s'installent dans une région, les copeaux prennent possession de cavernes existantes ou bien en creusent de grandes (susceptibles de pouvoir accueillir des créatures de taille humaine). Pourquoi? Tout simplement pour qu'on puisse les trouver (ils ont bien remarqué l'étrange fascination qu'avaient les aventuriers pour les grottes et les cavernes). Un penseur va à la ville ou au village le plus proche et hypnotise quelques habitants pour leur faire rêver d'un fabuleux trésor caché dans leur grotte ... et il ne reste plus qu'à attendre les gogos.

Les cavernes ainsi aménagées regorgent de chausse-trapes, de cul-de-sac et d'illusions en tout genre. Quelques galeries plus petites mènent à des salles spécialement aménagées pour que les penseurs puissent y méditer et les faiseurs travailler à l'abri des indiscrets. Comme il est rare que les copeaux aient la patience d'attendre les visiteurs, il ne vaut mieux pas trop traîner dans les environs de leur demeure si l'on ne veut pas terminer en charpie (ou pire).

### **Mœurs d'un copeau voyageur**

Physiologiquement, les copeaux n'ont pas de caractères sexués puisqu'ils ne se reproduisent pas. Ils n'ont besoin ni de manger ni de dormir (ni d'ailleurs de respirer), mais aiment bien le faire. Ceci est la simple conséquence du fait que s'ils passaient toute leur existence à commettre des blagues et à s'amuser, plus rien ne serait drôle. C'est pourquoi les copeaux adorent ne rien faire et s'ennuyer. Un voyageur discret peu découvrir dans une clairière une dizaine de copeaux assis en cercle et en train de contempler un caillou d'une mine morne. C'est très mauvais signe car s'ils s'ennuient tellement ça veut dire qu'ils se réjouissent à l'avance de combien les prochaines heures vont être plus marrantes. Comment échapper aux tracasseries d'une bande de copeaux? La question a préoccupé plus d'une de leurs victimes parce que la réponse en est « extrêmement difficilement ». Le seul moyen de faire plaisir à un copeau est de l'amuser et les copeaux ne connaissent que des amusements violents. On peut faire exprès de tomber dans leurs pièges ou se donner des coups de marteau sur la tête, mais ce n'est peut être pas la solution la plus supportable.

L'idéal est de leur faire des farces. Suspendre une enclume au-dessus de la porte d'une grange pour



qu'elle écrase le premier copeau qui passe les fera éclater de rire. Mais attention! Il faut que le farceur simule aussi son amusement car les copeaux ne supporteraient pas qu'on les attaque par pure méchanceté. Cependant il faut prendre garde à ne pas être trop drôle, ou bien les copeaux auront envie de revenir très souvent. Cela demande un dosage précis et une attention redoublée, car les copeaux peuvent remercier une personne qui les a bien amusés en lui offrant un gag gigantesque ...

### **Les copeaux**

Créature artificielle de taille P

Dés de vie : 2d6 ( 10 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases)

Classe d'armure : 12

Attaque de base/lutte : coup (+2 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : -

Espace occupé/allonge : 0,75 m/0,75 m

Attaques spéciales : —

Particularités : créature artificielle, Immunisé aux sorts mentaux, sorts (voir ci-dessous).

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +2, Vol -1.

Caractéristiques : For 14, Dex 16, Con 16, Int 10 à 12, Sag 8, Cha 11.

Compétences : -

Dons : -

Alignement: Chaotique Neutre ou Mauvais

Les Sauteurs: peuvent lancer les sorts suivants: Effet d'Illusion mineure (15 fois par jour) et Effet de malchance (1 fois par jour).

Les Penseurs: Détection de la magie, Hypnose ou Détection de pensée.

Les Faiseurs: tous les pouvoirs des Sauteurs plus création de deux sauteurs par jour. Régénération (1/2 de leur PdV par jour). Détection de tous les pièges, Détection de la magie, Déplacement silencieux. Possède un ciseau de Yodïn.

- Effet de Malchance: transforme un test raté en échec total.
- Effet d'illusion mineure: crée une zone d'illusion de 1 mètre de diamètre maximum (durée 1 heure) dans laquelle soit des objets sont rendus invisibles, soit changent de place, soit sont transformés.

### **Les ciseaux de Yodïn**

Les ciseaux magiques de Yodïn sont au nombre de quinze. Dix sont possédés par les copeaux faiseurs, quatre sont aux mains de Frenn et le dernier est détenu par Chenn. Si Yodïn en a créé autant, c'est par pure maniaquerie car s'il est vrai qu'ils sont de formes et de tailles différentes, leur enchantement les rend quasiment tous équivalents. Ce sont en apparence des ciseaux à bois classiques mais ils permettent de travailler sans effort aussi bien cette matière que la pierre, le métal, l'ivoire, les pierres précieuses, ou même le cuir, le parchemin ou le tissu. Il n'est pas besoin d'être très doué pour parvenir à accomplir un bel ouvrage, mais il faut avoir une idée assez précise de ce que l'on veut, les ciseaux se chargeant de faire correspondre l'image mentale et la réalité. Pour enchanter un objet, c'est une autre paire de manche. Il faut non seulement avoir une idée de l'effet magique désiré, mais aussi de la façon des sortilèges pourraient l'accomplir. Ceci implique donc d'être soi-même un magicien, une créature magique ou de posséder une solide connaissance théorique en la matière.

Seuls Yodïn (s'il retrouve un jour la raison), Chenn, Frenn et les faiseurs sont pour l'instant capables de fabriquer une créature animée dotée d'une personnalité qui lui serait propre. Le seul moyen pour quelqu'un d'autre d'y parvenir serait de se faire enseigner cet art par une de ces personnes ... et il n'y a guère de raisons de parvenir à les en convaincre.



## Noises

Les trois faiseurs itinérants (sur les dix qui existent) parcourent donc les contrées en modifiant le paysage à coups de ciseaux. Beaucoup moins violents que Chenn lorsqu'il faisait ses jouets ou que Frenn aujourd'hui, les faiseurs cherchent d'abord à s'amuser, avec presque une notion d'esthétisme dans leur démarche.

Des trois, Noise est incontestablement le plus créatif et le plus prolifique. Partout où il passe, on peut sentir sa trace, voir sa « patte », Ici une boîte à ouvrage mélange les fils des bobines qu'elle renferme, là c'est le pied d'un tabouret qui se plie minuit venu ...

Comme il aime se mêler à ses victimes et voir l'effet que provoquent ses farces et comme on ne manquerait pas de remarquer un bonhomme de bois de cinquante centimètres de haut, Noise a eu recours à un subterfuge. Devenu expert sculpteur, Noise a appris à se fabriquer des corps de taille humaine d'un réalisme parfait dans lesquels il se glisse et qu'il manipule de l'intérieur. Il peut ainsi converser avec ses futures victimes en prenant l'apparence qu'il veut, même celle d'une femme s'il le souhaite, ce qui démultiplie le champ de ses possibilités pour monter des canulars. Faisant de cette pratique un art, Noise est allé jusqu'à créer une dizaine de corps factices pour manipuler un jeune baron et l'amener à déclarer la guerre à son voisin. Il cherche toujours à se surpasser et à relever les défis impossibles qu'il se lance. Son dernier pari est de parvenir à convaincre un bourgmestre de vendre son village contre une fiole qui contiendrait une potion d'immortalité ... Comme son seul but est de réussir un gag majestueux, il est parfois impossible de prêter à Noise des intentions malveillantes.

En effet, il se débrouille souvent pour simuler des situations dans lesquelles il n'aurait apparemment pas intérêt à mentir s'il voulait obtenir un quelconque bénéfice matériel de la part de ses interlocuteurs.

Malheur aux aventuriers qui attireraient son attention car ils risqueraient d'être embarqués dans la plus catastrophique de leurs quêtes. Des années d'expérience ont permis à Noise de parvenir à identifier facilement les motivations de ses victimes pour mieux les tromper quoique ça ne soit pas bien difficile dans le cas d'aventuriers ...

## Incidents de forêt

Si Noise est inventif et surprenant, son chef-d'œuvre est sans conteste la forêt farceuse de Mildiew. Il y a sculpté avec amour, minutie, entêtement et malice plus d'un millier d'arbres.

Son travail est si parfait que chacune de ses sculptures ressemble à s'y méprendre à ... un arbre. Si vous avez tremblé en traversant Mirkwood, ce n'est rien comparé aux sensations que vous procurera la forêt de Mildiew. L'ambiance y est étouffante car les arbres se penchent pour obscurcir le ciel de leur feuillage épais. Les branches épineuses accrochent les vêtements des voyageurs et les ronces s'enroulent dans leurs jambes. Mais ça ne serait pas si grave si

des branches ne venaient pas violemment fouetter l'air sur les rares sentiers (sans l'ombre d'une brise) ou si un arbuste ne s'enfuyait pas à toutes racines avec votre sac à dos tandis que la forêt retentissait d'un concert de rires végétaux et tonitruants. Si l'on parvient à allumer un feu avec le rare bois mort trouvé sur place, il est vite étouffé par un piétinement furieux de jeunes hêtres qui eux ne semblent pas craindre les flammes.

Les explorateurs ne comprenant pas le message seront certainement convaincus de la nécessité de rebrousser chemin par les corps pendus à des lianes ou empalés sur des branches pointues que l'on trouve plus profondément dans la forêt.

Noise a conçu Mildiew comme une place forte pour le jour où les victimes des copeaux finiront par en avoir assez et s'organiseront sérieusement pour les éliminer. Au cœur de la forêt se trouve le général de son armée végétale, un chêne élancé avec lequel a fusionné définitivement l'un des neuf autres faiseurs, Sciure. Parcourant Mildiew en long et en large, Sciure entretient son territoire et agrandit chaque jour son armée à l'aide de son ciseau.

Malheureusement, les défenses de la forêt sont si efficaces que plus personne n'ose y pénétrer et Sciure finit par s'ennuyer ferme. Il fait bien enlever quelques villageois de temps en temps pour s'amuser mais ça ne lui suffira bientôt plus. Il n'y a peut-être pas long à attendre avant de voir la forêt de Mildiew marcher telle une armée conquérante vers de nouvelles terres ...



## Frenn et Cie

Conforté par sa réussite avec les copeaux, Frenn décida de s'attaquer à une tâche plus ardue à savoir, comme nous l'avons dit, conquérir le monde. Sa stratégie était d'une simplicité ébouriffante. Il lui suffisait de remplacer toute les personnes ayant un important pouvoir politique par des automates qui seraient sous son contrôle. Le seul obstacle majeur était l'ampleur du travail à accomplir et la difficulté d'échanger une personne connue et bien protégée par un double en bois. Cela fait une trentaine d'années que Frenn poursuit assidûment son ouvrage et les résultats sont à même d'impressionner un David Vincent paranoïaque.

Déconfit, Frenn s'est vite aperçu que s'il était capable de reproduire physiquement une personne dans ses moindres détails, il lui était par contre impossible de doter le double des mêmes souvenirs et de la même personnalité. Ainsi, comme les gens qu'il voulait remplacer étaient nécessairement très connus, il ne pourrait agir sans éveiller la suspicion.

De plus, comme créer un automate lui prenait près de deux semaines (il est beaucoup moins doué que ses prédécesseurs ou même que certains copeaux faiseurs), il ne pouvait se permettre de commettre trop d'erreurs de jugement dans les cibles qu'il choisissait. La solution à ce problème lui vint presque naturellement. Il devait choisir les gens qui avaient peu de contacts réguliers avec des personnes précises mais néanmoins du pouvoir. C'est ainsi qu'il se mit à noyauter l'administration, remplaçant un collecteur d'impôts par ici, un plénipotentiaire par là. Il s'attaqua également à la justice et aux juges itinérants, ainsi même qu'à quelques bourreaux. Il manœuvra tant et si bien que bientôt il n'eut même plus besoin de remplacer des personnes, ses "hommes" en place pistonnant des automates entièrement originaux. Frenn occupe d'ailleurs lui-même plusieurs fonctions officielles dans différents pays, bien qu'il sache rester discret et s'arrange pour être toujours disponible pour ses propres projets. Aujourd'hui il possède des pions dans les structures gouvernementales et judiciaires de près d'une dizaine d'états et il est devenu un redoutable maître ès intrigues. Son but est encore éloigné, mais il a déjà suffisamment de pouvoir et d'influence pour, par exemple, provoquer une guerre ou générer artificiellement une disette si cela devait servir ses intérêts. Certes quelques-uns de ces automates ont été découverts - ils sont tout de même trop inhumains pour que des accidents ne se produisent pas - mais Frenn est en mesure de tuer dans l'œuf toute velléité d'enquêter sérieusement sur la question. D'autant plus qu'il a depuis quelques années mis au point un système d'autodestruction qui permet aux automates découverts de se consumer rapidement. Ce sont les circonstances idéales pour mettre vos joueurs dans l'ambiance d'un épisode des « Envahisseurs » en leur laissant soulever le voile de la supercherie sans qu'il ne puisse rien prouver car tous leurs interlocuteurs (ou presque) sont des créatures de Frenn, Ça serait une bonne façon de les faire devenir chasseurs de jouets ...

## Chenn et les chasseurs de jouets

Après avoir vu son fils à l'œuvre et avoir été effrayé par l'horreur qu'il avait créée, Chenn parvint à retrouver sa raison en éprouvant de la compassion pour la première fois depuis qu'il avait quitté Yodïn. Désireux de se racheter, il reprit une nouvelle fois la route essayant de retrouver la trace de ses créations. Mais il avait été si prolifique que la tâche s'avéra vite insurmontable, d'autant plus que les objets piégés des copeaux faiseurs commençaient également à faire leur apparition.

Devant la nécessité de trouver des alliés, Chenn se servit de nouveau du seul ciseau que lui avait laissé Frenn pour accumuler un capital en vendant ses œuvres. Il utilisa l'argent pour engager une petite armée privée à qui il donna le sobriquet de chasseurs de jouets. Il envoya ses hommes à la recherche de ses anciennes créations ainsi que de celles de Frenn avec pour mission leur destruction complète. Beaucoup le prirent pour un fou, mais leurs rencontres avec leurs premiers automates les convainquirent de la gravité de la situation.

Chenn commence à confectionner des anneaux permettant à de simples mortels de détecter les automates et les chasseurs de jouets deviennent des experts dans l'art de repérer les manigances des agents de Frenn. Ils n'en sont encore qu'à leurs balbutiements et manquent considérablement de moyens face à la toile complexe tissée par Frenn, mais le combat est engagé.



## Shamis

Le père de Shamis était un diplomate de haut rang dont les moyens permettaient d'offrir la meilleure éducation à sa fille. Elle fut donc envoyée dans un collège renommé pour y apprendre la politique et l'économie, de telle sorte qu'elle puisse seconder son père, mais aussi l'art du combat et de l'espionnage, car ces compétences ne sont jamais inutiles à un diplomate averti. Au bout de cinq années d'études, c'est une jeune femme de vingt ans qui revint auprès de son père, mais celui-ci avait changé. Il se refusait pratiquement à la voir et, contrairement aux désirs qu'il avait exprimés avant de l'envoyer au collège, n'avait apparemment pas la moindre intention de la mettre au courant de son travail. Utilisant ses nouveaux talents, Shamis ne tarda pas à découvrir la supercherie. Cet homme n'était pas son père.

Un combat s'ensuivit et la lame de la jeune fille transperça la poitrine de l'imposteur. Aucun sang ne s'échappa de la blessure et l'automate faillit bien prendre le dessus tant Shamis était surprise. Elle se reprit heureusement à temps pour couper la tête à la créature qui s'effondra dans un bruit sourd. Avant qu'elle n'ait pu examiner le corps ou la tête, ceux-ci s'enflammèrent spontanément et se consumèrent en quelques instants.

Le faux diplomate était sous la surveillance de Chenn qui apprit à Shamis le destin probable de son père. Shamis fut la première volontaire à rejoindre les rangs des chasseurs de jouets et elle mène aujourd'hui à leur tête une guerre sans merci contre les créatures de Frenn.

Elle a depuis commencé des études de magie, et vient de mettre au point le Boutefeu. Très efficace contre les copeaux et autres créatures de bois, son utilisation en public est plutôt délicate. Comment expliquer en effet que le notable qui vient de se consumer en une torche « vivante » n'était qu'un être de bois, alors que tout le monde est persuadé que vous avez utilisé un sort de Combustion ou de Boule de feu?

## Shamis

Niveau: Roublard 7 - Ensorceleuse 2

Dés de vie : 7d6 + 2d6 (62 PdV)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m (8 cases)

Classe d'armure : 14

Attaque de base/lutte : +1, à distance +9

Attaque : Dégâts +1

Attaque à outrance : +7/+2, à distance +9/+4

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : Attaque sournoise.

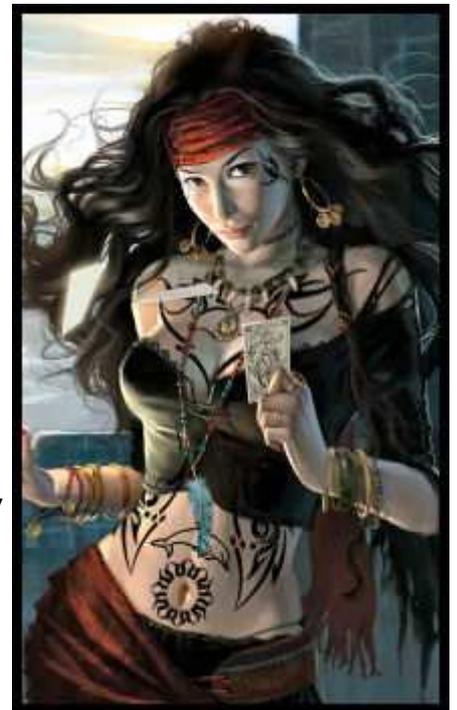
Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +4, Vol +5

Caractéristiques : For 12, Dex 17, Con 12, Int 14, Sag 11, Cha 14.

Compétences : Concentration +7, Contrefaçon +10, Déguisement +9, Déplacement silencieux +11, Détection +4, Diplomatie +6, Discrétion +7, Equilibre +7, Equitation +3, Escalade +5, Estimation +9, Evasion +7, Fouille +7, Intimidation +6, Maîtrise des cordes +7, Natation +5, Perception auditive +4, Psychologie +4, Renseignements +6, Représentation : +2, Saut +5, Crochetage 5, Décryptage 11, Désamorçage/sabotage 3.

Dons : Attaque en finesse, Attaques réflexes, Réflexes surhumains, Dispense de composants matériels.

Sorts: de niveau 0 et Détection de la magie, Boutefeu.



## Boutefeu

Évocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 1



Composantes : S, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 18 m + 2 m par niveau (38 m maximum)

Zone d'effet : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Annule

Résistance à la magie : oui

Description: tout ce qui est en bois sur la cible prend feu. Un être de bois prend feu instantanément.

### Quelques idées d'aventures

- Les aventuriers trouvent un des corps gigognes de Noise qu'il avait dissimulé en prévision d'un gigantesque canular. Le corps ressemble à un cadavre, mais n'en est manifestement pas un. S'ils parviennent à l'ouvrir, un être de petite taille pourra le manipuler. Tenteront-ils de contrer les plans de Noise? Et d'abord, ont-ils vraiment trouvé ce corps par hasard?
- Un voleur a essayé de dérober les bijoux de la comtesse à plusieurs reprises. Les aventuriers sont engagés pour la protéger durant le bal de la pleine lune, où elle portera tous ses bijoux. Le voleur est bien sûr un chasseur de jouets et la comtesse porte une collection complète de bijoux piégés qui n'attendent que le bal pour se déclencher (bague hallucinogène, collier extensible, broche bondis sante, tiare chauffante ...).
- Engagés comme escorte d'un ambassadeur, les aventuriers découvrent avec horreur qu'il s'agit d'un tueur en série commettant des meurtres à chacune de leurs étapes. En fait, un double créé par Frenn pour discréditer l'ambassadeur et envenimer les relations diplomatiques entre deux pays est le véritable responsable. Frenn et ses ciseaux ne sont pas loin pour surveiller la manœuvre.
- Sciure s'ennuie au fond de la forêt de Mildiew. Pour passer le temps, il envoie des arbres commettre quelques exactions dans le village voisin. Les aventuriers (seuls personnes assez folles pour franchir l'orée de la forêt) sont chargés d'aller voir ce qui s'y passe. Pour distraire Sciure et le dissuader de raser le village, il leur faudra organiser un énorme gag aux dépens des villageois ... sans leur complicité bien sûr. Mais c'est pour leur bien.
- Yodïn s'est entiché des aventuriers et les suit à la trace persuadé que, malins comme ils sont, ils pourraient l'aider à retrouver la trace de Chenn. S'ils décident de l'assister, ils découvriront que les chasseurs de jouets sont aux trousses de Yodïn car ils le prennent pour une création de Frenn. S'ils parviennent à réunir Yodïn et Chenn sans dommage, ce dernier leur demandera de rejoindre les rangs des opposants à Frenn, allant même jusqu'à leur promettre un ciseau magique en cas de victoire.

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS ® créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, MonteCook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison. D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



DnD 2011

Écrit par : Stéphane Bura  
illustration: Emmanuel Arbabe  
Production Web: Syrinity pour DnD