

Jouer Avec Le Hasard

Pour connaître le succès d'une action risquée, le Presque-Héros lance 2d20.

Si les deux résultats sont inférieurs ou égaux à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS TOTAL**.

Si un des deux résultats est inférieur ou égal à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS PARTIEL**.

Si les deux résultats sont supérieurs à la caractéristique concernée, alors c'est un **ÉCHEC**.

Selon la situation, certains jets peuvent se faire avec **AVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus bas) ou avec **DÉSAVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus hauts).

Le Presque-Héros peut « griller » un des objets de son inventaire pour se donner un **AVANTAGE** sur un jet.

Tromper la Destinée

Second Souffle (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros récupère 3 points de vie.

Enragé (2 FAVEURS) : Le Presque-Héros multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros relance un dé de son choix.

Pièce rajoutée (X FAVEURS) : Le Presque-Héros ajoute un élément narratif en accord avec le Meneur, le coût dépend de l'impact.

Coup de Pouce (2 FAVEURS) : La réussite d'un jet du Presque-Héros augmente d'un cran (un **ÉCHEC** devient un **SUCCÈS PARTIEL** ; un **SUCCÈS PARTIEL** devient un **SUCCÈS TOTAL**).





ACOLYTES : Berlin commande un petit gang de 1d6 brutes sans cervelle, il peut essayer de leur donner des ordres, mais à la moindre occasion de faire une idiotie, il peut compter sur eux.

Les **SUCCÈS PARTIELS** et les **ÉCHECS** sont leur moment de briller, hélas.

Ils ont chacun 3 PV.

Si d'aventure l'Enfanteur perdait un ou plusieurs de ses « glorieux » larrons, sachez qu'il en trouverait de nouveaux au prochain scénario.

Un sifflet à Ultrason qui fait hurler les chiens et qui rappelle ses « enfants » à l'ordre.



PLAN MACHIAVÉLIQUE : Quand Berlin met au point une tactique sans faille et qu'il prend le temps d'en partager les détails avec ses joyeux compagnons, tous les **SUCCÈS PARTIELS** sont alors comptabilisés comme des **SUCCÈS TOTAUX**, du moins tant que le groupe suit le plan à la lettre. Au premier **ÉCHEC**, le bel édifice tactique s'effondre de façon catastrophique.

Une potion de ténèbres, qui crée l'obscurité sur un rayon de 10 mètres.



Berlin

L'enfanteur

Élève perturbateur des académies de Sapience, Berlin a vite démontré plus d'aptitudes pour la bouteille et les esclandres que pour les grimoires et les sortilèges : vol des clefs du doyen pour emprunter son tapis volant et organiser une fête sauvage dans la cour d'une coopérative vinicole, utilisation d'un parchemin de destruction pour organiser l'explosion de dizaine de tonneaux et tentative ratée de « surfer » jusqu'au bas quartier sur une vague de picrate... Autant dire que Berlin était plus proche du cachot sordide que du diplôme. Mais toute sa vie allait changer sur un simple pari.

Tout commença réellement quand, pour un défi, il avala un orteil de troll, avec une pinte de brune. La capacité de ces créatures à la régénération est légendaire et si tout un chacun aurait vécu l'accouchement sanglant qui s'ensuivit comme un cauchemar, Berlin y vit une grande occasion. Après près de six mois de convalescence, le trublion investit la moitié des économies de ses parents pour dénicher d'autres morceaux de troll, et lancer des expériences de croissance in vitro et d'imprégnation affective, en se guidant sur les travaux du sage orque Konkrad Korentz avec les grands vers charognards. Il allait se créer une armée !

Des années plus tard, après bien des déconvenues et des aventures crapuleuses, après avoir cassé les guiboles des insolubles pour la mafia Ita-Naine, ou s'être échappé de la prison gnome du Baudet de Plomb, il est connu dans le milieu comme Berlin l'Enfanteur, un forban vieillissant mais revêche, accompagnée de ses petites brutes, aussi hirsutes que bêtes, ses « enfants » comme il les appelle : une poignée de rejetons trollesques, sans cesse renouvelés par la grâce d'un « milieu de culture contrôlé sous verre », où Berlin fait bourgeonner la viande presque morte de ses sbires malchanceux.

RÉFLEXE : Se masser les mains avec des pommades anti arthrite.

SECRET : Berlin a connu l'amour, avec une noble du Krohan pendant qu'il conseillait son couillon de mari sur des moyens d'augmenter sa fertilité. Puis l'Enfanteur s'est barré avec la caisse. C'est marrant, la petite Erowyn lui rappelle étrangement cette époque. Et puis il y a quelque chose dans ses yeux...

Jouer Avec Le Hasard

Pour connaître le succès d'une action risquée, le Presque-Héros lance 2d20.

Si les deux résultats sont inférieurs ou égaux à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS TOTAL**.

Si un des deux résultats est inférieur ou égal à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS PARTIEL**.

Si les deux résultats sont supérieurs à la caractéristique concernée, alors c'est un **ÉCHEC**.

Selon la situation, certains jets peuvent se faire avec **AVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus bas) ou avec **DÉSAVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus hauts).

Le Presque-Héros peut « griller » un des objets de son inventaire pour se donner un **AVANTAGE** sur un jet.

Tromper la Destinée

Second Souffle (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros récupère 3 points de vie.

Enragé (2 FAVEURS) : Le Presque-Héros multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros relance un dé de son choix.

Pièce rajoutée (X FAVEURS) : Le Presque-Héros ajoute un élément narratif en accord avec le Meneur, le coût dépend de l'impact.

Coup de Pouce (2 FAVEURS) : La réussite d'un jet du Presque-Héros augmente d'un cran (un **ÉCHEC** devient un **SUCCÈS PARTIEL** ; un **SUCCÈS PARTIEL** devient un **SUCCÈS TOTAL**).





SOUFFLETTE : Planchoir sait faire pousser une qualité d'herbe à pipe irrésistible. À n'importe quel moment pendant un combat, il peut faire une soufflette à un monstre et entamer une phase de dialogue.

1d3 doses d'herbe à pipe de qualité supérieure.



C'EST MON COUSIN : (1fois par scenario) le joueur de Planchoir sacrifie 1d6 points de vie et invente un cousin proche (il peut aussi le tirer au hasard comme un perso débutant). Les liens de la famille sont importants chez les Holfelins et le cousin voudra sûrement aider Planchoir. Mais il risque aussi de l'entraîner dans ses histoires.

Un arbre généalogique brodé sur une couverture en laine qui gratte.



Planchoir

Piadddebouh

Planchoir a vécu une enfance douillette dans le village champêtre de Bonmattos. C'est à peine s'il reçut trois décharges de chevrotine ou de gros sel dans le fondement durant son adolescence. C'est dire s'il était un enfant sans problème. Guère trop doué pour l' « horticulture », trop lâche pour les « récoltes imprromptues » dans les champs des voisins, Planchoir s'est longtemps cherché une vocation, et cette obsession l'a parfois empêché de dormir, enfin au moins cinq minutes, pour la sieste d'après goûter.

Mais un jour, tout bascula quand Planchoir trouva une brouette en travers du seuil : la famille Fauchebourse lançait une vendetta ! N'écoulant que son courage, Planchoir empoigna sa musette et s'enfuit jusqu'au village de Brie et ses colombages.

C'est au relais gastronomique du Poney Fondant qu'il rencontra dame Erowyn. Son armure et sa grande épée donnèrent vite au Holfelin une sensation de sécurité. Et comme il avait quelques tours dans sa besace pour soulager les angoisses de la dame, il se rendit vite indispensable et devint son écuyer.

RÉFLEXE : Se cacher derrière le premier personnage imposant en cas de conflit.

SECRET ; Il n'y a aucune vendetta des Fauchebourse, Planchoir s'est juste monté le bourrichon. Mais ça ne l'empêche pas de sursauter à chaque fois que claque une porte.

Jouer Avec Le Hasard

Pour connaître le succès d'une action risquée, le Presque-Héros lance 2d20.

Si les deux résultats sont inférieurs ou égaux à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS TOTAL**.

Si un des deux résultats est inférieur ou égal à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS PARTIEL**.

Si les deux résultats sont supérieurs à la caractéristique concernée, alors c'est un **ÉCHEC**.

Selon la situation, certains jets peuvent se faire avec **AVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus bas) ou avec **DÉSAVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus hauts).

Le Presque-Héros peut « griller » un des objets de son inventaire pour se donner un **AVANTAGE** sur un jet.

Tromper la Destinée

Second Souffle (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros récupère 3 points de vie.

Enragé (2 FAVEURS) : Le Presque-Héros multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros relance un dé de son choix.

Pièce rajoutée (X FAVEURS) : Le Presque-Héros ajoute un élément narratif en accord avec le Meneur, le coût dépend de l'impact.

Coup de Pouce (2 FAVEURS) : La réussite d'un jet du Presque-Héros augmente d'un cran (un **ÉCHEC** devient un **SUCCÈS PARTIEL** ; un **SUCCÈS PARTIEL** devient un **SUCCÈS TOTAL**).





FINE LAME : Sa fidèle colichemarde en main, Mollo tournoie dans tous les sens, féroce, couinant et tranchant dans le vif comme un ouragan qui aurait dévalisé un magasin de rasoirs. Il peut se battre au contact en **AGILITÉ**.

La peau du Chat de Mémé [ARMURE 2].



APPARITION SUBITE : Mollo est si agile et discret qu'il peut atteindre n'importe quel endroit proche, un peu comme s'il se téléportait, sans faire de jet d'**AGILITÉ**, pour une simple **FAVEUR**. Pour deux **FAVEURS**, et pour peu qu'il ait été un rien discret lors des dernières actions, il apparaît miraculeusement à côté d'un de ses compagnons.

Un grappin et une corde tissée en poils de Golden Retriever.



Mollo

Le Barbare

C'est en grignotant, comme tant d'autres, les rebuts du Collège d'Alchimie Durable que l'intelligence de Mollo s'est développée. Pas autant que celle des copains, certes, mais tout de même assez pour que, caché sous le lit, il comprenne le vieux Bricolin Soufflet, récurer de tubes à essai, tandis qu'il lisait les douze travaux d'Enclume à ses petits enfants pour les endormir le soir. La décision de Mollo était prise, il aurait une carrière héroïque !

Le temps de se bricoler un fendoir à deux mains avec un vieux ciseau et il se lançait sur les chemins de l'aventure !

Rapporter les pêches roses du jardin d'Esther Péride, chasser les corbeaux du parc Cymbale, ou débarrasser l'impasse du Grainetier du terrible Chat de mémé, une bête sauvage et rousse dont Mollo porte depuis la fourrure comme un trophée. Qui sait quels seront ses prochains exploits malgré sa petite taille ?

RÉFLEXE : Marquer son territoire, écraser ses ennemis, les voir s'enfuir devant soi et entendre les couinements de leurs femmes.

SECRET : Mollo le Barbare n'a jamais pu résister à un bon morceau de fromage.

Jouer Avec Le Hasard

Pour connaître le succès d'une action risquée, le Presque-Héros lance 2d20.

Si les deux résultats sont inférieurs ou égaux à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS TOTAL**.

Si un des deux résultats est inférieur ou égal à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS PARTIEL**.

Si les deux résultats sont supérieurs à la caractéristique concernée, alors c'est un **ÉCHEC**.

Selon la situation, certains jets peuvent se faire avec **AVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus bas) ou avec **DÉSAVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus hauts).

Le Presque-Héros peut « griller » un des objets de son inventaire pour se donner un **AVANTAGE** sur un jet.

Tromper la Destinée

Second Souffle (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros récupère 3 points de vie.

Enragé (2 FAVEURS) : Le Presque-Héros multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros relance un dé de son choix.

Pièce rajoutée (X FAVEURS) : Le Presque-Héros ajoute un élément narratif en accord avec le Meneur, le coût dépend de l'impact.

Coup de Pouce (2 FAVEURS) : La réussite d'un jet du Presque-Héros augmente d'un cran (un **ÉCHEC** devient un **SUCCÈS PARTIEL** ; un **SUCCÈS PARTIEL** devient un **SUCCÈS TOTAL**).





BOUCLIER: Erowyn peut essayer de couvrir un de ses compagnons avec son bouclier. Le personnage du joueur assis à sa gauche bénéficie de ses points en armure pour peu qu'ils soient supérieurs aux siens.

Un pavois de belle taille frappé du blason du duché de York, ergot de sable sur gironné d'or et de gueule [ARMURE 2]



ACCROC : Erowyn est accroc à diverses substances. L'herbe à pipe de Planchoir la libère de ses douleurs et de ses angoisses (+ 1d6 pv) et le mélange « miracle » pour gallinacé lui offre un +2 en FORCE ou en AGILITÉ pour le prochain jet.

1d6 doses de substances illicites, cachées dans la doublure de son gambison.



Poulet de guerre (Stewball)

Erowyn de Fièregaline

Bien avant la naissance d'Erowyn la moitié des guerriers barbus d'Eggoras se moquait sous cape du vieux Durbec et de ses « œufs durs ». Les rires se turent enfin quand le seigneur de guerre du Krohan annonça qu'il attendait une descendance. La maison Fièregaline, une des plus puissantes du Yolk, allait enfin avoir un jeune reitre pour reprendre ses armes et étendre sa gloire.

Mais les rêves sont parfois étouffés dans la coquille et le bougre tant espéré s'avéra être une bougresse. N'écoutant ni les critiques, ni les moqueries, Durbec lui fit tout de même enfilet le harnois. Ah, il allait leur faire voir à tous ces chapons ! Il allait former lui-même la petite ! Il en ferait la plus redoutée de tous les volaillers du Krohan. Montée sur un poulet géant, elle serait une guerrière sans pareille ! Elle allait remporter toutes les coupes du K.F.C. (Krohirim Fabulous Course) pendant des décennies ! Cette compétition endiablée, au milieu des flammes et des broches géantes, allait bientôt rencontrer son héroïne !

Erowyn se reçut sans sommation toute la pression du monde sur les épaules. Son enfance entière se passa les armes à la main, ou juchée sur une des montures emplumées de sa noble maison. Tant de remarques acides, de critiques acerbes et d'espoirs accrochés à ses éperons qu'elle finit par craquer et tenta de se perdre dans des paradis artificiels fournis par un palefrenier Holfelin. Elle dopa tellement sa monture le jour de sa première course que cette dernière s'envola par-dessus les gradins en chantant comme un rossignol.

Dévorée par la honte, Erowyn est, depuis, une sorte de paladin errant. Sur sa monture, Stewball, elle erre de royaumes en royaumes espérant des lambeaux de renommée pour se draper dedans et affronter le regard de son père. Mais ses vieux démons la poursuivent et il n'est pas rare qu'elle pioche son courage dans la besace de Planchoir, son écuyer et dealer, rencontré sur la route.

RÉFLEXE : Vérifier sans cesse les attaches de son armure.

SECRET : Erowyn redoute de n'être même pas la fille de Durbec, mais celle d'un voyageur avec qui sa mère aurait eut une aventure. Elle sait peu de chose sur ce père potentiel. Juste qu'il est parti en emportant les caisses du duché.

Jouer Avec Le Hasard

Pour connaître le succès d'une action risquée, le Presque-Héros lance 2d20.

Si les deux résultats sont inférieurs ou égaux à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS TOTAL**.

Si un des deux résultats est inférieur ou égal à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS PARTIEL**.

Si les deux résultats sont supérieurs à la caractéristique concernée, alors c'est un **ÉCHEC**.

Selon la situation, certains jets peuvent se faire avec **AVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus bas) ou avec **DÉSAVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus hauts).

Le Presque-Héros peut « griller » un des objets de son inventaire pour se donner un **AVANTAGE** sur un jet.

Tromper la Destinée

Second Souffle (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros récupère 3 points de vie.

Enragé (2 FAVEURS) : Le Presque-Héros multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros relance un dé de son choix.

Pièce rajoutée (X FAVEURS) : Le Presque-Héros ajoute un élément narratif en accord avec le Meneur, le coût dépend de l'impact.

Coup de Pouce (2 FAVEURS) : La réussite d'un jet du Presque-Héros augmente d'un cran (un **ÉCHEC** devient un **SUCCÈS PARTIEL** ; un **SUCCÈS PARTIEL** devient un **SUCCÈS TOTAL**).





FROMAGETROLOGUE : Friboulin sait lire l'avenir dans le fromage. Peut-être est ce dans les vapeurs d'un Fétide au Noix qu'il a ses visions, ou bien débusque-t-il le futur en l'espionnant par les petits trous d'un gruyère ? Toujours est-il que pour chaque scénario, il peut en appeler au destin ! En début de partie, il doit faire un jet en ESPRIT : sur un **SUCCÈS TOTAL**, il va jeter un dé (au choix, d6 ou d20) dont il conservera le résultat pour trois OCCASIONS ; sur un **SUCCÈS PARTIEL**, il va jeter un dé dont il conservera le résultat pour une OCCASION ; sur un **ÉCHEC**, c'est le Meneur qui jettera un dé dont il conservera le résultat pour une OCCASION.

OCCASION : pendant l'aventure, on peut remplacer un jet de dé par le résultat obtenu lors des augures de Friboulin.

(Par exemple, Friboulin a fait un **SUCCÈS TOTAL** en lisant l'avenir dans les marbrures vertes d'un Morbifort bien affiné. Il a jeté 1d6 et fait 1. Trois fois durant le scénario, il pourra remplacer le résultat d'un jet de 1d6 par 1.)

Un gruyère de la scrutation ou une autre douceur du pays...

SAC À FROMAGE: Friboulin a toujours avec lui une sacoche avec du bon fromage du Gri-bouzin. Par trois fois, il peut piocher pour sortir une buchette, une part de tome ou un crotin, à son choix.

1- Fétide au noix : équivalent à un nuage puant.

2 - Morbifort : un personnage dans les vapes à qui l'on fait renifler une tranche de Morbifort revient à lui tout de suite, sans jet de médecine, avec 1 point de vie.

3 - Crémeux des cimes : glue forte.

4 - Mont d'Azur (dans sa petite barquette de bal-sa) : équivalent à un sort de glisse.

5 - Quelques tranches de Poisseux fumé : équivalent à un sort de pattes d'araignée, l'escalade facile...

6 - Picotant aux Herbes : il a mal vécu son voyage en sacoche et il s'attaque directement aux yeux.



Friboulin Raclote

Ah, le Gribouzin, ses villages typiques, ses maisons aux portes rondes, accrochées aux sommets de la chaîne montagneuse de Pas-Plus-Haut ! Ses habitants souriants et détendus, ses drapeaux à prières claquant dans le vent, pour mieux servir Tröm, un dieu boudeur et constipé, sur son trône rocheux du Pioch Kougioul... Comment Friboulin a-t-il pu quitter un tel paradis ?

Certes, tout n'y est pas rose : les Centaures vaches hantent les montagnes, prêts à vous écraser la tête d'un coup de massue, histoire, disent-ils, de venger leurs « cousins mentalement diminués », ceux qui se laissent traire, le mufle dans le foin...

Raclote a grandi dans ces pâturages d'altitudes, entre un grand-père champion de siestes parallèles et des parents qui lui faisaient des câlins aussi moelleux qu'une tartiflette. Et un jour, il a manifesté le Don : il sait lire le futur dans les marbrures du Morbifort ! Le fromage fondu trace pour lui des prophéties hermétiques aux ignares. Et comme « un grand pouvoir entraîne de grandes complications », le voilà sur les routes avec un problème à résoudre. Bien sûr, il a emporté dans sa besace une petite parcelle de son foyer douillet : tout un échantillonnage de fromages, pâtes molles et dures, filées, fondues ou séchées au soleil. Et il n'a qu'à ouvrir sa musette et prendre une grande inspiration pour se sentir comme chez lui.

RÉFLEXE : Friboulin émaille ses paroles de dictons et d'aphorismes issus de la sagesse populaire Gribouzine, tel que « *l'enfer est pavé de fromages mal affinés* », « *Fétide bien coulant, marche sous le vent* » ou encore « *Qui veut noyer sa brebis prétend que c'est un poisson rouge.* ».

SECRET : La sœur de Friboulin est intolérante au lactose. S'il ne trouve pas vite un remède, elle finira ligoté à une meule d'un quintal ou plus et lâchée sur les pentes, pour conjurer le mauvais sort.

Jouer Avec Le Hasard

Pour connaître le succès d'une action risquée, le Presque-Héros lance 2d20.

Si les deux résultats sont inférieurs ou égaux à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS TOTAL**.

Si un des deux résultats est inférieur ou égal à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS PARTIEL**.

Si les deux résultats sont supérieurs à la caractéristique concernée, alors c'est un **ÉCHEC**.

Selon la situation, certains jets peuvent se faire avec **AVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus bas) ou avec **DÉSAVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus hauts).

Le Presque-Héros peut « griller » un des objets de son inventaire pour se donner un **AVANTAGE** sur un jet.

Tromper la Destinée

Second Souffle (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros récupère 3 points de vie.

Enragé (2 FAVEURS) : Le Presque-Héros multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros relance un dé de son choix.

Pièce rajoutée (X FAVEURS) : Le Presque-Héros ajoute un élément narratif en accord avec le Meneur, le coût dépend de l'impact.

Coup de Pouce (2 FAVEURS) : La réussite d'un jet du Presque-Héros augmente d'un cran (un **ÉCHEC** devient un **SUCCÈS PARTIEL** ; un **SUCCÈS PARTIEL** devient un **SUCCÈS TOTAL**).





RUADE : Les attaques au contact de Margaride peuvent repousser un ennemi plus petit qu'elle à 1d6 mètres. Un bon rebond et les dégâts peuvent changer du tout au tout.

Une amulette de Sainte Milka, la seule représentante de l'espèce à avoir réussi à monter des escaliers, pour poursuivre une marmotte raconte la légende...



GABARIT : La taille et la masse de Margaride dépasse de loin celle des autres Presque-Héros. C'est pourquoi elle fait toujours 2 points de dégâts de plus au contact, et qu'elle a 2 points de vie supplémentaires. Mais sa taille peut aussi être un désavantage, pour peu que le Meneur ait envie d'en jouer.

Une crème spéciale « pis fragiles », un secret des terribles sorcières du peuple des Centaures vaches.



Magie du lait

Margaride

Roc-Cailié

Ah, le Gribouzin, son air pur, ses pâturages d'altitude accrochés aux sommets de la chaîne montagneuse de Pas-Plus-Haut ! Ses vents taquins et mordants qui secouent les amulettes d'os de Margaride, tandis qu'accompagnée de ses sœurs sorcières, elle fait retentir le chant de ses clarines d'un pic à un autre. Les Centaures vaches sont un peuple en perpétuelle transhumance tandis que Margaride et les siennes déchiffrent les mémoires que leurs aïeules ont égrainées au fil des prés, en autant de dessins complexes que forment les lauzes blanchies par la magie du lait . Comment a-t-elle pu quitter un tel paradis ?

Certes, tout n'y est pas rose : les chefs de guerre s'y succèdent, tous plus brailards et indisciplinés que les autres. Ils n'ont aucun respect pour la magie, ils ne voient les pis gravés de scarifications rituelles que comme des armes pour venger les « cousins mentalement diminués » que les gros fermiers des villages font brouter, le mufle dans le foin, avant de les traire.

Un jour, Margaride en a eu assez des batailles contre ces fromagers en salopette, assez des brutes de sa propre espèce et de cette vie qui semble tourner en boucle, comme le lait dans un seau. Elle est descendue jusqu'à la vallée, bien décidée à rencontrer d'autres peuplades.

Leur accueil n'a pas toujours été à la hauteur de ses espérances. Dans les premiers villages, on a fuit parce que c'est une centauresse, dans d'autre elle a fait appel à ses terribles golems de lait pour châtier un malotru d'aubergiste qui battait sa femme. Mais le voyage continue. Et si elle espère rencontrer des consœurs sorcières comme elle, mais d'autres tradition, elle est bien décidée à ne se laisser ennuyer ni par les racistes, ni par les phalocrates.

RÉFLEXE : Quand un carrosse passe, elle le regarde passer.

SECRET : C'est sûrement parce qu'elle a toujours eu ce désir de faire ce que les autres croient impossible, mais Margaride s'entraîne à monter les escaliers depuis l'enfance, même si ses articulations ne sont pas faites pour ça. Elle y arrive une fois sur deux.

Jouer Avec Le Hasard

Pour connaître le succès d'une action risquée, le Presque-Héros lance 2d20.

Si les deux résultats sont inférieurs ou égaux à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS TOTAL**.

Si un des deux résultats est inférieur ou égal à la caractéristique concernée, alors c'est un **SUCCÈS PARTIEL**.

Si les deux résultats sont supérieurs à la caractéristique concernée, alors c'est un **ÉCHEC**.

Selon la situation, certains jets peuvent se faire avec **AVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus bas) ou avec **DÉSAVANTAGE** (on lance 3d20 et on prend les deux plus hauts).

Le Presque-Héros peut « griller » un des objets de son inventaire pour se donner un **AVANTAGE** sur un jet.

Tromper la Destinée

Second Souffle (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros récupère 3 points de vie.

Enragé (2 FAVEURS) : Le Presque-Héros multiplie les dégâts qu'il inflige par deux.

Deuxième chance (1 FAVEUR) : Le Presque-Héros relance un dé de son choix.

Pièce rajoutée (X FAVEURS) : Le Presque-Héros ajoute un élément narratif en accord avec le Meneur, le coût dépend de l'impact.

Coup de Pouce (2 FAVEURS) : La réussite d'un jet du Presque-Héros augmente d'un cran (un **ÉCHEC** devient un **SUCCÈS PARTIEL** ; un **SUCCÈS PARTIEL** devient un **SUCCÈS TOTAL**).





DÉGUISEMENT : Nefer-Nefer peut se déguiser, ou déguiser un comparse, pour peu qu'elle ait suffisamment de temps pour le faire. Elle doit faire un jet en CHARISME. Sur un **SUCCÈS TOTAL**, le Meneur choisit une condition dans la liste suivante, deux sur un **SUCCÈS PARTIEL** et trois sur un **ÉCHEC** .

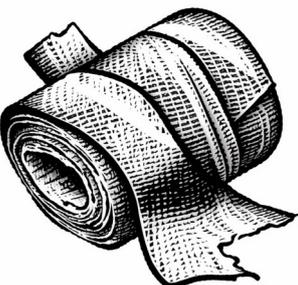
La couverture tient tant que le personnage :

- Ne parle pas.
- Ne bouge pas trop vite.
- N'est pas blessé.
- Reste à une distance respectable.

Un nécessaire beauté de qualité, maquillage et postiches...

MOMIE : Nefer-Nefer n'a plus d'organe et elle est, comme qui dirait, déjà morte. Si elle décède au cours d'une aventure, elle peut revenir à la vie en 1d6 minutes, pour peu que quelqu'un la raffistole. Cela peut même être elle, si ses membres supérieurs sont intacts. Sur un **SUCCÈS TOTAL**, elle remonte à son maximum de points de vie moins 1d6. Sur un **SUCCÈS PARTIEL**, elle remonte à 1d3 points de vie. Sur un **ÉCHEC**, cela prend un peu de temps, elle ne remonte qu'à 1 point de vie et, à tout moment, une couture risque de craquer. Évidemment si ses ennemis la brûle, ou autre, tout est fini !

Un nécessaire à couture et de la résine.



Bandelettes

Nefer-Nefer

Le gros problème quand on travaille dans la beauté post-mortem, c'est qu'il n'y a ni retraite ni fin d'activité. Les nouvelles esthéticiennes débarquent alors que les anciennes sont encore en cabine, à proposer des bandelettes formes et fesses ou des éviscérations esthétiques et des amincissements miracles à la serpette. La concurrence est rude aux salons de beauté Manubis et le management est un vrai chacal.

Il fallait bien que ça arrive et Nefer-Nefer a fini par se faire virer. Certes il y a d'autres salons. Les Shezmites ont toujours cette ambition de réussir leur mort. Après tout, autant tout miser sur l'éternité plutôt que sur ce rêve éphémère qu'est l'existence. Mais la magie de son premier millénaire n'y est plus. Les pyramides témoins et les barques d'or tirées par des nuées de flamants roses à travers les profondeurs de la Douat, tout ça ne la fait plus rêver.

La voilà itinérante, prête à s'ouvrir à de nouveaux critères de beauté et à agrandir sa palette technique. Qui sait ce qui l'attend sur la route ? Après tout, Nefer-Nefer a tout le temps devant elle...

RÉFLEXE : Toucher les cheveux des gens, prendre leur main pour regarder leurs ongles ou effleurer leur peau pour voir quelle crème d'embaumement leur conseiller. Nefer-Nefer est très tactile.

SECRET : Nefer-Nefer a parfois des souvenirs de vies « postérieures », des horizons lointains, d'autres langages, des bribes de futur... Elle a l'impression de devoir expérimenter, plus tard dans son existence, une carrière d'employé de bureau ou de couturier célèbre. Les copines du salon se sont toujours moquées d'elle à ce sujet, gloussant que c'était sans doute les vapeurs des vernis qui lui montaient à la tête : c'est ridicule ! Elle ne peut avoir ni visions, ni souvenirs, car il y a bien longtemps qu'on lui a sorti la cervelle par les narines, en accord avec le Grand Livre des Morts.