

UNE AIDE DE JEU DE D20 MAGAZINE POUR LE SCÉNARIO DU NUMÉRO 8 "TROIS POILS DE CHABLE..."

LA BANDE À LA FOUINE

(PERSONNAGES JOUEURS NIVEAU 1 DU SCÉNARIO)

Les personnages sont tous issus de l'orphelinat Bloomer. Ils ont été les premiers enfants recueillis par Archimal Bloomer. Ils ont passé avec lui toute leur enfance et font partie aujourd'hui encore des piliers de l'orphelinat. Archimal Bloomer a surveillé de près leur éducation et a su les placer comme apprentis auprès de maîtres compétents.

Sous l'impulsion de la Fouine, la petite halfeline au caractère de pitbull, qui a de grands projets pour ceux qu'elle considère comme ses frères, ils

sont restés unis au sortir de l'orphelinat et habitent désormais une bicoque branlante du quartier des ruelles.

Chacun a une occupation tout à fait légale dans la cité et subvient aux besoins de la petite communauté. Mais la bande à la Fouine commence à se faire une petite réputation. On les sait habiles et prompts à saisir les occasions et s'ils n'ont apparemment pas le goût du sang, on leur attribue de plus en plus souvent des cambriolages et coups de main audacieux.

LE TEXTE ET CARTES : BONGO B.I

FLUTINE DIT LA FOUINE,

Halfeline, Ensorceleuse niveau 1, Chef de bande.

For 09, Dex 16, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 17
Dv 1D4; Pv 4;

Init +3;

CA 14 (+3 Dex, +1 Taille P);

Att. Corps à Corps +0 (+0 Base, -1 Force, +1 Taille P) (Masse d'arme légère 1D6-1);

Att. à Distance +5 (+0 Base, +1 Taille P, +3 Dex, +1 Halfelin) (fronde, 1D4);

Alt CB;

Réf. +4, Vig. +1, Vol. +3

Compétences rang : total 16 points

"Alchimie" +2, "Concentration" +4, "Bluff" +1, "Représentation (prestidigitation)" +1, "Connaissances des sorts" +2, "Scrutation" +2.

Dons : "Magie de guerre".

Sorts connus : (5/4) – 0 - Hébètement, Lumières dansantes, Prestidigitation, Manipulation à distance. 1 – Corde animée, Projectile magique.

Équipement : une masse d'arme légère, une fronde et 5 galets magiques (+1 au toucher et aux dégâts).

Flutine fut enlevée bébé par des êtres-fées facétieuses qui la gardèrent quelques semaines dans un bosquet sauvage non loin de la cité. Lassés de ce jouet trop encombrant au bout de quelques temps, ils l'abandonnèrent sur le chemin menant à Orcad. La petite halfeline ne

garde aucun souvenir de cette période, mais de ce séjour en cet endroit féérique, il lui reste des pouvoirs magiques qui ne cessent de s'affirmer, ainsi qu'une paire d'ailes de libellule dans le dos, dernier cadeau de ses ravisseurs, qu'elle cache sous une cape ou d'amples vêtements.

Archimal la trouva sur le chemin, et après avoir cherché des heures durant les hypothétiques parents du nourrisson, finit par l'emmener dans son manoir du plateau des hauts-bourgeois. Peu de temps plus tard, il décidait d'ouvrir sa demeure à tous les orphelins de la cité.

Petite et fluette comme tous ceux de son peuple, Flutine s'avéra vite dotée d'un caractère féroce et de talents de leader hors du commun. Tour à tour charmeuse ou despote impitoyable, elle mit bien vite le reste des enfants de l'orphelinat au pas et à sa botte.

Aujourd'hui encore, elle détient un ascendant certain sur ses compagnons, et c'est à elle que revient le titre de chef de bande. Ses attitudes et ses regards de fouine inquiètent et charment tour à tour. Petite brunette aux cheveux courts et au visage de fouine pétillante, elle sait tirer partie de son indéniable charme.

Naturellement joyeuse et pleine de vie, Flutine sombre parfois dans d'intenses périodes de mélancolie dont rien ne peut la

sortir si ce n'est l'amitié de ses compagnons et les numéros comiques de Louif le Trembleur. Dans ces moments là, il vaut mieux faire attention si l'on ne veut pas supporter ses traits d'esprit sardoniques et ses commentaires plus qu'acerbés.

Flutine n'est pas très sûre de l'avenir qu'elle envisage pour sa petite bande. Tout ce qu'elle sait, c'est que ses compagnons sont sa seule famille et que, jouant le rôle de l'aînée depuis toujours, c'est à elle de prendre les décisions.

Avantage : Grâce à des vêtements spécialement étudiés, Flutine peut libérer ses ailes de libellule de façon instantanée. Si elles ne lui permettent pas de voler, elles ralentissent sa chute comme un sort *Feuille morte* sans limitation de durée. De plus, grâce aux bonds qu'elles lui permettent, sa vitesse de course est l'équivalente de celle d'une personne de taille M.

Désavantage : Toute personne ayant séjourné chez les fées est profondément marquée. Une fois par jour et en cas d'événement particulièrement heureux (au choix du MJ), elle doit réussir un jet de Volonté (DD=10 + niveau de Flutine) ou plonger dans une mélancolie profonde qui lui impose un malus de 1 à tous ses jets et de 4 à ceux de "Diplomatie".

ELMOND DIT LA MOUISE

Prêtre de Ehnkili (chance/duperie) niveau 1, humain, joueur invétéré

For 10, Dex 12, Con 09, Int 14, Sag 17, Cha 12
Dv 1D8-1; Pv 7;

Init +1;

CA 14 (+1 Dex, +3 Armure de cuir cloutée);

Att. Corps à Corps +0 (+0 Base)

(Morgenstern 1D8);

Att. à Distance +1 (+0 Base, +1 Dex)(Arbalète lourde, 1D10);

Alt CB;

Réf. +1, Vig. +1, Vol. +5

Compétences rang : total 20 points

“Premiers secours” +4, “Déguisement” +4,

“Profession(joueur)” +4, “Connaissances

(mystères)” +4, “Connaissances (religion)”

+2, “Discretion” +2.

Dons : “Efficacité de sorts accrue”.

Domaine : chance, duperie

Sorts habituels : (3/2+1) 0 – Assistance divine, Détection du poison, Détection de la magie. 1 – Frayeur, Action aléatoire, Changement d'apparence.

Équipement : Une armure de cuir clouté, une morgenstern, des dés en pagaille, des jeux de cartes, des osselets...

Enfant non désiré, Elmond fut jeté bébé par son père dans la ravine aux champignons par

une nuit d'orage mémorable. Les deux gobelins qui le trouvèrent se disputèrent violemment avant de décider de se jouer les meilleurs morceaux du nourrisson aux dés. Après une partie endiablée, le premier, qui avait remporté les cuisses, la cervelle et le foie, s'apprêtait à découper le petit corps pour le partage quand un éclair de foudre tomba du ciel et grilla les deux petits cancrelats. “Une chance sur un milliard !” s'exclama un prêtre de Madriel qui passait par là complètement par hasard. Il emmena le bébé rescapé avec lui et le confia à Archimal qui venait juste d'ouvrir son orphelinat.

Elmond fut toujours un joueur invétéré. Tout petit déjà, il pariait sur tout et n'importe quoi et perdit de nombreuses fois ses parts de dessert. Il poussait souvent ses petits camarades à relever des défis stupides ou se retrouvait lui-même dans des situations inconfortables à la suite de paris improbables. Si, pour certains, le monde se divise en bien et mal, pour Elmond tout repose sur le couple chance et malchance. Confronter sa bonne fortune à la réalité en toute occasion est devenu pour lui un besoin vital, un moyen de compréhension de l'existence, le pilier de son rapport au monde.

C'est tout naturellement que le jeune

Elmond se tourna vers Ehnkili et, s'il ne fit jamais partie d'une Église ou hiérarchie religieuse comme la plupart des prêtres de ce dieu, il développa ses connaissances et capacités en sachant rendre grâce au Dieu farceur et tente aujourd'hui de le servir de son mieux.

Elmond est un grand garçon blond déguignandé et maigrelet, le regard pâle, toujours perdu dans des méditations intenses ou dans la lune (“Je parie dix contre un que le prochain passant porte un chapeau, qu'il va descendre de cette ruelle à gauche, et que je suis capable de retenir ma respiration jusqu'à ce qu'il arrive”). Mais sous ses dehors inoffensifs, Elmond se révèle quasiment carnassier quand il se retrouve assis à une table de jeu, ce qui lui permet de gagner correctement sa vie.

Avantage : Dans chaque situation critique où il doit lancer un dé 20 et s'il en devine le résultat à l'avance, le moral d'Elmond monte en flèche et il bénéficie d'un bonus de 1 à tous ses jets pour l'heure suivante.

Désavantage : Quand il tente de bénéficier de l'avantage ci-dessus cinq fois d'affilée et sans succès, son moral est en berne et il supporte un malus de 1 à tous ses jets pour l'heure suivante.

PIVAN DIT BEL-OEIL

Rodeur niveau 1, humain, fanfaron indécrottable

For 10, Dex 18, Con 11, Int 13, Sag 10, Cha 16
Dv 1D10; Pv 10;

Init. +4;

CA 16 (+4 Dex, +2 Armure de cuir);

Att. Corps à Corps +6 (+1 Base, +4 Dex/“Botte secrète”, +1 “Arme de prédilection”) (Épée courte 1D6);

Att. à Distance +5 (+1 Base, +4 Dex)(Arc long, 1D8);

Alt NB;

Réf. +4, Vig. +2, Vol. +0

Compétences rang : total 24 points

“Déplacement silencieux” +4, “Détection” +3, “Discretion” +3, “Emphatie avec les animaux” +4, “Escalade” +2, “Sens de la nature” +4, “Représentation (fanfaronnade)” +2.

Dons : “Arme de prédilection (épée courte)”, “Botte secrète (épée courte)”.

Capacités spéciales : “Pistage”, “Ennemi juré (morts vivants)”, “Ambidextrie”, “Combat à deux armes”.

Équipement : Deux épées courtes, une armure de cuir, un arc long et une vingtaine de flèches.

Petit mendiant qui logeait dans un tonneau non loin de l'esplanade quand il fut recueilli par

Archimal, Pivan est devenu en grandissant un garçon bouillant et plein de vie. Sa silhouette féline, son profil d'aigle et ses yeux brillants, ses bonnes manières naturelles et ses talents innés de poète, en firent vite la coqueluche des jeunes filles des environs. On ne compte plus les fois où il dut fuir la vengeance de maris jaloux ou de grands frères mal embouchés. C'est ainsi, et pour l'éloigner quelques temps des tentations de la cité, qu'Archimal plaça le jeune séducteur en apprentissage chez l'un des fameux berger-guerrier du plateau des fermes. Pivan partit pour de longues pérégrinations à travers la région des plattes et, loin de se renfrogner, assouvit ainsi son besoin d'action et de liberté. Mais s'il a su apprécier cette période d'apprentissage, Pivan est désormais revenu dans la cité, bien décidé à rattrapper ces quelques mois passés loin des tavernes du plateau des ruelles et loge maintenant avec ses anciens camarades. Si les moyens qu'il utilise pour gagner sa vie actuellement ne semblent pas très clairs, Pivan semble avoir assez d'admiratrices chez les épouses de riches bourgeois de la rue des hauts manoirs pour subvenir à ses besoins.

Bretteur émérite, Pivan ne se sépare jamais de ses deux épées courtes et, au combat, c'est

avec l'aisance d'un héros de théâtre qu'il distribue estafilades et moqueries assassines.

Avantage : Spécialement formé au combat par les bergers guerriers du plateau des fermes (classe de prestige à venir...), Pivan peut utiliser le don “Botte secrète” en utilisant ses deux armes.

Galvanisé par l'admiration de ses semblables, Pivan aime faire preuve d'un panache hors norme. À chaque fois qu'il réussit à se tirer d'un mauvais pas avec suffisamment d'ostentation et de brio (au gré du MJ) et qu'un public est là pour l'admirer, il gagne un bonus de 1 à tous ses jets pour l'heure suivante.

Désavantage : Malgré son jeune âge et sa période d'éloignement, Pivan compte déjà de nombreux ennemis (maris jaloux, personnes publiquement humiliées par ses fanfaronnades, etc.) à la rancune tenace. Une fois par niveau et au gré du MJ, l'un d'eux tente de se venger et s'il ne règle pas toujours l'affaire en personne, engage alors un groupe de spadassins. Ce sera un individu ou un groupe d'individu du même niveau que Pivan qui n'aura de cesse de se venger d'une manière ou d'une autre.

FULBARD DIT GANGRÈNE

Guerrier niveau 1, humain, brute et bonne pâte.

For 18, Dex 13, Con 17, Int 08, Sag 13, Cha 09
Dv 1D10+3; Pv 13;

Init. +1;

CA 15 (+1 Dex, +4 Armure d'écailles);

Att. Corps à Corps +6 (+1 Base, +4 For., +1 "Arme de prédilection") (Fléau lourd, 1D10+4);

Att à distance +2 (+1 Base, +1 Dex) (Arbalète lourde, 1D10);

Alt NB;

Réf. +1, Vig. +5, Vol. +1

Compétences rang : total 8 points

"Escalade" +4, "Saut" +2, "Natation" +2

Dons : "Arme de prédilection (Fléau lourd)", "Attaque en puissance", "Enchaînement".

Équipement : Un fléau lourd, une armure d'écaille, une arbalète lourde et une vingtaine de carreau, un masque de cuir, et une potion de guérison.

Sous ses aspects de bête de guerre, Fulbard est un guerrier émérite qui ne rêve que d'exploits dignes des chevaliers les plus héroïques.

Il fut retrouvé à moitié mort et affreusement mutilé non loin du plateau des fermes. Ses parents étaient tombés sous les coups d'un ours hibou déchainé qui avait dédaigné la petite proie agonisante avant de retourner à son repaire.

L'enfant fut confié à Archimal qui le soigna et lui confectionna un masque de cuir pour cacher le petit visage défiguré. Fulbard grandit à l'orphelinat et Flutine sut faire taire les quolibets des autres pensionnaires qui s'en prenaient à la "gangrène". Depuis, Fulbard voue une reconnaissance sans borne à la petite halfeline.

Fulbard est aujourd'hui fort comme un roc. C'est devenu un homme à la carrure impressionnante, gros comme un ogre et les muscles proéminents. Sa présence seule suffit à calmer le splus énérvés, et son regard farouche derrière le masque stoppe net les moins impressionnables.

Certes, au niveau des méninges, Fulbard aurait comme un genre de manque. Réfléchir par lui-même n'a jamais été vraiment son truc et ses "Ben pourquoi ?" tapent souvent sur les nerfs de ses compagnons. Il s'emmêle les pinces dès qu'un raisonnement devient un peu trop compliqué et manque totalement d'abstraction. De toute façon, il fait une confiance aveugle à la petite halfeline qui se charge de réfléchir à sa place.

Fulbard a embrassé la carrière de garde du corps et accompagne de riches bourgeois qui ont à faire dans le quartier des ruelles la nuit ou désirent se rendre dans la ravine aux cham-

pignons. Sa côte commence à grimper sérieusement et c'est Patril, le sympathique garçon de salle de La Dernière Étape, ami de la petite bande, qui lui sert actuellement d'agent et de rabatteur.

Avantage : Depuis tout petit, Fulbard a toujours servi de bouclier à ses compagnons. Il sait encaisser les coups comme personne. Une fois par jour il est capable d'ignorer les résultats d'un jet de dégâts (le joueur doit décider avant le résultat du dé).

Désavantage : Vivre derrière un masque et faire office de curiosité en permanence a de quoi rendre psychopathe le gars le plus solide. Une fois par jour et au gré du MJ, Fulbard réagit très mal à la moindre allusion ou remarque sur son handicap. Il doit alors réussir un jet de volonté (DD=10 + niveau de Fulbard) ou rentrer dans une colère noire et ne pouvoir s'empêcher d'aller aplatiser le fautif de manière définitive à grands coups de baffes assassines... Seul un jet de "Diplomatie" DD15 réussi par l'un de ses compagnons pourra le calmer et empêcher la bande d'avoir à aller jeter clandestinement le corps du moqueur dans la ravine aux champignons (cela est arrivé plus d'une fois...).

LOUIF DIT TREMBLEUR.

Roublard niveau 1, gobelin, bouffon et pleutre

For 09, Dex 18, Con 10, Int 15, Sag 09, Cha 15

Dv 1D6; Pv 6;

Init. +4;

CA 17 (+4 Dex, +2 Armure de cuir+1 Taille P);

Att. Corps à Corps +0 (+0 Base, -1 Force, +1 Taille P) (Épée courte 1D6-1);

Att. à Distance +5 (+0 Base, +1 Taille P, +4Dex) (Arc court, 1D6);

Alt CN;

Réf. +6, Vig. +0, Vol. -1

Compétences rang : total 40 points

"Acrobaties" +4, "Déplacement silencieux" +3, "Diplomatie" +4, "Équilibre" +4, "Bluff" +3, "Discrétion" +4, "Représentation (acrobate)" +3, "Crochetage" +3, "Désamorçage/Sabotage" +3, "Fouille" +3, "Déguisement" +3, "Évasion" +1, "Estimation" +2.

Dons : "Esquive".

Capacités spéciales : "Vision dans le noir (20m)", "Attaque sournoise" +1D6, bonus racial +4 Déplacement silencieux.

Équipement : Une épée courte, une armure de cuir, un arc court et une vingtaine de flèches, une dizaine de pierres tonnerre et une potion de rapidité.

Louif est un gobelin rachitique, sournois, lâche et veule. Mais pour ses amis, il est prêt à

se plier en quatre.

Si l'Édit du moindre mal est communément accepté dans la cité, il n'est pas rare que certains fanatiques arrivent à soulever une foule de crétiens bas du front et mécontents et que s'organisent alors des tentatives d'épuration. C'est lors d'un de ces sinistres épisodes de la vie de la cité que périrent les parents du petit Louif, âgé alors de six mois, brûlés vifs dans leur atelier de cordonnier avant l'arrivée des secours. Le bébé gobelin ne dut la vie sauve qu'à l'intervention d'un voisin qui plongea dans les flammes pour l'en tirer.

Louif fut confié à Archimal Bloomer qui l'installa dans le berceau de la petite Flutine. Les deux enfants finirent vite par devenir inséparables.

Louif est un "gobelin régulier". Son front est tatoué et prouve sa citoyenneté orcadienne. Il possède dans un tube d'ivoire un sauf-conduit qui lui permet de se présenter aux autorités des autres cités du Darakeene et de se faire reconnaître. Louif n'est cependant pas pressé de s'éloigner d'Orcad, connaissant bien la propension qu'ont les représentants des races divines à tirer à vue sur le moindre petit kobold.

Louif est petit et laid comme tout ceux de son peuple. Il a le teint jaune, les dents incroyablement pourries, le cheveux rare et les genoux cagneux.

Louif est un couard invétéré. Et c'est avec une facilité hors norme qu'il a évité jusqu'à présent les mauvais coups. Outre sa dextérité insolente et ses capacités à disparaître en un clin d'œil au moindre pépin, son principal atout réside dans un bagou hors du commun. Flatteries, moqueries, histoires drôles, men songes éhontés, et sourires de toutes ses dents, Louif est passé maître dans l'art d'em bobiner son prochain.

Louif gagne sa vie comme saltimbanque en compagnie de Flutine. Ses numéros d'acrobate funambule et ses pantomines insolentes, accompagnées des effets spéciaux de l'halfeline, sont vivement applaudis à chacune des représentations.

Avantages : Une fois par jour et quand il arrive à se sortir avec brio d'une situation critique (au gré du MJ) grâce à ses talents de diplomate/bouffon/menteur, Louif gagne un bonus de 1 à tous ses jets pour l'heure suivante.

Désavantages : En cas de situation stressante et une fois par aventure (au gré du MJ), Louif doit réussir un jet de Volonté (DD= 10 + niveau de Louif) sous peine de paniquer et subir pour l'heure suivante un malus égal à la marge d'échec à tous ses jets.

- 1 - ESCARPE DES ALIGATES
- 2 - IMPASSE HERMAN
- 3 - RUELLE DES FENTES
- 4 - RUE ARZACH



LE REPAIRE DE LA BANDE

- 1 - SALLE PRINCIPALE
- 2 - CUISINE
- 3 - COULOIR
- 4 - RÉSERVE
- 5 - REMISE
- 6 - PALIER
- 7 - CHAMBRE DE LOUIF ET PIVAN
- 8 - PASSERELLE
- 9 - CHAMBRE DE FULBARD
- 10 - CHAMBRE DE FLUTINE
- 11 - COMBLES ET CHAMBRE D'ELMOND
- 12 - CAVES
- 13 - PASSAGE SECRET VERS LE THÉÂTRE DU GONG



LE REPAIRE DE LA BANDE

C'est une maison que leur prête Archimal Bloomer en échange de divers travaux de restauration. Elle est au bout d'un paté de maisons qui donne sur quatre rues différentes. Sur le plan de la cité du numéro 6 de *D20 Magazine*, la maison se trouve à peu près entre le théâtre du gong et la tour de l'escalier. Une pièce passerelle a été construite au dessus de la rue Arzach et permet, comme c'est souvent le cas sur le plateau des ruelles, d'agrandir la maison en rognant sur une maison voisine. La maison est en général en mauvais état, humide et peu confortable. La toiture entre autres, est le plus gros des travaux à venir.

1 - Pièce principale: Cette grande pièce est meublée d'une table, de quelques fauteuils et de quelques coffres. Une cheminée. La porte qui ferme à clef donne dans la rue Arzach.

2 - Cuisine: Elle contient le minimum nécessaire.

3 - Couloir: La porte se ferme par un loquet intérieur et donne sur l'escarpe des aligates.

4 - Réserve: Des caisses et des tonneaux pour l'eau et la nourriture. Les porteurs passent une fois par semaine.

5 - Remise: Contient un bric à brac entassé pêle-mêle et une chaise à porteur à moitié détruite. La double porte est fermée par un cadenas.

6 - Palier: Le mur est à été percé pour construire la passerelle surplombant la rue.

7 - Chambre de Louif et Pivan: Seule chambre avec cheminée, la plus confortable.

8 - Passerelle: Traverse la rue Arzach et permet, si besoin est, de surveiller les alentours.

9 - Chambre de Fulbard: Spartiate. Un escalier en colimaçon mène aux étages supérieurs. La partie descendante a été murée. Quelques coups bien ajustés permettraient sans doute de faire sauter les planches et moellons bloquant le passage.

10 - Chambre de Flutine: Le confort tout relatif de cette chambre ne semble pas gêner la petite halfeline. Un désordre de livres et par-

chemins envahit toute la pièce.

11 - Comble: Cette soupenne est aussi la chambre d'Elmond qui a perdu son lit de la salle 7 en le jouant aux dés avec Pivan, le dernier arrivé. Quand il pleut, le prêtre dort sous une toile cirée.

12 - Caves: Quasiment vide, Flutine compte bien aménager la pièce et la transformer en chambre forte. Un passage secret (DD20) donne sur 13.

13 - Couloir secret: Cette ancienne traverse désormais bouchée et oubliée de tous permet de rejoindre les coulisses du théâtre du gong. La bande à la Fouine assiste ainsi régulièrement à des représentations sans déboursier un sou.

L'ORPHELINAT

L'orphelinat Bloomer se situe dans la rue des hauts manoirs et surplombe de la falaise le plateau des fermes. C'est une demeure qui conviendrait mieux à un riche bourgeois qu'à un orphelinat et ceci ne cesse d'affûter les jalousies et les critiques contre "les petits pouilleux du Bloomer".

C'est une belle bâtisse à trois ailes. Le rez-de-chaussée est en pierre, les étages en bois peint et vernis.

L'ambiance est toujours joyeuse à l'orphelinat, et c'est là un prodige que réalise tous les jours le vieil halfelin qui s'occupe comme un père des enfants en compagnie de la fidèle Zaramelle l'ogresse.

13 garçons et 9 filles, âgés de 2 à 14 ans, habitent aujourd'hui l'orphelinat.

Archimal Bloomer
Halfelin, roublard niveau 7

Propriétaire de l'orphelinat Bloomer

Cet halfelin à l'âge avancé a connu une vie d'aventurier bien remplie. Ses exploits sont méconnus mais chacun a sa petite histoire ou anecdote à raconter quand il s'agit d'évoquer le passé de l'halfelin. On l'a dit pirate de la Mer de Sang, bandit de grand chemin sur le canyon des âmes, justicier masqué à Shelzar, cambrioleur téméraire des bibliothèques de Lokil, etc.

Après avoir fait fortune, il est venu s'installer à Orcad où il ne tarda pas à acquérir un manoir du plateau des hauts-bourgeois. Nul ne sait comment l'idée lui est venue, mais il inaugura peu après dans sa nouvelle demeure un orphelinat qui abrite, depuis plus de vingt

ans maintenant, tout ce que la cité compte d'enfants abandonnés et d'orphelins.

La fortune de l'halfelin y est passée. Les dons des plus généreux de ses concitoyens et les visites régulières de ses anciens compagnons d'aventure remettent régulièrement l'établissement à flot. Et on murmure qu'en période de disette trop prononcée, Archimal se souvient alors de ses talents passés et n'hésite pas à les exercer de nouveau... Aucune preuve cependant n'atteste ces racontars et les bonnes relations qu'entretient l'halfelin avec les autorités tendraient plutôt à prouver le contraire.

Quelque peu courbé par les ans, Archimal reste doté d'une dextérité et d'une vivacité étonnantes pour quelqu'un de son âge. Ses yeux pétillants et sa gouaille joyeuse font de ce petit homme au visage parcheminé une figure sympathique de la cité.

Ces derniers mois, Archimal semble cependant accuser de plus en plus le poids des ans. On le surprend de plus en plus souvent totalement dans la lune, il s'est même perdu dernièrement dans le quartier des ruelles. Sentant sa fin venir bientôt, il compte bien persuader Flutine de prendre sa succession en compagnie du reste de la bande.

Zaramelle
Ogresse, guerrière niv 2 experte niv 3
Gouvernante et femme à tout faire de l'orphelinat

Tirée de la Ravine par Archimal qui paya pour elle la taxe citoyenne, elle lui voue une admiration et une reconnaissance sans borne. Cette robuste matrone remplit sa tâche avec dévouement et s'occupe des enfants en véritable mère poule. Elle sait cependant administrer de redoutables fessées quand le besoin s'en fait sentir. L'ogresse a su réfréner son naturel et si elle bave un peu trop parfois en faisant sauter les plus dodus des pensionnaires sur ses genoux, elle se ferait tuer sur place plutôt que d'avoir à laisser faire du mal à l'un de "ses" enfants.

L'ORPHELINAT BLOOMER



rez de chaussée



1er étage



2eme étage

- 1 - cour et potager
- 2 - écurie et débarras
- 3 - cuisine
- 4 - salle d'au et buanderie
- 5 - école
- 6 - bureau d'Archimal
- 7 - Salon d'Archimal
- 8 - réfectoire
- 9 - dortoir
- 10 - chambre de Zaramelle
- 11 - Chambre d'Archimal
- 12 - dortoir
- 13 - Salle d'exercice

1 - Cour: Cette cour, avec quelques arbres et envahie de végétation, est le terrain de jeu préféré des enfants. Les arbres sont parsemés de cabanes en perpétuelle évolution. Dans le coin à côté de la remise, Zaramelle tente tant bien que mal de faire survivre son potager. La maison de Broncker le Cracker est juste à côté de la grille d'entrée. Il maugrée en permanence contre le vacarme incessant des enfants mais s'ennuie comme une pierre dès que ceux-ci disparaissent.

2 - Écuries: Une mule et un poney souffre-douleur des enfants, une charrette à bras et une chaise à porteur.

3 - Cuisine: C'est le domaine de Zaramelle qui ne supporte pas de voir fouiner qui que ce soit autour de ses fourneaux. Ici, même Bloomer fait régulièrement les frais des crises d'autorité de l'ogresse. Même en période de disette, Zaramelle se débrouille toujours pour qu'une odeur savoureuse de gâteaux et de pain frais s'échappe par les fenêtres.

4 - Buanderie: C'est ici que sèche le linge de tout l'orphelinat. Archimal est très à cheval sur l'hygiène et la propreté. Avec l'ogresse, il déploie des trésors de ruse et d'astuce pour que les enfants prennent au moins deux bains par an.

5 - École: C'est ici, dans cette pièce envahie de bancs et de pupitres de toute taille, qu'Archimal apprend à lire et à compter aux plus jeunes de ses petits protégés. Les plus grands sont placés en apprentissage chez des artisans de confiance. Le soir venu, on met le feu dans la cheminée, on déroule des tapis confortables, et l'halfelin fait la lecture aux enfants jusque tard dans la nuit.

6 - Bureau: Le bureau d'Archimal est envahi de livres de comptes, de plans et

de cartes, de parchemins en tout genre. Archimal écrit ses mémoires mais n'arrive jamais à trouver assez de temps pour avancer.

7 - Salon d'Archimal: Confortablement meublée, les bibliothèques nombreuses sont envahies de bibelots et souvenirs de la vie aventureuse de l'halfelin.

8 - Réfectoire : Une longue table et des bancs. Cette pièce est le théâtre quotidien des batailles de purée de pois cassé etc.

9 - Dortoir des petits: Des lits superposés et des coffres à jouets. Cette pièce reste douillette malgré les difficultés financières.

10 - Chambre de Zaramelle : Rustique et aménagée à la dure, cette pièce a tout d'une grotte.

11 - Chambre d'Archimal : Confortable et douillette, l'halfelin y passe de plus en plus de temps.

12 - Dortoir des grands: Un peu plus spartiate que le précédent, ce dortoir contient des lits superposés séparés par des rideaux tendus en travers de la pièce.

13 - Salle d'exercice: Ce gymnase aménagé sous les combles permet à chacun des enfants de se dépenser et de se développer physiquement. Pour un connaisseur, il ne fait aucun doute que la plupart des exercices pratiqués ressemblent étrangement à un "parcours de voleur" ou l'adresse, la dextérité et la discrétion semblent être les premières valeurs mises en avant. Un système de cibles mouvantes permet de s'exercer aux tirs de fronde et de fléchette, des mannequins à clochette au... pickpocket. "Des jeux d'adresse, tout simplement"... dit Archimal.