

QUI A MIS UN POIL DANS MA BIÈRE ?

**Campagne JDR Naheulbeuk par Grimmar, 3 scénarii basés dans la ville de Mliuej
Pour 3 à 5 joueurs de niveau 1 ou 2**

Synopsis de la campagne :

Le grand prêtre de Chakhom Vadironi a décidé de conquérir le monde en ramenant à la vie un démon des temps anciens nommé Shapair'Ché (mi-chat, mi —géant) qu'il pense pouvoir contrôler grâce à sa nouvelle recette de croquettes pour chat. Pour cela, il lui faut récolter une quantité importante de poils humains indispensable à la réalisation des croquettes d'asservissement. Il a un complice, Gustave du Tonneau, gérant et propriétaire des 16 chopines, qui sera plus connu par les joueurs sous le pseudonyme de l'Épilateur. Vadironi lui a promis de réaliser son rêve qui est de le placer à la tête de la guilde des marchands.

Dans le scénario 1 « Sur la piste de l'Épilateur », les personnages vont être recrutés par le capitaine de la garde pour enquêter sur des morts suspectes, 3 personnes ont été retrouvées mortes, épilées des pieds à la tête. Leur enquête va les emmener malgré eux sur une fausse piste.

Dans le scénario 2 « Dépilation totale », les personnages vont devoir reprendre leur enquête aidés par la découverte d'une nouvelle victime qui apportera son lot d'indices.

Dans le scénario 3 « Une boule de poil pour les gouverner tous », les personnages vont devoir stopper le plan machiavélique de Vadironi.

NB : Il est plus que recommandé d'utiliser l'aide de jeu sur les centres d'intérêt de Mliuej pour cette campagne.

SCÉNARIO 1 « SUR LA PISTE DE L'ÉPILATEUR »

Synopsis pour le MJ (durée du scénario 2 à 3 heures)

Il y a trois jours, un homme a été découvert mort dans son lit, le corps complètement épilé. Puis celui d'une femme le lendemain et enfin celui d'un nain le matin du début du scénario. Le clipitain Gornenel n'a aucune idée de ce qui a causé tout ceci et décide donc d'engager un groupe d'aventurier pour mener l'enquête à sa place pour finalement en récolter tout le mérite. Les aventuriers vont donc devoir enquêter sur ses morts pour découvrir qu'ils ont été sauvagement assassinés par épilation. Le tueur n'est autre que Gustave du Tonneau qui espère pouvoir devenir le Maître de la guilde des Marchands, une fois que Vadironi prendra le pouvoir. Mais hélas par un malencontreux hasard (orchestré par le vil MJ), les indices vont indiquer une toute autre personne : le seigneur Merlac, qui suivant les choix des aventuriers pourra être libéré de sa malédiction ou tué malgré son innocence dans l'affaire. Quoiqu'il en soit le scénario se terminera par un nouveau meurtre, celle d'une famille entière, les forçant à reprendre leur enquête.

1^{ère} partie : Un clipitain embarrassé :

Le scénario débute au bureau des emplois de Mlinej (23). Un jeune homme habillé en adepte de Chakhom (vêtements bleus clairs) s'approche des aventuriers et leur tend un prospectus, qui permet de faire des économies sur les nouvelles croquettes pour chat vendue au temple. Alors qu'ils patientent depuis plus d'une demi-heure et s'appêtent à passer, un homme entre dans le bureau des emplois et leur passe devant, ce n'est autre que Caradog, le mégalomane qui ne voit pas pourquoi lui le célèbre héros devrait attendre avec des losers. La Terre de Fangh a besoin de lui.

- Les PJ ne tuent pas Caradog, ne détruisent pas le mobilier : Claunel ou Théoline leur proposeront d'assister le clipitain Gornenel dans une affaire discrète. La récompense vaut le détour 500po par aventuriers
- Les PJ tuent Caradog ou endommagent le mobilier : les gardes seront alertés et ils seront rapidement neutralisés et emmenés au poste des gardes (1). Le clipitain y verra une aubaine, en échange de leur liberté, ils doivent l'aider à enquêter sur des morts étranges. Mais attention si les PJ essaient de le rouler, il lancera la guilde des Assassins à ses trousses.

Gornenel leur expliquera rapidement la situation : depuis trois jours on découvre des morts complètement épilés dont un ce matin même. Les corps ont été récupérés par les adeptes de Niourgl en vue de leur enterrement. Le dernier corps a été retrouvé près du Temple de la Bière (15) : un nain, nommé Kurin, mort chez lui dans son lit. Les autres victimes étant une femme nommée Almaine et un homme nommé Valmor. Les morts n'ont visiblement aucuns points communs entre eux. Voilà tout ce qu'il sait. A eux de se débrouiller pour découvrir l'origine de tout ceci. Il attend des nouvelles sur l'affaire avant la fin de la journée.

2^{ème} partie : De nombreux indices :

Plusieurs pistes possibles pour les PJ :

- Aller examiner les corps au temple de Niourgl (10) : les prêtres croyaient avec découvert une nouvelle maladie mortelle mais furent bien déçus en examinant les corps. En effet, la mort a été provoquée par l'épilation brutale et totale. Il s'agit donc d'un meurtre. Ils ont même donné un surnom au tueur : l'Épilateur.
- Fouiller le dernier lieu du crime : ils trouveront sous le lit de la victime, un mouchoir imbibé de bière. S'ils pensent à identifier la bière auprès de l'école de brasserie (14), ils découvriront qu'il s'agit d'une bière très chère et rare : la Binouette.
- Se renseigner à propos de l'usage des poils chez des érudits (mages, guérisseurs), ils apprendront que les poils ainsi que les cheveux sont utilisés dans de nombreux rituels magiques. Mais ils ne voient ce qu'on pourrait faire d'une quantité si importante.

3^{ème} partie : La collision :

Dès que les personnages auront découvert les différents indices ou si vous sentez qu'ils piétinent, profiter d'un déplacement dans la ville pour faire apparaître Agaax, le livreur Chronotroll. Celui-ci déboule à pleine vitesse et vient heurter un des PJ's si jet d'esquive manqué (perte 1d6 PV) ou bien un des passants en essayant de les éviter. Il se remet rapidement sur ses pieds et repart à toute vitesse sans s'excuser. Dans sa précipitation, il n'a pas remarqué le petit colis à moitié arraché aux pieds d'un des PJ's.

Plusieurs choix s'offrent aux PJ's :

- Regarder à l'intérieur du colis pour découvrir une cuisse momifiée d'un gnome. S'il y a un mage dans le groupe, il percevra la puissante aura magique que dégage l'objet. Chose qui sera confirmée par un érudit. Le nom de l'expéditeur est inscrit sur le colis : Seigneur Merlac.
- Si les PJ's décident de ne pas y toucher (des joueurs qui ne sont pas curieux, ça peut arriver), profiter que les PJ's rejoignent une taverne pour leur faire part de rumeur concernant le Seigneur Merlac : homme mystérieux, il serait un grand maître d'art martiaux. Il vient d'acheter, il y a une semaine, le château de l'ancien seigneur local et y a élu domicile même si personne ne l'a encore rencontré depuis son arrivée.

4^{ème} partie : La fausse direction :

Quelques temps après qu'il est découvert des informations sur le Seigneur Merlac, les PJ's seront attaqués par 3 ninjas armés de griffes (envoyés par Vadorou). Rien d'intéressant sur les corps si ce n'est un parchemin avec une description succincte de leur groupe. A partir de cet instant, les PJ's devraient bien remonter contre Merlac et décideront sûrement de l'affronter. La description du château et de ses 2 occupants se trouvent dans l'aide de jeu, les centres d'intérêt de Mlinej.

Plusieurs dénouements possibles :

- Faire les gros bourrins et tuer le seigneur Merlac et son majordome sans leur poser de questions.
- Croire les explications du majordome et remettre la cuisse momifiée d'un gnome pour permettre au seigneur Merlac de terminer sa potion qui le libère de sa malédiction. Ils recevront 200 PO chacun pour le service rendu.

Malheureusement le meurtre d'une famille d'hobbits (les parents et les 5 enfants) par l'Épilateur leur fera comprendre qu'ils ont suivi une fausse piste si Merlac n'a pas réussi à les convaincre.

Les aventuriers devront reprendre leur enquête au prochain scénario et découvrir qui est l'affreux « Épilateur ».

Expérience :

- 25pts d'EXP par indices découverts dans la 2^{ème} partie.
- 4^{ème} partie bourrine : 15pts d'EXP
- Aider Merlac à se libérer de sa malédiction : 35pts d'EXP
- Ninja tué 15pts d'EXP

Profils des Ninjas :

2 Attaques par assaut : (ATT) 11 (PRD) 10 (Esquive) 13 (PR) 1 (EV) 20 (Dégâts) 1D+1

Butins : griffes de combat, shurikens, combinaison noire trouée

SCÉNARIO 2 « DÉPILATION TOTALE »

Synopsis pour le MJ (durée du scénario 2 à 3 heures)

Après la confrontation avec le Seigneur Merlac qui s'est avérée être une fausse piste, les PJ's apprennent qu'une famille entière d'hobbits a été affreusement exécutée par l'Épilateur. Les PJ's devront se rendre sur le lieu du crime et découvriront dans la penderie du père, une bure jaune (spécifique aux adeptes de Slanoush) ainsi qu'une clé bizarroïde qui devraient fortement éveiller leur curiosité et les pousser à enquêter auprès du temple de Slanoush après tout il est le dieu des secrets, des vices et de la perversion. Le Grand Prêtre de Slanoush leur indiquera quel coffre du temple ouvre la clé bizarroïde en échange d'un petit service. Dans ce coffre, les PJ's découvriront un tableau qui leur permettra de découvrir quelle est la véritable identité de l'Épilateur et ses motivations.

NB : Prendre le temps de rappeler les événements et indices du précédent scénario avant de débiter celui-ci.

1^{ère} partie : La scène de crime

C'est le sargent Patrof qui mène les PJ's sur le lieu du « carnage ».

Il trouve sur place un jeune prêtre de Niourgl nommé « Galgrène » très excité par cette affaire. Il leur fait un petit résumé de ce qu'il a pu découvrir en examinant rapidement les cadavres.

Le meurtrier a été moins méticuleux que pour ses autres victimes sauf pour le père.

En effet, chez la mère et les enfants, Galgrène a découvert des résidus de cire séchée. Ils semblent les avoir tués à l'aide d'un poison avant de les épiler.

Le père, nommé Fruloc, a subi la même torture que les victimes précédentes, épilation à la pince à épiler, poil par poil.

Le tueur est un pervers, un sadique qui prend plaisir à arracher un à un les poils de ses victimes.

Les PJ's découvriront ensuite dans la penderie du père, une bure jaune (spécifique aux adeptes de Slanoush) ainsi qu'une clé bizarroïde composée de formes géométriques complexes.

Cela devrait fortement éveiller leur curiosité et les pousser à enquêter auprès du Temple de Slanoush (II) (après tout il est le dieu des secrets, des vices et de la perversion).

2^{ème} partie : Le gardien des mystères :

Les PJ's vont vite apprendre par un des adeptes de Slanoush que la clé bizarroïde ouvre l'un des milliers de coffres que renferment le Temple. Sa localisation est un mystère, sauf pour le Grand Prêtre qui en est le gardien de tous les mystères de son temple. Les PJ's n'auront d'autre choix que de le rencontrer dans son bureau au centre du dédale que constitue le Temple de Slanoush. Vous pouvez placer un petit monstre ou deux sur le chemin, après tout qui sait ce qui se cache à l'intérieur de ce labyrinthe.

La scène qui suivra risque d'être assez comique pour peu que le MJ excelle dans l'art du mime. Comme il est indiqué dans l'aide de jeu, le Grand Prêtre est très mystérieux, il fera son apparition dans un nuage de fumée et ne prononcera pas un mot mais communiquera par de grands gestes (son assistant s'occupe de la traduction).

Pour obtenir l'information qu'ils recherchent, les PJ's devront lui rendre un service : dérober un livre à un riche marchand de la ville. Celui s'appelle Gorolt et sa demeure se trouve près de l'agence immobilière de Mlinej. Le livre se trouve dans sa bibliothèque privée à l'étage. Le Grand Prêtre leur donne un parchemin où est représentée la couverture du livre recherché. On peut y voir des runes incompréhensibles et très mystérieuses (test de lecture runes bizarres : Titre de l'ouvrage : l'invocation pour les nuls — 1^{ère} Edition). Si les PJ's demandent pourquoi le Grand Prêtre désire ce livre, il répondra que c'est un secret (ça devrait couper court aux questions).

Les PJ's doivent désormais récupérer le livre s'ils souhaitent en apprendre plus sur le contenu du coffre, le choix de la méthode leur appartient.

Si les PJ's décident d'enquêter un peu sur Gorolt, ils découvriront qu'il est un marchand très réputé de livres antiques. Sa maison qui lui sert d'échoppe est gardée de nuit comme de jour par 3 mercenaires plutôt costauds (2 au rez-de-chaussée et un à l'étage). Les serrures sont assez complexes (malus de -3 au crochetage). L'entrée de la bibliothèque privée est protégée par un sortilège d'énigme vocale que voici :

**La monture est sans cavalier, les branches sont sans fleurs
Et les deux verres sont impossibles à remplir. Qui suis-je ?**

Un mage peut tenter de rompre le sortilège (Advance Dispel Magic). En cas de mauvaise réponse, une alarme tonitruante se déclenchera. Seul Gorolt pourra alors débloquent la porte.

3^{ème} partie : La trahison du passé :

Une fois que les PJ's auront remis le livre au Grand Prêtre, il les guidera dans les couloirs sans fin du Temple jusqu'au coffre du hobbit.

Ils découvriront à l'intérieur un petit tableau représentant des jeunes gens : 2 femmes, 2 hommes, un nain et un hobbit en train de prendre la pose devant ce qui semble être une brasserie flamboyante. Au dos, on peut y lire leurs prénoms : Valmor, Almaine, Gustave, Kurin, Fruloc et Mireille ainsi qu'une petite note : les plus belles années de ma vie.

Si les PJ's se sont déjà rendus aux 16 Chopines, ils reconnaîtront Gustave du Tonneau, le patron de cet hôtel de luxe.

Un parchemin est aussi entreposé, il s'agit du certificat de l'école de brasserie obtenu par Fruloc des années plus tôt.

Ces nouveaux indices devraient les conduire à l'école de brasserie pour en apprendre plus sur les 6 personnes du tableau, on leur révélera alors que Gustave du Tonneau a été renvoyé par ses anciens camarades quelques temps après l'ouverture de la brasserie qu'ils avaient construits ensemble et que celle-ci a fermée quelques années plus tard.

Il se peut aussi que les PJ's ne soient pas en possession de ses informations et qu'ils interrogent directement Gustave du Tonneau aux 16 Chopines, où celui-ci feindra d'être très inquiet pour sa vie et les enterra sur une fausse en leur expliquant que cela doit être Mireille qui cherche à se venger de l'avoir renvoyé de leur ancienne brasserie (Test pour repérer le mensonge).

4^{ème} partie : L'affrontement :

Les indices qu'on récoltait les PJs devraient maintenant clairement désigner Gustave. Mais selon les choix des PJs, l'affrontement ne sera pas le même :

- Les PJs ont tous les indices et n'ont pas rencontré Gustave : libre à eux de l'affronter ou de le faire arrêter. *
- Les PJs ont de nombreux indices mais interrogé Gustave à propos du tableau : dès lors il cherchera à les éliminer (en les menant dans un piège si les PJs lui font confiance) ou pendant leur sommeil.

Gustave est armé d'une pince à épiler, d'un rasoir très affûté (si les PJs tombent dans un piège il aura préparé une marmite de cire bouillante et d'une spatule en bois).

Si Gustave est arrêté, il sera tué sur le chemin le menant à la prison du poste des gardes par une fléchette empoisonnée.

Voici le Monologue du Grand Méchant que les PJs entendront si Gustave vient à mourir :

« Vous auriez dû voir leur tête alors que je retirerai un à un leurs poils. J'ai enfin pu assouvir ma vengeance, mais voilà vous avez tout gâché ! Grâce à Lui, j'allais enfin pouvoir réaliser mon rêve et devenir le nouveau Maître de la Guilde des Marchands. ARG... »

Dans sa poche, les PJs découvriront un parchemin froissé :

« Vous m'avez bien servi. Je vais pouvoir de ce soir, mettre mon plan à exécution grâce à votre dernière livraison de poils. Le moment venu, je n'oublierai pas la promesse que je vous ai faite. V »

Bien qu'ils aient enfin pu arrêter l'Épilateur, un nouveau mystère attend nos aventuriers au prochain scénario.

Expérience :

- 30pts d'EXP si les PJs ont réalisé le vol du livre sans accroc, la moitié s'ils ont été surpris.
- 50 pts pour avoir résolu le mystère de l'Épilateur.

Profils des ennemis :

Les gardes de Gorolt :

2 Attaques par assaut : (ATT) 10 (PRD) 10 (Esquive) 9 (PR) 3 (EV) 23 (Dégâts) ID+3

Butins : épée, veste cloutée de bonne qualité, dague.

Gustave du Tonneau

3 Attaques par assaut : (ATT) 13 (PRD) 10 (Esquive) 12 (PR) 2 (EV) 28 (Dégâts) ID+4

Butins : spatule en bois, cire bouillante, rasoir, parchemin froissé.

SCÉNARIO 3

« UNE BOULE DE POIL POUR LES GOUVERNER TOUS »

Synopsis pour le MJ (durée du scénario 2 à 3 heures)

Les aventuriers viennent de démasquer l'**Épilateur** mais apprennent qu'en dehors de sa vengeance, que Gustave travaillait pour un homme appelé **V** et que celui-ci compte utiliser les poils pour son plan qui se déroulera dans la soirée. Les aventuriers vont devoir s'entretenir avec le **Clipitain**, pour lui faire un rapport détaillé, puis suivre les différents indices à leur disposition. Ils recevront ensuite un message mystérieux, leur promettant des informations. Cela se révélera être un piège de la guilde des Voleurs qui n'apprécie pas trop que les aventuriers aient volé le livre au marchand **Gorolt** qui était sous leur protection. Au cours de la discussion et/ou confrontation, ils entendront de nombreux de cris dans la rue. Le plan de **Vadironi** pour contrôler la **Terre de Fangh** venait débiter. Dès lors les aventuriers devront tenter d'empêcher l'invocation du **shapair'Ché** qui aura lui dans la cave du temple de **Chakhôm**.

1^{ère} partie : A la recherche d'indices

Gustave du Tonneau, alias « l'**Épilateur** », vient de mourir, emportant avec lui tous ses secrets. Les aventuriers ont découvert dans sa poche un message inquiétant. Dès qu'ils se mettront en route pour une direction, **Patrof** les interpellera leur disant que le **Clipitain** souhaite s'entretenir avec eux d'urgence.

Une fois, au poste des gardes, le **Clipitain** les questionnera sur les derniers événements : c'est un moment important où les PJ's énuméreront leurs indices et où le MJ pourra leur donner des pistes de recherche via les questions du **Clipitain** :

- A quoi pourrait bien servir autant de poils ?
- Avez-vous fouillé la maison de Gustave ?

Si les PJ's n'ont pas encore enquêté sur le rôle des poils dans les scénarios précédents, ils pourront choisir de suivre cette piste :

Tous les érudits pourront leur dire que les poils sont un composant important pour la préparation de Potion de Contrôle (qui permet de faire d'autrui son esclave personnel).

Si les PJ's se rendent aux **16 Chopines**, ils trouveront **Nicolas**, le fils de **Gustave**, en train de fermer l'échoppe.

Plusieurs cas possibles :

- Il n'est pas au courant de la mort de son père : il leur expliquera qu'il est très inquiet pour son père et qu'il part à sa recherche.
- S'il est au courant de la mort de son père mais pas de l'implication des PJ's : il leur expliquera que le temple de **Chakhôm** a prévu une grande messe ce soir en l'honneur de son père et qu'il part s'y rendre.
- S'il est au courant de la mort de son père et que les PJ's en sont responsable : il refusera de leur dire quoique ce soit, mais ne résistera pas longtemps à l'intimidation.

Nicolas pourra leur donner plusieurs informations : son père était très ambitieux, il n'aura pas hésité à tuer son fils si cela lui aurait permis de devenir Maître de la guilde des Marchands. Il était une adepte du culte de **Chakhôm** et passait beaucoup de temps au temple, ces derniers temps.

Dans l'échoppe en elle-même, les PJ's découvriront des robes bleues du culte de **Chakhôm** remplies de poils de chats et un autre message de **V** dans un compartiment secret du bureau de **Gustave** (test de fouille).

« Il me faut plus de poils et vite. Rappelez-vous ce que vous obtiendrez dès que mon plan sera exécuté. **V** »

2^{ème} partie : Le mystérieux message :

En quittant les 16 Chopines, une flèche viendra se planter dans la porte de la taverne, juste sous au-dessus de la tête d'un des PJ's (test de perception pour la voir arriver). Sur cette flèche est accroché un parchemin :

« J'ai des informations pour vous, rendez-vous au **Tabouret à l'envers**. »

Une fois sur place, les PJ's pourront lire sur un écriteau : « Fermé pour réparation ». La porte est entre ouverte, à l'intérieur la seule source de lumière est une bougie posée au milieu d'une grande table rectangulaire. Quelqu'un est assis face à eux.

« Venez-vous asseoir, que nous puissions parler. »

Le piège de Frédo se referme alors sur les PJ's. Il a piégé les bancs et les sièges de la taverne en y appliquant de la colle forte. Si un aventurier préfère rester debout, une fléchette contenant un poison paralysant viendra se planter dans son cou. La personne assise devant eux et un mannequin de bois. Quand il pensera avoir la situation sous contrôle, Frédo sortira de sa cachette et leur expliquera

« Vous êtes tombés dans mon piège, Mouahahah ! Les aventuriers cherchent toujours des informations sur tout et n'importe quoi. Moi je viens vous délivrer un message : La Guilde des Voleurs souhaite récupérer le livre que vous avez volé au pauvre Gorolt. Celui-ci nous a payé gracieusement pour s'assurer notre protection. »

Le problème pour les aventuriers, c'est que le livre n'est plus en leur possession. Cela leur coûtera donc la modique somme de 10000 PO pour rembourser la perte de ce livre si précieux.

C'est à ce moment qu'un chat énorme surgira par une des fenêtres et se jettera sur la personne en mouvement : Frédo, qui prendra la fuite en hurlant de peur. Le chat s'attaquera alors aux PJ's qui auront pu se libérer en enlevant leur pantalon (pour les PJ's paralysés un jet de force réussit à -2 leur permettra d'agir).

Dans la ville c'est la panique totale, des chats menés par des ninjas attaquent les passants et sèment la terreur, la garde est débordée.

3^{ème} partie : Le plan de Vadironi :

Tout devrait maintenant désigner le **temple de Chakhôm** mais y pénétrer ne sera pas si simple. Si les PJ's décident de s'y rendre, ils comprendront très vite qu'il aurait besoin d'aide. A eux d'organiser leur attaque et de rassembler des alliés : la garde dirigée par Patrof (le Clipitain s'étant barricadé dans son bureau dès le début de l'attaque des chats), le seigneur Merlac, Nicolas qui peut leur fournir des robes du culte de **Chakhôm** s'ils ont en fait un allié.

Le temple est bien gardé : une dizaine de ninja et de chat des montagnes.

Vadironi se trouvent dans le sous-sol du temple et à commencer l'invocation du **Shapair'Ché**, un grand tas de croquettes de dressage fabriquait pour l'occasion. Si les PJs arrivent rapidement à le rejoindre, celui-ci ne l'aura pas encore terminé, par contre si les PJs tardent trop dans leurs préparations ou se font capturer, **Shapair'Ché** apparaîtra et là ça va se corser pour l'abattre. Dans tous le cas, le plan de Vadironi ne fonctionnera pas, les croquettes de dressage n'ayant aucun effet sur le démon, il se jettera sur le grand prêtre et le dévorera. Le combat contre **Shapair'Ché** sonnera certainement la mort de quelques PJs ou de la totalité.

Si les PJs empêchent le massacre de la ville par **Shapair'Ché**, on les portera en héros et ils recevront de l'or et des cadeaux des différents marchands de la ville (faites leur plaisir).

Dans le cas contraire, il reste toujours la fuite, mais qu'ils n'espèrent pas d'autre récompense que la vie pour cela.

Expérience :

- 150pts d'EXP si les PJs ont terminé la campagne en sauvant Mlinej (50 dans le cas contraire).
- 50 pts d'EXP supplémentaire pour avoir tué **Shapair'Ché** si celui a été invoqué.
- 15 pts d'EXP par ninjas ou chats tués.

Profils des ennemis :

Vadironi :

3 Attaques par assaut : (COU) 8 (INT) 12 (CHA) 10 (AD) 12 (FO) 8 (ATT) 10 (PRD) 12 (EV) 32 (Dégâts) 2D+3

Butins : Pelote de laine de **Chakhôm**, griffe de ninja acérée.

Il est accompagné de 2 chats des montagnes : (ATT) 7 (Esquive) 12 (Dégâts) 1D (EV) 9

Shapair'Ché

5 Attaques par assaut : (ATT) 14 (PRD) 8 (Esquive) 12 (EV) 50 (Dégâts) 3D

Description : imaginez un géant de 3 m recouvert de poils, avec une tête de chat et les griffes qui vont avec.

Ninja de Chakhôm :

2 Attaques par assaut : (ATT) 11 (PRD) 10 (Esquive) 13 (PR) 1 (EV) 20 (Dégâts) 1D+3

Butins : griffes de combat, shurikens, combinaison noire trouée