

JOUEUR :

PERSONNAGE : *Gimkey*

ÂGE : 75 ans SANTE : 10

Gimkey est le gardien du domaine et a tout pouvoir sur la vallée environnante. C'est le seul qui ne dort pas avec les autres dans les combles de Crummock Hall mais dans une cabane perchée dans un arbre. Il a notamment la charge de l'élevage de Mokes qui ont fait la réputation des Abbot.

MOTIVATIONS : Amour du vivant

AVANTAGES : Affinité animale (+2 approcher animaux), Vigilant (+1 Chance), Musclé (+1 Force)

DEFAUTS : Obsession des Mokes (Volonté / 12 si impliqués), Têtu (test Volonté opposé pour faire changer d'avis), Myope (-2 tests de vue)



Dextérité....6	Intelligence....3
Force6	Volonté.....7
Tir.....2	Savoir.....7
Combat.....2	Chance.....3

INVENTAIRE

- Mirettes à Mokes (+ 5 tests de vue)
- Tenue en polaire (vêtement + bandeau sur les oreilles pour le froid)



MAGIE

- Bricolage....4
- Cuisine.....4
- Jardinage...3
- Ménage.....3

MEMO-MAGIE

Piocher 4 cartes et jouer selon effet souhaité.

- 1 à 10 : valeurs cumulables pour effet magique.
 - Valets = voler (1 = bâtiment, 2 = domaine, 3 = région, 4 = pays)
 - Dames = transplanage (idem)
 - Rois = dégâts (1 = 2 dgts, 2 = 5 dgts, 3 = 9 dgts, 4 = 12 dgts)
 - As = n'importe quelle tête / Joker = n'importe quelle carte
- Défaussez les cartes utilisées, mélangez le reste avec la pioche. Quand la pioche est vide, mélangez et c'est reparti !

AFFINITES CRUMMOCKIENNES

ALLEN ABBOT : Gimkey est le seul Elfe à avoir accompagné Mr Abbot à la guerre. Il en a été profondément marqué et a perdu une partie de sa vue à cause d'un Confringo mal maîtrisé.

MOLOK ET LOKOM : Ces deux gamines Elfes ne font qu'inventer de nouvelles façons de rendre Gimkey dingue. La dernière fois qu'il les a vues près de l'enclos, il leur a filé une rouste, quitte à se mettre Isca et Vekey, leurs parents, à dos.

RETCH : Gimkey aurait pu partager avec lui l'amour des choses qui poussent, mais le fait qu'il les taille, les arrache, les coupe, ça lui fend le coeur !

LA BRICOLE : Il vient picoler de temps en temps à la cabane après sa journée de boulot. C'est lui qui a conçu les mirettes à Moke !



JOUEUR :

PERSONNAGE : *Kratchy*

ÂGE : 29 ans

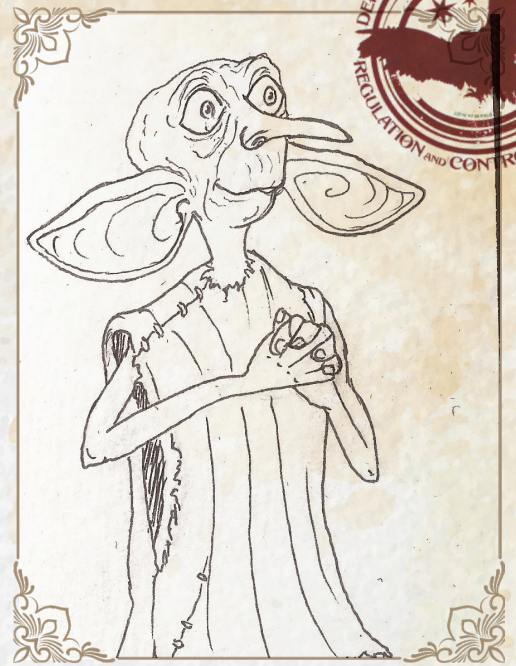
SANTE : 12

Kratchy est globalement l'idiot utile de la Pension Abbot. Fils de La Bricole, du moins d'après les dires de Bilm, il n'aime rien tant que récupérer le linge qu'on lui confie, non sans se fendre d'un « kratch » à chaque fois qu'il jette un sort pour ce faire.

MOTIVATIONS : prouver à tout prix sa valeur, trouver sa place et son truc à lui à Crummock, rendre son père fier.

AVANTAGES : Coriace (avant de perdre des PVs, Volonté/12), Altruiste (peut donner 2 cartes au lieu d'une, +2 au bonus d'aide), Compatissant (+2 tests d'interaction).

DEFAUTS : Impulsif (Volonté/12 pour prendre le temps de réfléchir), Monosyllabe (Volonté/18 pour parler normalement), Phobie des Mokes (Volonté/14 avant de les approcher).



Dextérité....4	Intelligence....1
Force12	Volonté.....9
Tir.....6	Savoir.....1
Combat.....8	Chance.....7

INVENTAIRE

- Tenue en draps aux motifs floraux
- Pince coupante chapardée chez La Bricole.



MAGIE

- Bricolage....0
- Cuisine.....0
- Jardinage....1
- Ménage.....4

MEMO-MAGIE

Piocher 4 cartes et jouer selon effet souhaité.

- 1 à 10 : valeurs cumulables pour effet magique.
 - Valets = voler (1 = bâtiment, 2 = domaine, 3 = région, 4 = pays)
 - Dames = transplanage (idem)
 - Rois = dégâts (1 = 2 dgts, 2 = 5 dgts, 3 = 9 dgts, 4 = 12 dgts)
 - As = n'importe quelle tête / Joker = n'importe quelle carte
- Défaussez la carte utilisée puis le reste de votre main, Quand la pioche est vide, mélangez et c'est reparti !

AFFINITES CRUMMOCKIENNES

LA BRICOLE : Un jour, Bilm lui a raconté que La Bricole était son père. Depuis, Kratchy vit avec l'intime conviction que c'est le cas, même s'il n'a jamais pu le lui demander et agit comme si c'était dans l'ordre des choses ?

KRATCHA : C'est sa fille. Il l'a trouvée un jour près du cairn de Little Dodd alors qu'il avait 19 ans. Il trouve bizarre qu'elle ait des oreilles rondes et qu'elle soit plus grande que lui, mais ne s'en formalise pas. Tous deux vivent à l'écart du grenier, dans une cabane fabriquée par La Bricole qui connaît son secret.

GIMKEY : Il a une sainte horreur du gardien des Mokes. Ou du moins des Mokes tout court, mais de fait, il fuit toujours quand Gimkey arrive. Juste au cas où.

KOLKOKY : Le vieux ne vient lui demander que de laver le linge. Kratchy s'exécute toujours. Parce qu'il est terrorisé par cet Elfe de maison, parce que les gens qui parlent fort, Kratchy aime pas trop ça.





JOUEUR :

PERSONNAGE : *Flim*

ÂGE : *95 ans*

SANTE : *10*

Gimkey est le gardien du domaine et a tout pouvoir sur la vallée environnante. C'est le seul qui ne dort pas avec les autres dans les combles de Crummock Hall mais dans une cabane perchée dans un arbre. Il a notamment la charge de l'élevage de Mokes qui ont fait la réputation des Abbot.

MOTIVATIONS : La Propreté doit régner !

AVANTAGES : Concentré (+2 aux tests d'Intelligence si le temps le permet), Chance (relance jet 1 fois/jour)

DEFAUTS : Rétrograde (), Mythomane (test Volonté /12 pour réussir à raconter la vérité plutôt qu'un mensonge plus héroïque).

Dextérité.....8	Intelligence.....5
Force0	Volonté.....5
Tir.....3	Savoir.....0
Combat.....3	Chance.....10

INVENTAIRE

- Plumeau Belchandel de Madame Goulette (rend brillant tout ce qu'il épousète)
- Tenue en microfibres pour se déplacer en lavant le sol



MAGIE

-  Bricolage....4
-  Cuisine.....3
-  Jardinage....3
-  Ménage.....8

MEMO-MAGIE

Piochez 4 cartes et jouer selon effet souhaité.

- 1 à 10 : valeurs cumulables pour effet magique.
 - Valets = voler (1 = bâtiment, 2 = domaine, 3 = région, 4 = pays)
 - Dames = transplanage (idem)
 - Rois = dégâts (1 = 2 dgts, 2 = 5 dgts, 3 = 9 dgts, 4 = 12 dgts)
 - As = n'importe quelle tête / Joker = n'importe quelle carte
- Défaussez la carte utilisée puis le reste de votre main. Quand la pioche est vide, mélangez et c'est reparti !

AFFINITES CRUMMOCKIENNES

ALLEN ABBOT : Flim lui voue une loyauté indéfectible depuis que celui-ci lui a ramené un Plumeau Belchandel d'un voyage au Bienveillant Royaume de Sorcellerie. Mais depuis qu'il a gressé Mrs Daisy Meloby, la veuve qu'il courtise, pour n'avoir pas chaussé de patins, Mr Abbot ne l'a plus à la bonne.

BILM : Bon ben on choisit pas ses parents on choisit pas sa famille. S'il faut le protéger, Flim le fera, mais sinon, il le considère comme un tâcheron incapable de ranger sa cuisine !

KOLKOKY : Cet Elfe est une blague ! Comment vouloir faire régner l'ordre, quand on ne demande à personne de faire la poussière ? Flim ne lui obéit qu'en surface, jamais ne profondeur !

JORAK : Ce dépravé a séduit la belle Moline, l'Elfe de maison pour qui Flim serait prêt à ranger son plumeau. Et comme Flim n'est pas du genre à faire dans la dentelle, s'il a l'occasion de faire disparaître Jorak, il le fera !



JOUEUR :

PERSONNAGE : *Kolkoky*

ÂGE : *108 ans* SANTE : *4*

Kolkoky est ce qu'on pourrait appeler le Maître de maison. Ou presque. Parce qu'en réalité, il n'a d'autorité sur personne et tous ne répondent qu'à Allen Abbot. Mais il aime cette fable. C'est un vieil Elfe assez irascible qui ne tolère rien d'autre que l'ordre et n'exècre rien tant que le chaos. Il sait qu'un chef doit être sévère mais juste et se contrefiche que tous ses pairs le haïssent. Crummock Hall prévaut ! Enfin c'est ce qu'il voudrait transmettre à son successeur, car Kolkoky est mourant depuis qu'il a contracté la dragonnelle... mais personne ne doit savoir !

MOTIVATIONS : Trouver un successeur digne de ce nom !

AVANTAGES : Charismatique (+2 tests de commandement), Tactique (+1 Intel. pour organiser), Vigilant (+1 Chance)

DEFAUTS : Lent (Dex/12 pour courir), Myope (-2 tests de vue)



INVENTAIRE

- Canne en olivier
- Tenue patchwork en tweed



Dextérité....0	Intelligence....8
Force0	Volonté.....8
Tir.....3	Savoir.....5
Combat.....0	Chance.....6

MAGIE

- Bricolage....5
- Cuisine.....6
- Jardinage...5
- Ménage.....6

MEMO-MAGIE

Piocher 4 cartes et jouer selon effet souhaité.

- 1 à 10 : valeurs cumulables pour effet magique.
 - Valets = voler (1 = bâtiment, 2 = domaine, 3 = région, 4 = pays)
 - Dames = transplanage (idem)
 - Rois = dégâts (1 = 2 dgts, 2 = 5 dgts, 3 = 9 dgts, 4 = 12 dgts)
 - As = n'importe quelle tête / Joker = n'importe quelle carte
- Défaussez la carte utilisée puis le reste de votre main, Quand la pioche est vide, mélangez et c'est reparti !

AFFINITES CRUMMOCKIENNES

ALLEN ABBOT : Il est le maître et tous lui doivent respect et obéissance !

RETCH : Kolkoky ne sait pas pourquoi il a été libéré, mais il n'a vu aucune raison que cela arrive. Il déplore que le jardinier soit parti et le paie en dragées surprises pour qu'il travaille encore un peu sur le domaine.

BILM : Kolkoky sait que Bilm était le premier choix de Mr Abbot pour devenir majordome, puisqu'il a intrigué pour prendre sa place. Enfin, intrigué; Il a profité d'un jour de repos pour aller acheter une potion de Ratatinage qu'il a versé dans la soupe de Bilm. Quand Mr Abbott s'est aperçu qu'il avait perdu des rides grâce à cette soupe, il a choisi de garder Bilm en cuisine, même si la qualité de ses plats s'est grandement détériorée !

VEKEY : Cet Elfe est un espion, c'est sûr ! Reste à savoir ce qu'il espionne... car il ne se passe rien d'étonnant, de surprenant ou d'anormal à Crummock Hall tant que Kolkoky le dirige d'une main de fer !



JOUEUR :

PERSONNAGE : *Bilm*

ÂGE : 47 ans SANTE : 14

Bilm n'a de cuisinier que le nom. Sa spécialité, outre la soupe à la grimace, est sans nul doute le ragoût de ragots. Il a repris le poste de feu Wigby, qui était un vrai chef. Lui se contente de préparer des choses... digérables... en tout cas plus digestes que les rumeurs dont il raffole. Il interdit à quiconque de toucher à la Louche du Destin, qui n'a pas d'autre propriété que celle de grandir la légende de son charisme.

MOTIVATIONS : Trouver une personne digne de son talent

AVANTAGES : Oreille fine (+2 tests d'écoute), Observation (test Vigilance +2), Ambidextrie (+Dextérité/2 en combat)

DEFAUTS : Provocateur (Volonté/12 pour éviter l'esclandre), Arrogant (intelligence -2), Fainéant (Volonté/12 avant action difficile)



Dextérité...8	Intelligence ...5
Force6	Volonté7
Tir.....3	Savoir.....6
Combat.....3	Chance6

INVENTAIRE

- Louche du Destin (+1d4 en Combat)
- Toque de chef en carton et tablier en jute.



MAGIE

- Bricolage...0
- Cuisine.....6
- Jardinage...0
- Ménage.....1

MEMO-MAGIE

Piocher 4 cartes et jouer selon effet souhaité.

- 1 à 10 : valeurs cumulables pour effet magique.
 - Valets = voler (1 = bâtiment, 2 = domaine, 3 = région, 4 = pays)
 - Dames = transplanage (idem)
 - Rois = dégâts (1 = 2 dgts, 2 = 5 dgts, 3 = 9 dgts, 4 = 12 dgts)
 - As = n'importe quelle tête / Joker = n'importe quelle carte
- Défaussez la carte utilisée puis le reste de votre main, Quand la pioche est vide, mélangez et c'est reparti !

AFFINITES CRUMMOCKIENNES

ALLEN ABBOT : Bilm lui en veut d'avoir choisi Kolkoky au poste de majordome plutôt que lui. Parce que faire semblant d'être chef dans une maison où le seul maître réel c'est Mr Abbot, c'est vraiment le summum de la planque !

FLIM : Avec 40 ans d'écart, qu'est-ce que tu veux qu'ils aient en commun ? A vrai dire, ils ont même pas la même mère. Alors quand Flim lui tire les oreilles, Bilm l'ignore et c'est mieux pour tout le monde ainsi.

RETCH : Le ragoût ultime ! Pourquoi est-il libéré ? Pourquoi est-il toujours là ? Il faut absolument que Bilm le sache pour la salle des trophées de son esprit ! Et sinon ben, Retch c'était plutôt le bon gars... mais est-ce que ça l'est toujours ?

MOLOK ET LOKOM : Depuis peu, ces deux jeunes Elfes sont devenues ses assistants de cuisine. Le problème : la supercherie pourrait éventer le secret de Bilm ! Il faut qu'il s'en débarrasse... ou qu'il leur tapisse la glotte avec du piment. Pourquoi ? Parce que c'est drôle !





JOUEUR :

PERSONNAGE : *La Bricole*

ÂGE : *62 ans* SANTE : *11*

La Bricole est un curieux personnage toujours affairé dans son atelier que certains surnomment « La Charbonnière » en raison du poêle à tourbe qui y tourne en permanence. Personne ne connaît le vrai nom de La Bricole, mais tout le monde a déjà eu affaire à son bagout ou sens inné pour réparer les choses cassées, que ce soient les cœurs ou les balais !

MOTIVATIONS : L'Amour et le Devoir

AVANTAGES : Altruiste (+2 interactions sociales), Agilité (+1 tests Bricolage), Tactique (+1 Intel. pour organiser)

DEFAUTS : Amnésique (Intelligence / 12 le matin pour se souvenir de la veille), Malentendant (-2 tests d'écoute), Têtu (test Volonté opposé pour faire changer d'avis)

Dextérité....7	Intelligence....4
Force3	Volonté.....5
Tir.....4	Savoir.....6
Combat.....5	Chance.....6

INVENTAIRE

- *Marteau Clouteur (+ 1d4 combat)*
- *Tenue en tissu inifugé*



MAGIE

-  Bricolage....8
-  Cuisine.....0
-  Jardinage....0
-  Ménage.....2

MEMO-MAGIE

Piocher 4cartes et jouer selon effet souhaité.

- 1 à 10 : valeurs cumulables pour effet magique.
 - Valets = voler (1 = bâtiment, 2 = domaine, 3 = région, 4 = pays)
 - Dames = transplanage (idem)
 - Rois = dégâts (1 = 2 dgts, 2 = 5 dgts, 3 = 9 dgts, 4 = 12 dgts)
 - As = n'importe quelle tête / Joker = n'importe quelle carte
- Défaussez la carte utilisée puis le reste de votre main, Quand la pioche est vide, mélangez et c'est reparti !

AFFINITES CRUMMOCKIENNES

ALLEN ABBOT : Ce gaillard est du genre casse-cou et casse-tout. Forcément, même s'il le respecte, La Bricole ne le considère que peu.

KRATCHY : Tout le monde a voulu que ce soit son fils. Mais en réalité il n'en sait rien. Sauf que vu le gamin, il a besoin d'un coup de pouce et d'une figure paternelle alors La Bricole fait le taff. Comme d'hab.

MOLINE : Une de ses grandes fans. Peut-être la mère de Kratchy. En tout cas, c'est elle qui l'a ramené.

BERGIE : L'ex-compagne de Jorak, venue pleurer sa rupture auprès de La Bricole. Ce dernier l'a réparée, comme les autres, parce qu'il voit les gens comme des trucs qu'on peut rafistoler quand ça va pas, souvent avec un bon coup de jaja !

ISKÀ : C'est la femme de Vekey et la mère de Molok et Lokom. Elle vient souvent le voir au coucher du soleil mais La Bricole n'arrive pas souvent à se rappeler pourquoi.



JOUEUR :

PERSONNAGE : *Retch*

ÂGE : 45 ans SANTE : 14

On ne sait pas bien pourquoi il a obtenu un vêtement puisqu'il traîne toujours autour de la cuisine avec sa casquette des Tapesouaffles de Quiberon. Toujours est-il que le jardin n'est plus aussi bien entretenu depuis qu'il est parti. Mais cette langue de vipère de Bilm affirme que c'est parce qu'il s'entendait plus avec Gimkey qu'il a été « affranchi ».

MOTIVATIONS : Le jardinage et le Quidditch !

AVANTAGES : Minutieux (Intelligence/2 quand réalise une tâche), Robuste (+1 PV), Endurant (tests Endurance +1)

DEFAUTS : Distract (Volonté / 12 pour éviter de se perdre dans ses tâches), Dépendant (a toujours le besoin de faire valider sa décision par un supérieur)



Dextérité....7	Intelligence....4
Force7	Volonté.....4
Tir.....6	Savoir.....5
Combat.....8	Chance.....3

INVENTAIRE

- Cisaille (+1d6 en combat)
- Tenue en ciré jaune



MAGIE

- Bricolage....1
- Cuisine.....1
- Jardinage...4
- Ménage.....0

MEMO-MAGIE

Piocher 4 cartes et jouer selon effet souhaité.

- 1 à 10 : valeurs cumulables pour effet magique.
 - Valets = voler (1 = bâtiment, 2 = domaine, 3 = région, 4 = pays)
 - Dames = transplanage (idem)
 - Rois = dégâts (1 = 2 dgts, 2 = 5 dgts, 3 = 9 dgts, 4 = 12 dgts)
 - As = n'importe quelle tête / Joker = n'importe quelle carte
- Défaussez la carte utilisée puis le reste de votre main, Quand la pioche est vide, mélangez et c'est reparti !

AFFINITES CRUMMOCKIENNES

ALLEN ABBOT : Retch a beaucoup de peine pour cet homme qui vit seul, même s'il ne le montre jamais. Il est persuadé qu'il peut encore l'aider alors il reste dans le coin. Et puis, après tout, il lui a offert une casquette de son équipe préférée !

JYLI : Retch a surpris Jyli à voler dans les réserves de potion de Mr Abbot, mais quand il a voulu arrêter Jyli, ce dernier s'est battu et a fini par tomber de l'étagère en se brisant le bras. Après l'altercation, voyant qu'il fallait sévir, Mr Abbot a pris la décision de libérer Retch plutôt que Jyli, à qui son ex-femme était très attachée.

GIMKEY : Cet Elfe aurait pu partager des bons moments avec lui, mais il est à la limite de la paranoïa. En tout cas, il a jamais chopé Retch quand il jouait au QSB (Quidditch sans balais) avec Molok et Lokom.

