

Fiche de personnage de Griwoëfgaär (Grigri) Millechopes

Race	Nain d'écu			 <p>« A qui de payer sa tournée ? »</p>
Age	103 ans			
Taille / Poids	1.31 m / 79 kg			
Région natale	Turmish			
Niveau	1			
Expérience	0			
Classe	Moine			
Alignement	Loyal Neutre (0/0)			
Divinité	Dugmaren Brilletoge			
Guilde	aucune			
Force	16 (+3)	Intelligence	12 (+1)	
Dextérité	16 (+3)	Sagesse	14 (+2)	
Constitution	14 (+2)	Charisme	10 (+0)	
Compétences	<p>Nombre de points de compétence au niveau 1 : (4+1modif. INT)x4 = 20 Nombre de points de compétence par niveau : (4+1modif. INT) = 5</p> <p>Compétences de classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de -0.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Acrobatie : 3(Degré) + 3(modif. DEX) = +6 (+6 si malus) • Artisanat (Objets merveilleux)* : 0(Degré) + 1(modif. INT) = +1 • Concentration* : 0(Degré) + 2(modif. CON) = +2 • Connaissances (mystères) : 0(Degré) + 1(modif. INT) = +1 • Connaissances (religion) : 0(Degré) + 1(modif. INT) = +1 • Déplacement silencieux* : 3(Degré) + 3(modif. DEX) = +6 (+6 si malus) • Détection* : 2(Degré) + 2(modif. SAG) = +4 (+4 si malus) • Diplomatie* : 0(Degré) + 0(modif. CHA) = +0 • Discrétion* : 2(Degré) + 3(modif. DEX) = +5 (+5 si malus) • Equilibre* : 2(Degré) + 3(modif. DEX) = +5 (+5 si malus) • Escalade* : 1(Degré) + 3(modif. FOR) = +4 (+4 si malus) • Evasion* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = +3 (+3 si malus) • Natation* : 0(Degré) + 3(modif. FOR) = +3 (+3 si malus) • Perception auditive* : 3(Degré) + 2(modif. SAG) = +5 • Profession (Bijoutier) : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2 • Psychologie* : 1(Degré) + 2(modif. SAG) = +3 • Représentation* : 0(Degré) + 0(modif. CHA) = +0 • Saut* : 3(Degré) + 3(modif. FOR) = +6 (+6 si malus) <p>Compétences hors-classe : (*=innées) <i>Malus d'armure de -0.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bluff* : 0(Degré) + 0(modif. CHA) = +0 • Contrefaçon* : 0(Degré) + 1(modif. INT) = +1 • Déguisement* : 0(Degré) + 0(modif. CHA) = +0 • Equitation* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = +3 • Estimation* : 0(Degré) + 1(modif. INT) = +1 • Fouille* : 0(Degré) + 1(modif. INT) = +1 • Intimidation* : 0(Degré) + 0(modif. CHA) = +0 • Maîtrise des cordes* : 0(Degré) + 3(modif. DEX) = +3 • Premier secours* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2 • Renseignements* : 0(Degré) + 0(modif. CHA) = +0 • Survie* : 0(Degré) + 2(modif. SAG) = +2 			
Dons	<ul style="list-style-type: none"> • Intrépide (niv1) <p>Avantage : Le personnage gagne 5 points de vie.</p>			

- Coup étourdissant (niv1 classe)

Avantage : Le joueur doit annoncer que son personnage donne un coup étourdissant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse du personnage + 1/2 niveau du personnage) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage). Un individu étourdi est incapable d'agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de -2 à la classe d'armure. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de coups étourdissants égal à un quart de son niveau global, dans la limite d'un par round. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être étourdis.

- Science du combat à mains nues (niv1 classe)

Avantage : Le personnage est considéré comme armé même quand il n'a pas d'arme. Cela signifie que le fait d'attaquer à mains nues un adversaire armé ne provoque pas d'attaque d'opportunité. De plus, le personnage a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues. Enfin, les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger des dégâts létaux ou non-létaux, à sa discrétion.

Langues	Commun + Nain + Turmic + Gnome
Caractéristiques Raciales	<ul style="list-style-type: none"> • +2 en Constitution, -2 en Charisme. • Taille moyenne. • Leur vitesse de déplacement de base au sol est de 6 mètres • Vision dans le noir. • Connaissance de la pierre. • Armes familières • Stabilité • Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. • Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques. • Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours). • Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive. • Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation liés aux objets métalliques ou en pierre. • Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat liés à la pierre ou aux métaux.
Caractéristiques de Classe	<p>• Armes et armures. Le moine est formé au maniement des armes suivantes : arbalète légère ou lourde, bâton, dague, fronde, gourdin, hachette, javelot, kama, nunchaku, sai, shuriken et siangham. Le moine n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. De fait, tous les talents du moine nécessitent une grande liberté de mouvement. S'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde, un moine perd ses bonus à la CA, ainsi que ses aptitudes de déplacement accéléré et de déluge de coup.</p> <p>• Bonus à la CA (Ext). Un moine sait esquiver les coups et son " sixième sens " lui permet même d'éviter les attaques qui devraient normalement le surprendre. Tant qu'il ne porte pas d'armure et n'est pas encombré, un moine ajoute son bonus de Sagesse (s'il en a un) à sa CA. De plus, il obtient un bonus de +1 à la CA au niveau 5, qui augmente de +1 tous les 5 niveaux suivants (+2 au niveau 10, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 20). Ces bonus à la CA s'appliquent même contre les attaques de contact ou lorsque le moine est pris au dépourvu. Il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense et lorsqu'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.</p> <p>• Déluge de coups (Ext). Un moine sans armure et non-encombré peut porter une attaque supplémentaire en sacrifiant une partie de sa précision. Il le fait en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -2 (y compris l'attaque supplémentaire). Les modificateurs à l'attaque (tenant compte seulement du bonus de base à l'attaque et du déluge de coups) sont indiqués dans la colonne " bonus à l'attaque (déluge de coups) " de la Table : le moine. Le malus dure pendant 1 round entier, ce qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le moine pourrait porter avant son prochain tour de jeu. Quand un moine atteint le niveau 5, le malus est réduit à -1, et il disparaît à partir du niveau 9. Un déluge de coups ne peut se tenter que lors d'une action d'attaque à outrance.</p> <p>Le personnage ne peut utiliser cette aptitude qu'à mains nues ou à l'aide d'une arme de moine (bâton, kama, nunchaku, sai, shuriken ou siangham). Un moine qui frappe à mains nues et avec une arme de moine peut utiliser les deux de façon interchangeable au cours du même round, selon ses besoins. Par exemple, au niveau 6 de moine, Ambre peut porter deux attaques lors d'un déluge de coup et elle pourrait utiliser ses poings pour la première (avec un bonus à l'attaque de +3) et son kama pour la seconde (avec un bonus à l'attaque de +3). Lorsqu'un moine utilise une arme de moine au cours d'un déluge de coups, il applique son bonus de Force (et pas 0,5 fois ou 1,5 fois son bonus de Force) aux jets de dégâts pour toutes ses attaques réussies, qu'elles soient portée à l'aide d'une arme tenue à une ou deux mains. Un moine ne peut utiliser aucune autre arme que des armes de moine au cours d'un déluge de coups.</p> <p>Dans le cas d'un bâton, chaque tête compte comme une arme distincte pour l'aptitude de déluge de coups. Bien qu'un bâton requière habituellement deux mains pour être manié, un moine peut tout de même mélanger des attaques à coups de bâton et à mains nues au cours d'un déluge de coups (à condition d'avoir assez d'attaques dans sa séquence). Par exemple, un moine de niveau 8 pourrait faire deux attaques avec un bâton (une avec chaque tête) avec un bonus</p>

	<p>à l'attaque de +5 et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +0. Il pourrait aussi faire une attaque de bâton et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +5 et une attaque avec l'autre tête du bâton avec un bonus à l'attaque de +0. Par contre, un moine tenant un bâton ne peut utiliser d'autres armes en même temps.</p> <p>• Combat à mains nues. Le moine s'entraîne longuement à se battre à mains nues, ce qui lui confère d'énormes avantages dans ce genre de situation. Un moine de niveau 1 reçoit le don Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire. Ses attaques peuvent venir de ses poings, mais aussi des pieds, des coudes ou des genoux. Cela signifie qu'un moine peut même porter des attaques "à mains nues" alors que ses deux mains sont occupées à porter quelque chose. De plus, la notion d'attaque secondaire de main non-directrice n'a pas de sens quand il se bat à mains nues. Un moine bénéficie donc toujours de son bonus de Force entier sur les jets de dégâts à mains nues.</p> <p>En règle générale, les attaques à mains nues du moine infligent des dégâts létaux, mais le moine peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux s'il le souhaite et ceci sans malus sur son jet d'attaque. Ce même choix lui est offert en situation de lutte.</p> <p>L'attaque à mains nues du moine est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle pour les sorts et effets qui altèrent ou améliorent ces deux types d'armes (comme les sorts <i>morsure magique</i> et <i>arme magique</i>).</p> <p>• Dons supplémentaires. Au niveau 1, un moine peut choisir soit Coup étourdissant, soit Science de la lutte en tant que don supplémentaire.</p>
<p>Jets de Sauvegarde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vigueur : $2(\text{Base})+2(\text{modif.CON})+0(\text{divers})=+4$ • Réflexes : $2(\text{Base})+3(\text{modif.DEX})+0(\text{divers})=+5$ • Volonté : $2(\text{Base})+2(\text{modif.SAG})+0(\text{divers})=+4$

Caractéristiques en Combat

- Initiative : $3(\text{modif. DEX}) + 0(\text{bonus divers}) = +3(\text{total})$
- BBA : **+0**
- Jet d'attaque :
 - Nom de l'arme corps à corps1 : Mains nues
 $0\text{BBA} + 3(\text{modif. FOR}) + 0(\text{bonus}) = 1\text{d}20 + 3$
 Dégâts : $1\text{d}6 + 3\text{modif. FOR}$, critique :
- Nom de l'arme à distance1 : Fronde
 $0\text{BBA} + 3(\text{modif. DEX}) + 0(\text{bonus}) = 1\text{d}20 + 3$
 Dégâts : $1\text{d}4 + 3\text{modif. FOR}$, critique : x2, portée=15m
- Déluge de coups : -2/-2
- **CA :15=** $10 + 3\text{modificateur de DEX} + 2\text{modif. SAG}$.
- Contact :15=** $10 + 3\text{modificateur de DEX} + 2\text{modif. SAG}$.
- Pris au dépourvu :12=** $10 + 2\text{modif. SAG}$.
- **Dés de vie** : d8 ; Points de vie : $8 + 2(\text{modif. CON}) + 5(\text{don : Intrépide}) = 15$

Inventaire

- **Vêtements portés :**

Objets	Quantité	Prix en PO	Poids en Kg
Bottes de cuir clouté	1	2	0.75
Braie (pantalon)	1	0.09	0
Bure de moine	1	5	1
Ceinturon	1	1	0
Chevalière d'Abbathor	1	5	0
Chevalière de Dumathoïn	1	5	0
Chevalière de Clangeddin Barbedargent	1	5	0
Chevalière de Thard Harr	1	5	0
Chevalière de Gorm Gulthyn	1	5	0
Chevalière de Dugmaren	1	5	0
Chevalière de Marthammor Duin	1	5	0
Chevalière de Haela Brillehache	1	5	0
Chevalière de Sharindlar	1	5	0
Chevalière de Vergadain	1	5	0
Total	-	58.09	1.75

Main gauche : Symboles des chevalières (du pouce à l'auriculaire)



Main droite : Symboles des chevalières (du pouce à l'auriculaire)



• **Arme :**

Objets	Quantité	Prix en PO	Poids en Kg
Bourse et 10 billes de fronde	1	0.1	2.5
Fronde	1	0	0
Total	-	0.1	2.5

	• Sac : (Poids à vide : 250g, Poids actuel : 14.1Kg)			
	Objets	Quantité	Prix en PO	Poids en Kg
	Havresac	1	0.1	0.25
	Total	-	0.1	0.25
	Contenu :			
	Objets	Quantité	Prix en PO	Poids en Kg
	Bourse en cuir	1	0.01	0
	Bouteille de vin en verre	6	12	0
	Briquet à amadou	1	1	0
	Chope en terre cuite	1	0.02	0.5
	Corde de chanvre	1	1	5
	Corne à boire	1	0.02	0.25
	Couverture épaisse	1	0.5	1.5
	Echarpe	1	1	0
	Lanterne à capote	1	7	1
	Manteau de fourrure	1	1.1	1
	Onguent de soins	1	10	0.10
	Outre de peau	1	1	2
	Ration de survie	4	2	2
	Torche	1	0.01	0.5
	Total	-	36.66	13.85
Richesse	Trésor : 2PP, 5PO, 0PA, 5PC. Poids : 0.12Kg (nb de pièces x 0,01kg)			
Charge	<ul style="list-style-type: none"> • Poids transportable : Charge légère 38 kg, Charge intermédiaire entre 38 et 76.5 Kg, Charge lourde entre 76.5 et 115 Kg. • Poids transporté : 18.47kg, sans sac : 4.25kg. • Encombrement : Léger [Intermédiaire. (Bonus de Dex Max. : +3, Malus d'armure : -3, VD 6m, Course VDx4) ; Lourd. (Bonus de Dex Max. : +1, Malus d'armure : -6, VD 6m, Course VDx3)].			
Description physique	<p>En plus d'être un diminutif, Grigri, est originaire de la couleur de sa barbe et de ses cheveux qui ont très vite pris une teinte grise. Aujourd'hui son âge avancé (la maturité n'est pas loin) a transformé la couleur de son poil de grisonnant à blanc. On continue tout de même à le surnommer Grigri.</p> <p>Cheveux blancs donc, à la coupe loufoque souvent caractérisée par trois grandes mèches qui pointe vers le ciel comme s'il portait un tricorne.</p> <p>Sa longue barbe se sépare en trois longues tresses dont celle du centre est plus volumineuse. Leurs extrémités sont liées par un ornement métallique : un large anneau de cuivre décoré.</p> <p>Une belle moustache et de longs sourcils finit de couvrir son visage. Le tout dévoilant que deux petites joues encadrant un nez plat et imposant, résultat de plusieurs combats. Il a de petits yeux ronds couleurs noisettes à l'extérieur desquels l'âge se dévoile par de nombreuses rides. Son regard va avec, il est rempli de sagesse, parfois de fougue, mais la plupart du temps on y lie de la curiosité.</p> <p>Sa bouche aux lèvres tendre masque une dentition plutôt atypique. En effet Grigri a les deux dents de devant écartées (les dents du bonheur) ce qui apporte une touche enfantine et compatissante à son sourire.</p> <p>Pour ce qui est de sa silhouette, le combattant est bien battu. Muscle clairement dessinés, robustes et agiles. Son entraînement martial l'a remarquablement sculpté.</p> <p>Étonnamment il arbore que peu de poils sur le reste de son corps. Les plus observateurs et malins remarqueront l'absence de cicatrices sur ce vieux corps merveilleusement conservé. Ce qui indique soit que c'est un combattant hors normes, soit que ce dernier est resté à l'écart des champs de bataille.</p> <p>Dernier signe significatif : les dix bagues qu'il porte à ses doigts. Des chevalières aux symboles du panthéon nain.</p>			



Peinture : 'L'ivresse au combat'

Représentation du nain, Griwoëfgaär Millechopes festoyant devant un bon feu de camp autour des restes d'armures des guerriers qui viennent de tomber sous ses coups de poings.

Artiste : Kasseulburry Illustregens

**Description
psychologique**

Imaginez des années de réclusion, des années à vivre cloîtré dans un monastère à vivre par procuration des aventures racontaient par les peu de pèlerins qui échouent, par hasard la plupart du temps dans le monastère. Imaginez cette vie et vous pourrez comprendre la soif de découverte de Grigri, mélangée avec une excitation extrême, un soupçon d'inconnu et une pointe de naïveté et vous avez notre bon nain.

Mais tout n'est pas rose, la vie de solitude et de remords l'on apprend à aimer plus que de raison toutes sortes d'alcool. Ce qui peut le rendre héritant si d'aventure il se retrouverait en manque.

Son manque de connaissance de la vie hors de ses quatre murs le rend pour certain, tête brûlée et fait qu'il se met souvent en danger tout seul. Mais le nain est plein de surprises et prend la vie avec philosophie n'hésitant pas à contredire tout et n'importe quoi et n'importe qui, faisant l'illustration de son agaçante sagesse, pas toujours pertinente.

Vous l'aurez compris Griwoëfgaär est un compagnon de route aussi bien utile qu'irritable et toujours bon vivant, n'oubliez pas que c'est un nain et qu'il sera se montrer bourru et tendre à la foi.

Background

Sa tête tomba lourdement sur la table en bois renversant sa chope de vin dont le spiritueux liquide disparaissait, absorbé par les rainures de bois. Devant son regard absent, sonné par le coup qu'il venait de recevoir, il voyait son sang se mélanger au liquide d'un rouge plus sombre. Il avait la lèvre fendue et ses oreilles ne captaient qu'un bruit assourdissant comme si un essaim d'abeilles venaient d'entrer dans sa tête. La joue écrasée sur le plateau en bois de la table, le regard vague, perdu dans le vin qui s'égouttait de la chope fendue, il se laissa emporter par des souvenirs mélancoliques.

D'où qu'il soit, ses parents ne devaient en cet instant ne pas être très fiers de leur fils. Un ivrogne qui fabulait pouvoir faire de la magie et qui par son entêtement avait fini par irriter les mauvaises personnes. Et il arriva ce qui arrive souvent lorsque deux personnes ivres se disputent dans une taverne : une baston générale.

Oh, mais il ne fut pas toujours ainsi. Griwoëfgaär, fils unique de Drödd Maindor et de Tutya Tendrefer épouse Maindor, avait été un enfant-modèle, à l'éducation respectable. Il avait été la raison de la sédentarité à Turmish de ses parents, ex-marchand ambulants. Qu'elle avait été douce son enfance à la bijouterie familiale. Son père confectionnait les bijoux, il avait une passion pour le travail des métaux et des pierres. Alors que sa mère une naine aux courbes très généreuses et toujours souriantes, s'occupait de la clientèle. Lui, aidait du mieux qu'il pouvait.

* * *



Peinture : 'La Naine'

Représentation de Tutya Maindor, parée des parures en or confectionnées par son mari, Drödd Maindor.

Artiste : Kasseulburry Illustregens

* * *

En suivant des yeux le filet de vin qui se déversait sur la table, occultant le bruit de bagarre qui avait envahi la salle principale de la taverne, son regard se posa sur sa main gauche sous laquelle disparaissait le liquide parfumé au raisin. Et à la vue, dans cet état second, des bagues du Morndinsamman, il a eu un pincement au cœur.

Les bagues du Morndinsamman. Forgées, travaillées, polies, par les mains de son père, représentaient les derniers souvenirs de ses parents.

Elles sont au nombre de douze, son père créa douze bagues représentant les douze dieux nains. Mais son art était tel qu'il arriva à infuser de la magie dans ses créations devenant alors des objets merveilleux d'une grande valeur. L'acte est tellement complexe que seulement deux d'entre elles sont enchantées, la chevalière de Moradin et la chevalière de Berronar Purargent, qui sont deux anneaux de 'protection mutuelle'. Moradin était porté par son père et Berronar Purargent par sa mère, un cadeau d'amour fait par le maître nain, son père.

* * *



Peinture : 'Et le nain créa'

Illustration de l'orfèvre nain, Drödd Maindor contemplant sa dernière œuvre, la chevalière de Moradin.

Artiste : Kasseulburry Illustregens

* * *

A cette époque la petite famille naine hébergeait depuis quelques mois un gnome, un artiste peintre du nom de Kasseulburry Illustregens. D'abord recueilli pour quelques nuits, sauvé d'une terrible tempête, le gnome resta plusieurs mois avec eux, devenant un ami et surtout un ami de Grigri. Et pourtant ce fut ce même ami que Griwoëfgaär soupçonna lorsque l'on cambriola la bijouterie. Les ravisseurs avaient tué sa mère et mutilé son père. En effet, cet acte barbare coïncidait avec le jour où Kasselburry quitta leur hospitalité, ce qui en fit le coupable idéal. Surement la tête pensante du vol.

Quoiqu'il en soit ce jour fut un tournant. Son père meurtri de chagrin de la perte de son épouse et de tout son travail, rentra dans un état de folie. Il ne pouvait se résoudre à vivre ainsi et il se lança avec son fils sur les routes, à la recherche des ravisseurs et surtout de leur butin, leurs bijoux et plus particulièrement les bagues du Morndinsamman. Cela était devenue une obsession, une folie qui le rongea de l'intérieur et finit par le tuer, son grand âge aidant, aux portes de la cité d'Eauprofonde.

Ce souvenir douloureux revigora l'ivrogne abattu qui se redressa d'un coup de poing sur la table, il était là pour poursuivre et achever la quête de son père, et il n'allait pas rester au sol pendant une bagarre aussi inutile soit-elle. Il se releva et chargea dans le tas, frappant à tout va et faisant l'illustration de tout son art martial.

Sans but à la mort de son père, il avait erré en Eauprofonde, point de chute de leur voyage. Il dilapida ses économies et noya son chagrin dans les tavernes de la ville. Jusqu'à ce qu'il soit à sec. Devenu mendiant, le fils du bijoutier fut recueilli par un demi-elfe moine.

Auprès du monastère situé à la périphérie d'Eauprofonde, il trouva un lieu serein et sûr. Il s'en servit pour se renfermer dans un mutisme complet pendant des années, restant intendant pour les moines contre leur hospitalité. Puis petit à petit le nain retrouvait goût à la vie et se mélangea au groupe monial en intégrant à part entière l'ordre.

Mais il restait néanmoins marginal dans le monastère, le plus souvent retranché dans les tavernes des villages voisins. Néanmoins, malgré son penchant pour l'alcool il entreprit un réel entraînement monial. Puis les années passèrent et il s'enracina dans son quotidien. Délaissant de plus en plus les entraînements et se prélassant comme un vieux meuble dans le monastère, toujours à l'affût d'une bonne occasion pour déboucher un bon vin.

Dans la taverne au milieu des tables renversées et des chaises brisées, il était devenu l'homme à abattre. Sa dextérité d'enchaînement additionnée à la précision et la force de ses coups avaient mis à terre bon nombre de soûlards qui avaient pris part à la bagarre. Et dire qu'il venait tout juste de quitter son monastère.

Un jour un voyageur arriva réclamant à parler au nain. C'était Kasseulburry, le gnome, son ami d'enfance, celui qu'il pensait être le commanditaire du vol. Malgré les années sa haine était entière et c'est d'un coup de poing qu'il fut accueilli au monastère. Mais le gnome très calme expliqua qu'il n'était pour rien dans cette tragédie. Il avait appris le malheur quelques mois plus tard revenant à Turmish par hasard. Attristé, il avait lui-même essayé de retrouver leurs traces. Mais ni arrivant pas il avait fini par abandonner, jusqu'à ce qu'il tombe par hasard sur une boîte au marché d'Amm. Cette boîte il l'offrit à Grigri avant de repartir.

A l'ouverture de la boîte et à la vue des chevalières de son père il eut le souffle coupé. Il n'y avait pas de doute possible, il était face aux bijoux de son père, mais il en manquait deux. Il prit alors une décision. Il s'était assez caché du monde dans le monastère à vivre des histoires des passants et à s'enrichir de leurs aventures. Il devait accomplir une tâche, retrouver les deux dernières bagues du Morndinsamman et apprendre la vie autrement que dans des tavernes.

* * *



Symbole de la chevalière de Berronar Purargent et de la chevalière de Moradin

** * **

Plein de curiosité et de détermination il avait fait ses bagages et quitté le monastère, promettant de poursuivre néanmoins son éducation de l'ordre et parfaire son art. Il avait dès lors marché quelques jours avant de venir se reposer dans la taverne du premier village. Et voilà qu'après quelques chopes il avait déclenché cette bagarre de comptoir, chasser le naturel et il revient au galop.

Après avoir distribué les quelques derniers coups de poings, pieds et gifles, il sortit de la taverne. La lèvre fendue et un peu pompette malgré l'adrénaline. Il se remit en chemin, sourire aux lèvres, sa quête venait de commencer.

** * **



Peinture : 'La science de l'art'

Autoportrait du Gnome, Kasseulbury Illustregens, Maître peintre réalisant de nouvelles couleurs pour ses futurs chef d'oeuvres.

Artiste : Kasseulbury Illustregens