

# KIT D'ANIMATION JEU DE RÔLE POUR ENFANTS



Ce kit est un outil destiné à un animateur souhaitant initier des enfants de 6 à 10 ans au jeu de rôle ou simplement proposer un moment de détente durant lequel les enfants pourront vivre des aventures qu'ils auront à coup sûr envie de prolonger par leurs propres jeux... ou une nouvelle partie ! A l'origine une simple page destinée à des animateurs de jeu de rôles vétérans, ce kit a évolué de sorte de faciliter sa prise en main de manière rapide et compréhensible par des novices dans ce domaine.

## COMMENT UTILISER CE KIT ?

### QUELQUES TERMES...

- **Scénario** : La description de l'histoire, des différents personnages présents dans celle-ci, des événements qui vont survenir, des actions envisageables par les enfants.
- **Petit Personnage** : le personnage que l'enfant va interpréter durant le scénario.
- **Personnage Non Joueur** : un personnage que les Petits Personnages pourront rencontrer durant le scénario, comme le « Grand méchant » s'il y en a un, des animaux, etc.
- **Dé** : il existe de nombreux types de dés... mais ici nous utiliserons toujours le classique dé à six faces, un gros dé par joueur.

### LA NARRATION

L'animateur narre une histoire (le scénario) mais les enfants ont la possibilité de prendre des décisions qui vont modifier le cours de celle-ci. Voici quelques tâches courantes du narrateur :

- **Présentation d'une scène** : L'animateur décrit la scène, ce qu'il y a à voir, entendre, sentir, ce que font des personnes sur celle-ci, etc. Avec l'expérience on pense à mettre des petits détails qui génère une ambiance (calme, urgence, inquiétude, etc.). Le scénario commence généralement par une scène à décrire afin de poser le décor.
- **Survenue d'un événement** : un événement peut survenir, interrompant peut être la réflexion des enfants. Par exemple pendant que les Petits Personnages discutent avec Coco, le perroquet pirate, le volcan se met à gronder.
- **Interaction sociale** : interprétez un Personnage non Joueur et discutez avec les Petits Personnages. Par exemple en jouant la vieille sorcière à la voix chevrotante de la Montagne Chauve.
- **Scène d'action** : Maintenant que les Petits Personnages ont compris que le volcan entre en éruption... il va falloir courir !

- **Réflexion** : les joueurs ont parfois (et heureusement) besoin de réfléchir à l'action que leur Petits Personnages vont entreprendre. Laissez leur un temps raisonnable pour cela.
- **Autre** : le jeu de rôle n'est pas un jeu aux limites nettes... tout type d'action peut être entreprise et les enfants sont très imaginatifs et rusés.



*Repérez les Petits Personnages qui ont 3 en Cerveille (voir les Caractéristiques plus loin), si la réflexion des enfants semble au point mort, une "idée géniale" pourrait être soufflée par le narrateur à ceux-ci.*

### PRÉPARER L'ANIMATION

Faites choisir un thème aux enfants parmi :



**Petits Sorciers et Petites Sorcières** : le monde de la magie.



**Petits Pirates** : les (gentils) pirates. Pas de combat au sabre évidemment mais de l'aventure !



**Petit Peuple** : Les créatures du folklore celtique, histoires orientées écologie.

Puis choisissez un scénario utilisant ce thème. Chacun de ceux-ci est noté suivant trois critères (correspondants aux caractéristiques des personnages, voir plus loin) notés de 1 à 3 symboles :



**Corps** : Plus la note est élevée et plus il y aura de l'action dans le scénario.



**Cœur** : Plus la note est élevée et plus il y aura d'interactions, de dialogues dans le scénario.



**Cerveille** : Plus la note est élevée et plus il y aura de réflexion, d'énigmes dans le scénario.



Pour une séance, comptez entre 30 et 60 minutes.  
Répartissez les Feuilles de Personnage selon les affinités des enfants avec ceux-ci. Idéalement, si vous en disposez, donnez un accessoire propre au Petit Personnage choisi par chaque enfant.

## LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Les enfants vont choisir un Petit Personnage en prenant la Feuille de Personnage correspondante. Sur chaque Feuille de Personnage sont notées plusieurs informations.

Portrait


Nom du Petit Personnage

Description

Caractéristiques

Equipement

Capacités spéciales



**Wallace**

*Le Leprechaun est un farceur est c'est certain que Wallace en est un bon exemple. Il aime prendre son temps pour lire et dormir, une activité dans laquelle il est excellent !*

Dessin : Patrick Foucher

Corps

Cerveille

Coeur

*Dans mon sac*

un livre d'histoires

une lampe

un réveil

**Pouvoir**

**Faites un vœu !**

*Wallace peut exaucer les vœux des gens, mais en fait cela se transforme toujours en grosse blague au grand plaisir de Wallace !*

difficile, nécessite un test qui déterminera la réussite ou l'échec de celle-ci.



*Ne faites pas exécuter des tests lorsque l'action est impossible, cela poussera les enfants à trouver une autre solution plutôt que de « tenter le coup ».*

## TEST NORMAL

Le Petit Personnage effectue une action dont la difficulté est déterminée par l'animateur. C'est de loin le cas le plus courant.

Lancez un dé et ajoutez le nombre de symboles de la caractéristique en rapport avec l'action.

Il faut ensuite obtenir un score supérieur ou égal à la valeur indiquée ci-dessous :

Difficulté	Il faut obtenir au moins...
Facile	3
Moyen	5
Difficile	7
Abracadabrante	8



*N'effectuez pas trop de tests, cela coupe trop l'action... mais ne pas en effectuer est frustrant pour des jeunes joueurs qui aiment souvent cet aspect ludique.*

*Soyez clément sur l'échec lors d'un Test, en règle générale un Petit Personnage devrait trouver un moyen d'arriver à sa fin, même si c'est plus long ou moins flamboyant !*

*Il n'est peut être pas nécessaire d'effectuer un test de difficulté Facile à un personnage Fort (3 symbole) qui est le seul à effectuer l'action.*

*Retenez une chose importante : la difficulté moyenne est de 5 !*

## CARACTÉRISTIQUES ET ACTIONS

Chaque Petit Personnage est défini par trois caractéristiques :

- Corps** : Réaliser des actions physiques (comme sauter, sprinter, gymnastique, etc.)
- Cœur** : Réaliser des actions sociales (empathie, amabilité, etc.)
- Cerveille** : Réaliser des actions intellectuelles (Ruse, Sens pratique, etc.)

Chacune de ces caractéristiques est valorisée par son nombre de symboles : 1 (Faible), 2 (Moyen) ou 3 (Fort).

## RÉALISER DES ACTIONS

La réalisation d'une action un peu complexe,

## TEST EN OPPOSITION

Le Petit Personnage effectue une action en opposition avec un autre Petit Personnage ou un Personnage Non Joueur (PNJ). Comme pour le Test Normal, lancez un dé et ajoutez le nombre de symboles correspondant à la caractéristiques. Celui qui fait plus que l'autre l'emporte, en cas d'égalité, la situation n'évolue pas.

Si vous ne savez pas combien de symboles a un PNJ dans sa caractéristique, considérez que c'est la

valeur 2 (Moyen).



*Évitez les tests en opposition dans la mesure du possible, le risque étant de voir s'affronter les Petits Personnages entre eux au lieu de s'impliquer dans l'histoire.*

## TEST DE GROUPE

Parfois une action est trop difficile à réaliser tout seul (aidez les enfants à le réaliser si nécessaire) et un effort en groupe est nécessaire. L'idée est de pousser les enfants à la coopération.

Définissez la difficulté du Test de 9 à 12 et déterminer le Petit Personnage le plus à même de réussir le test (le plus fort, intelligent ou sociable ... ou laissez les enfants décider). Les autres Petits Personnages qui veulent aider devront effectuer un Test Normal et obtenir 4 ou plus. Ceux qui ont réussi donneront chacun un bonus de +1 au Petit Personnage qui fera le Test de groupe.

*Exemple : un gros tonneau bouche l'écouille du navire qui vient de percuter un récif. Il faut le bouger pour que ceux qui sont dessous puisse sortir avant que le bateau ne coule. L'animateur annonce que c'est bien difficile de le bouger, une difficulté de 10. Barnabé a 3 en Corps, il fera le test de groupe, Clotilde, Violette et Anatole peuvent et veulent l'aider. S'ils réussissent à obtenir un 4 ou plus (dé+Corps) alors Barnabé bénéficiera d'un bonus de +1 pour chaque test réussi. Donc jusqu'à +3, ce qui ferait dé+Corps (3 pour Barnabé)+3 (l'aide des autres pirates) soit dé+6.*



*N'hésitez pas à donner des difficultés peut être un peu élevées si vous souhaitez que les enfants soient poussés à la coopération.*

## DONNER DES BONUS

La difficulté est une chose mais il convient de rendre une tâche plus aisée si finalement le Petit Personnage dispose d'un équipement qui peut l'aider ou qu'il a une bonne idée (faire levier avec une planche dans l'exemple ci-dessus par exemple). Dans de tels cas : donner un bonus de +1 pour réussir le Test. Ce bonus peut s'ajouter au bonus d'un Test de groupe.

Ce bonus peut sembler fort dans une action de groupe mais cela pousse les enfants à la

coopération et à trouver un moyen d'être plus efficaces.



*Exemple : Reprenons l'exemple précédent et imaginons que les Petits Personnages disposent tous d'une planche pour pousser ou faire levier. Barnabé fera son Test en lançant un dé+Corps(3)+1 (sa planche) +2 pour chaque Petit Personnage qui l'aide (+1 pour l'aide et +1 parce qu'ils ont tous aussi un objet pour aider).*

## RÈGLES SPÉCIFIQUES





### RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX « PETITS SORCIERS »

Elles servent à résoudre les actions en lien avec les pouvoirs magiques (elles remplacent alors les caractéristiques principales).

Tous les sorciers possèdent les deux pouvoirs suivants :

-  **Balai** : permet de voler sur un balai
-  **Sortilèges** : permet de réaliser les sorts de base (transformation d'objets, déplacement d'objets à distance, etc).

Ils possèdent en plus un des quatre pouvoirs ci-dessous :

-  **Divination** : lire l'avenir, de quelque façon que ce soit
-  **Potions** : fabriquer des potions magiques
-  **Apparition** : faire apparaître et disparaître des objets
-  **Métamorphose** : se transformer en un animal

### RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX « PETITS PIRATES »

Il s'agit en fait d'un petit «truc en plus», qui leur rend plus facile les actions en rapport avec cette capacité (le nom de ces capacités parle de lui-même).

### RÈGLES SPÉCIFIQUES AU « PETIT PEUPLE »

Les pouvoirs de Wallace et Margot sont libres mais doivent être mesurés : plus c'est puissant moins cela dure, est tangible, etc.

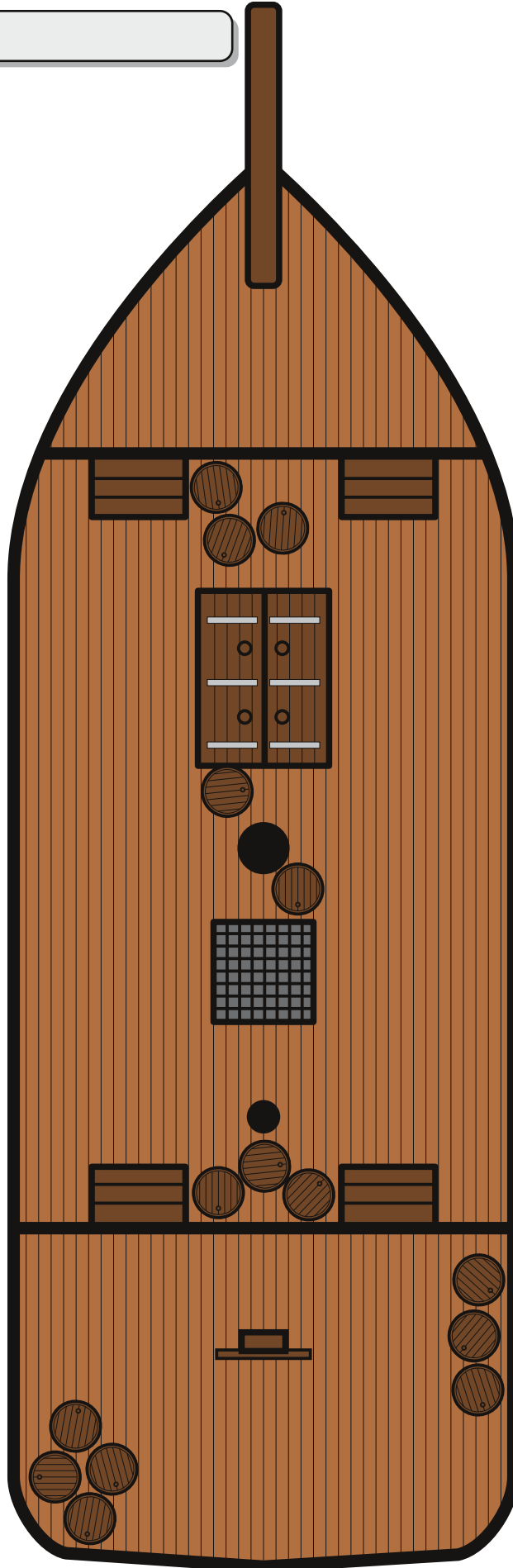
Pour Wallace il faut toujours trouver une contrepartie aux vœux exaucés, souvent avec un petit effet rigolo.



**Amusez vous bien !**



PLAN DE NAVIRE

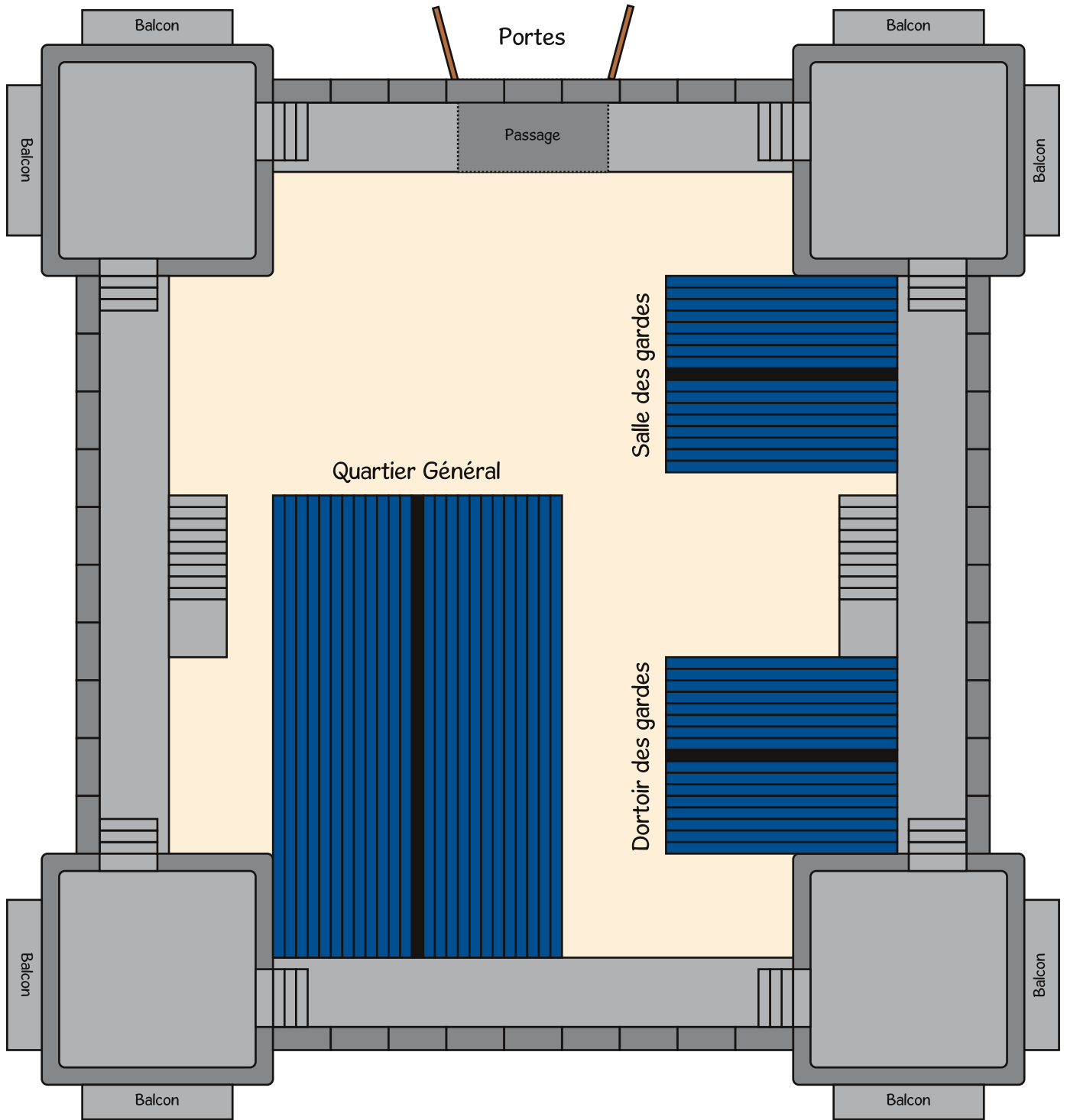




**CARTE AU TRESOR**



FORTERESSE DU GENERAL COLE O'NEIAL





# LE TRÉSOR DU VIEUX BARBÉRIC

Le capitaine des p'tits pirates a appris sur quelle île le vieux Barbéric a enterré son trésor. Toute la troupe de p'tits pirates est aux aguets : ils ont une carte au trésor et sont persuadés qu'il s'agit de celui de Barbéric. Ils n'ont pas réussi à en convaincre le capitaine.

## SCÈNE 1: SORTIR DU BATEAU

Eh oui! Toute aventure a un commencement, aussi peu glorieux soit-il.

Selon le groupe, plusieurs options sont possibles :

1. Le capitaine les met au défi de trouver le trésor avant les grands. On passe alors directement à la scène 2.
2. Le capitaine refuse que les enfants participent aux recherches. Il leur demande de nettoyer le pont et d'aller dormir. Les enfants doivent donc trouver un moyen de s'échapper du bateau sans se faire apercevoir par les gardes en faction. Pour cela, ils peuvent employer plusieurs méthodes, à leur guise : sortir par une écoutille puis nager jusqu'à l'île, faire une diversion pour «emprunter» un canot ou passer par la passerelle, etc. Le bateau est assez bien gardé: plusieurs pirates sont en faction à côté de la trappe qui mène aux soutes et jouent aux cartes, et deux pirates gardent la passerelle qui mène au rivage. S'ils attendent la nuit, ça devrait leur faciliter la tâche.

## SCÈNE 2: RENCONTRE AVEC LE FANTÔME

Une fois arrivés sur l'île, les aventuriers ne sont pas au bout de leurs peines. Ils vont devoir utiliser leur imagination pour s'orienter dans la bonne direction : ils peuvent utiliser la boussole pour se repérer avec la carte, ou monter à un arbre/utiliser la longue-vue pour trouver des points de repère. En s'enfonçant dans la forêt, ils commencent à entendre des hurlements : « rendez-moi mon trésor, rendez-moi mon trésor ». S'ils sont assez courageux pour s'approcher de la source de ces cris, ils découvrent un fantôme, assis sur une pierre, en train de pleurer. Habillé comme un pirate, avec un bandeau sur l'œil et un chapeau de capitaine, il met un moment à s'apercevoir de la présence des enfants. Il se montre surpris de les voir mais pas du tout agressif. En discutant, il leur dit qu'il est le capitaine Barbéric et leur apprend



*Pour ce scénario, vous aurez besoin de la carte au trésor, page 6.*

qu'il a enterré son trésor juste à côté (on voit en effet un énorme trou à côté de la pierre). Mais malheureusement, des chimpanzés sont venus le déterrer et l'ont emporté chez eux. Tant que son trésor n'aura pas retrouvé sa place, le fantôme de Barbéric errera dans l'éternité.

## SCÈNE 3: À LA RECHERCHE DU TRÉSOR

Si les enfants veulent retrouver les chimpanzés, rien de plus facile: Barbéric leur indique la clairière où ils ont élu domicile. À partir de là, ils ont deux solutions: aller récupérer le trésor en douce pendant que les singes dorment (ils doivent alors se montrer très discrets et ne pas réveiller les chimpanzés) ou entamer des négociations par langage des signes avec le chef de la bande.

Dans ce cas, les chimpanzés leur montrent qu'ils essaient de manger les pièces d'or du trésor de Barbéric et ils leur font des signes indiquant qu'ils ont très faim. Puis, ils leur indiquent quelques bananiers, couverts de fruits, mais également enveloppés d'une liane très épaisse et très solide. Avec un peu d'ingénuité et d'acrobatie, ainsi qu'avec les outils appropriés (un silex, un couteau, etc.), les enfants peuvent alors libérer les bananiers de la plante grimpante. Les singes, reconnaissants, se jettent sur les bananes et laissent le trésor aux aventuriers. Ils peuvent alors le rapporter à Barbéric, qui leur offre généreusement la moitié de son coffre en échange de leur aide.

Il ne reste plus qu'à nos apprentis pirates à retourner triomphants au navire !



## L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

Lieu : L'île des Pirates, sur les quais, la nuit. Les enfants ont une importante mission à accomplir pour leur capitaine. Ils doivent s'introduire de nuit sur le Griffon noir, le navire du pirate Jim le Vert, pour lui dérober une carte au trésor (si ça n'a pas encore été joué, ce peut être celle du trésor de Barberic).

### ACTE I : LE PORT

Le port est sombre, et à part quelques lanternes vacillantes, la grande rue est plongée dans l'obscurité. Les tavernes sont pleines et ont fermé leurs portes, seuls quelques marins ivres passent ça et là. Sur le pont du Griffon Noir, trois marins un peu éméchés sont en train de jouer aux dés assis à même les planches. L'un d'eux est déjà endormi et les autres commencent à piquer du nez : ils ont arrosé l'énorme butin ramené lors de leur dernier coup.

Il leur faudra trouver un stratagème pour ne pas se faire voir par les marins jusqu'à ce qu'ils s'endorment ou pour leur faire peur et qu'ils fuient ainsi le navire.

Une fois les marins hors jeu, ils peuvent commencer à explorer le navire. La cabine du capitaine est facile à trouver. Elle est équipée d'une couchette, d'un coffre, d'un bureau avec des papiers éparpillés dessus et un tiroir fermé à clé, d'un portemanteau avec le manteau du capitaine accroché dessus (il fait chaud dehors). Soit les enfants trouveront un stratagème pour ouvrir le tiroir (c'est plus simple s'ils ont fait fuir les matelots de garde), soit ils trouveront la clé dans la poche du manteau.

### ACTE II : CA TANGUE, MOUSSAILLON

Lorsque les enfants regagnent le pont, que ce soit après avoir dormi dans la cale ou juste après avoir exploré, ils ne verront plus l'île des pirates. Ils sont seuls et en pleine mer (si les marins étaient endormis sur le pont, considérer qu'ils ont sauté à l'eau en voyant l'île s'éloigner). Ils pourront tenter de diriger le navire, mais seuls à la manœuvre c'est trop difficile (ils doivent s'y mettre à plusieurs pour manœuvrer le gouvernail, les voiles sont très compliquées à orienter, et les changements de vents les obligent à sans cesse y retourner).

Leur faire comprendre qu'ils doivent pour réussir à manœuvrer le navire être trois fois plus nombreux.

Après quelques instants, ils pourront apercevoir une île (si certains réussissent un jet de Cervelle,



ils sauront que ce n'est pas l'île des pirates) Les courants y entraînent le navire qui vient s'échouer sur le sable.

L'île montre tout de suite qu'elle n'est pas déserte, sur la plage sont dressés des grands piques de bois sur lesquels sont accrochés des cornes d'animaux ainsi que des fétiches de bois et de verre pour effrayer les arrivants. Les habitants sont une tribu primitive de l'océan pacifique (ne pas hésiter sur les clichés : os dans le nez, pagnes de feuilles, fétiches, etc.) ils portent des lances et des arcs et patrouillent la zone.

### ACTE III : LES ENFANTS À LA RESCOURSE !

Quand ils comprennent la situation, ils entendent que quelqu'un les appelle (discrètement) depuis un buisson. C'est un marin d'un navire de commerce qui a coulé dans la zone. Lui et x de ses camarades (x étant le nombre de personnes manquant pour la manœuvre) ont nagé jusqu'à l'île. Les autres ont été capturés par les indigènes.

Les enfants peuvent voir de la fumée qui vient d'une clairière dans la forêt, c'est un camp de prisonniers retenus par les indigènes qui sont en train de faire chauffer un grand chaudron pour en faire cuir quelques uns et les manger. Il y a juste le nombre de personnes qui leur manquait pour manœuvrer le navire.

Les adultes prisonniers sont leur seul espoir de regagner l'île des pirates. Il leur faudra trouver un stratagème pour libérer les prisonniers.

S'ils sont un peu perdus, leur ami marin leur suggérera de détourner l'attention des cannibales pendant qu'il libère les prisonniers.

Les enfants pensent souvent à mettre le feu. Ne pas oublier de leur demander quelques jets de dé pour réussir à le contrôler.

Il leur faudra ensuite fuir à travers la forêt et repartir à bord du Griffon Noir vers l'île des pirates.

Ce scénario peut directement être suivi par « À l'abordage ». Sinon, les enfants seront accueillis en héros en arrivant au port. Jim le Vert est heureux de retrouver son navire, qu'il aurait perdu en mer sans les enfants, et veut bien leur offrir la carte.

## À L'ABORDAGE !

S'ils ont joué le scénario "l'île mystérieuse", les petits pirates sont sur le trajet du retour vers l'île des pirates à bord du Griffon noir avec quelques marins.

Sinon, ils sont sur un navire qui a été pris récemment et doivent rejoindre leur capitaine sur une île au trésor. Ils sont avec une poignée d'adultes pirates (deux fois plus que d'enfants)

Leur pavillon noir est levé bien haut alors que le vent gonfle leurs voiles, quand, aux abords d'un archipel, ils aperçoivent le mât d'un autre vaisseau croiser derrière une île ...

Un jet de cervelle réussi leur permettra de reconnaître le blason du gouverneur Cole O'Neial), corsaire du roi et célèbre chasseur de pirates ! Ce tyran des Antilles est connu pour le triste sort qu'il réserve aux pirates qu'il attrape ! Il les accroche par les pieds et les plonge dans un bac rempli de crabes qui leur pince les joues !

### SCÈNE 1 : COURSE POURSUITE OU CANONNADE !

Le navire semble les avoir repérés ! Il fonce vers eux en chargeant ses canons... le combat sera rude, les petits pirates vont-ils choisir la fuite pour éviter le triste sort réservé aux pirates capturés ou vont-ils tenter de libérer les Caraïbes du terrible gouverneur Cole O'Neial ? Les adultes ne savent pas quoi faire (si ce sont les marins, ils sont perdus, ils ne savent pas se battre. Si ce sont les pirates, ils sont incapables de se mettre d'accord), les enfants vont devoir décider.

Quoi qu'ils choisissent, chacun à son poste pour manœuvrer le navire ! On aura besoin de quelqu'un de fort au gouvernail, quelqu'un d'agile et courageux sur les voiles, quelqu'un de précis au canons et courageux ou observateur en vigie pour éviter les récifs de l'archipel.

Si les pirates fuient, les corsaires tenteront d'éperonner les pirates, et si leur navire est endommagé par les réussites du canonier, ils tenteront le tout pour le tout en un abordage sauvage ! Si les pirates prennent l'initiative ... N'hésitez pas à faire subir quelques tirs de canon au navire pirate pour leur rappeler que les corsaires ne sont pas des rigolos ... 2 jets selon leurs spécialités leur serviront à se coordonner pour voir les récifs, manœuvrer pour les éviter ou empêcher le harponnage, et réussir de bons tirs de canons.



Pour ce scénario, vous aurez besoin du plan de navire page 5.

### SCÈNE 2 : A L'ABORDAGE !

Quel que soit le groupe qui lance le premier les grappins, les cordes sont vite tendues pour l'abordage ! (un jet de corps pour lancer un grappin ou passer le bastingage)

Les pirates ne sont pas très nombreux, le meilleur moyen d'obtenir la victoire est de prendre un otage. Les adultes présents sur le navire demanderont aux enfants de se faufiler inaperçus dans le navire pour en prendre un.

Tous les coups sont permis pour se débarrasser des cruels corsaires qui pourraient leur faire obstacle : leur faire tomber les voiles sur la tête pour les assommer, mettre de l'huile par terre pour les faire glisser, les coincer dans des tonneaux ou utiliser les cordages pour les faire tomber par dessus bord ou leur attacher les pieds ! (décrivez l'environnement pour qu'ils aient les idées par eux même ou suggérez simplement si les idées manquent).

### SCÈNE 3 : A LA RECHERE D'UN OTAGE

En fouillant dans les cabines, les petits pirates vont tomber nez à nez avec une jeune fille de leur âge fort bien habillée. Il s'agit de la fille du capitaine, et elle est d'accord pour aider les pirates à jouer un bon tour à son père.

### FINAL : RENCONTRE AU SOMMET !

Voyant ses troupes être mises hors combat une par une, le gouverneur Cole O'Neial descendra en personne de son poste de commandement pour se jeter dans la bataille ! C'est un fin bretteur et il pourrait bien blesser un ou deux adultes si les petits pirates tardent à intervenir. En voyant sa fille otage des pirates, O'Neial sera prêt à négocier pour la récupérer. Mais il sera rusé, aux petits pirates de bien négocier les termes de l'échange pour ne pas se faire avoir.

# LA FORTERESSE DU GÉNÉRAL COLE O'NEIAL

## INTRODUCTION : L'AUBERGE DU PÉLICAN BOUCANÉ

Le jour se lève sur les Caraïbes, plusieurs équipages pirates se retrouvent au Pélican Boucané, sur le port, pour parler d'une affaire grave. Les p'tis flibustiers se sont donc approchés pour entendre ce qu'il s'y dit. Ils peuvent entrer au bagout (jet de -Cœur-), ou écouter à la fenêtre (tête pour entendre, muscle pour la discrétion) : le problème est grave, le terrible général Cole O'Neial, qui a juré de chasser les flibustiers des Caraïbes, possède une carte des repaires pirates de tout l'archipel ! Il va appareiller dès demain pour chasser les pirates de l'archipel. Les grands ne peuvent pas s'infiltrer dans la forteresse, et ils ne font que parler alors qu'il faut agir vite !

## SCÈNE 1 : S'INFILTRER DANS LA FORTERESSE

Les deux gardes en faction, pas très concentrés, regardent les chariots qui passent, allant vers le marché qui s'installe en bas de la rue. Ils ont l'air très intéressés par les odeurs de nourriture qui s'en échappent, et malheureux de devoir rester à leur poste.

Plusieurs solutions s'offrent aux jeunes héros, grimper à une balustrade sur le côté -muscle-, demander à un marchand du coin d'attirer leur attention (la boulangère, la grande sœur qui rentre du marché avec des gâteaux tous chauds ? cœur) ou profiter d'un moment d'inattention pour se faufiler -muscle-, l'un des enfants peut aussi attirer leur attention en leur volant un objet -muscle- ou en se moquant d'eux -cœur-, les gardes le poursuivront certainement ! Ou bien combattre, mais attention ! Il faudra être rapide pour que les gardes ne donnent pas l'alerte ! Toute idée venant des enfants sera bien sûr meilleure...

## SCÈNE 2 : "UNE DIVERSION" ... POUR PRENDRE LA CARTE ?

La forteresse est grande et patrouillée, les gardes se déplacent par deux et il faudra faire attention pour qu'ils ne donnent pas l'alerte ! En cherchant la carte, ils peuvent entendre les cris de gens en pleine dispute à la porte. Des esclaves venus apporter leurs taxes (vaches, cochons, poulets, fruits tropicaux et canne à sucre) sont retenus par les gardes et commencent à s'énerver : ils veulent voir le général ! La carte se trouve dans le bureau d'O'Neial, sur sa table. Il est en plein conseil de guerre avec dix capitaines de marine et tous regardent la carte, sur laquelle une trentaine de



petits bateaux de bois représentent leur flotte. Avec tous ces militaires, difficile de subtiliser la carte ... à moins d'attirer l'attention des capitaines dans un autre lieu ! En ouvrant la porte aux paysans et à leurs animaux (assommer les gardes ou détourner leur attention), le général sera obligé d'intervenir !

## FINAL

Profitant du tohu-bohu à l'entrée, les petits pirates peuvent subtiliser la carte, mais deux capitaines les voient et donnent l'alerte ! Pour s'enfuir : il faudra les combattre pour passer la porte, ou passer par les fenêtres ou le balcon donnant sur la mer, c'est au choix de nos héros du jour ! Un petit jet de -muscle-, pour la forme permettra aux petits sacripants d'échapper aux dizaines de soldats qui se lanceront à leur poursuite. Ils pourront les semer dans le marché ou être sauvés par les grands pirates venus en renfort, puis sauter dans le bateau qui les attend au port !

# LE BALAI D'OR A DISPARU !

C'est bientôt la fête de l'école. Les personnages ont été élus pour porter la mascotte de l'école lors de la parade : le balai d'or. La veille de la fête, cependant, alors qu'ils viennent l'admirer une dernière fois, le balai d'or a disparu !

## SCÈNE I : ENQUÊTE DANS LA SALLE DES TROPHÉES

Le balai d'or est exposé dans la salle des trophées. Il s'agit d'une salle dans laquelle plusieurs armoires vitrées exposent les coupes gagnées lors de compétitions entre écoles. Le balai d'or était accroché au mur juste en face de la fenêtre.

En observant avec attention la salle des trophées, ils peuvent déceler des traces de pas boueuses qui s'échappent par la fenêtre (à la rigueur dissimulées par magie pour les 9-11 ans, les personnages les plus intelligents ou les plus doués en magie pourront sentir des reflux de magie dans l'air). Il s'agit de petites empreintes (10-12 cm) avec deux doigts de pied crochus. La fenêtre a été refermée, les traces de pas se retrouvent sur la corniche dehors puis disparaissent. En contrebas se trouve la forêt des ombres et, au-delà, les montagnes à pic.

## SCÈNE II : QUI SONT LES VOLEURS ?

En survolant la forêt en balai, ils peuvent apercevoir les restes d'un cerf-volant accroché dans les arbres. Il faut réussir un jet de cervelle pour savoir que les korrigans ont la bonne forme de pied et voyagent dans des mini deltaplanes qui ressemblent à des cerf-volant. Sinon, les enfants peuvent chercher dans la bibliothèque la créature laissant ce type d'empreinte. Les korrigans ont un autre secret : ils adorent tout ce qui brille. Si les enfants connaissent l'emplacement de la tanière des Korrigans suite au scénario de l'accident au cours de potion magique, considérez que la scène 3 se déroule à proximité de l'entrée de la tanière.

## SCÈNE III : À LA RECHERCHE DES KORRIGANS

En fouillant dans la forêt, ils débarquent dans une grande clairière où dort un géant avec une énorme massue. S'ils ne veulent pas le réveiller, il faut être très discret. Mais alors qu'ils sortent de la clairière, un gros oiseau commence à chanter et réveille le géant. Il se lève et crie. S'ils fuient, le géant leur court après, jusqu'à ce qu'ils soient bloqués par les montagnes. Là le géant leur révèle qu'il est gentil avec les enfants et il va les aider. S'ils n'ont pas peur et restent, ils apprendront immédiatement ses



intentions pacifiques. Il les mène jusqu'au repaire des Korrigans.

## SCÈNE IV : RENDEZ-NOUS LE BALAI !

Les Korrigans ont un terrier situé au pied des montagnes à pic. Il arrive souvent que des Korrigans sortent, seuls ou en groupe, il sera facile d'en un appâter avec un objet brillant puis le capturer. Il leur révèle qu'ils ont rapetissé le balai d'or et l'ont mis au cœur de leur terrier. Les p'tits sorciers doivent donc trouver un moyen de récupérer le balai. Ils peuvent faire s'écrouler le plafond avec de la magie ou en devenant énorme grâce à une potion, ou en demandant à leur ami le géant. Ils peuvent aussi se faire rapetisser pour aller le récupérer eux-mêmes. Ils peuvent aussi tout simplement négocier un échange.

Une fois le balai récupéré, ils n'ont plus qu'à lui rendre sa taille normale et à le remettre à sa place, prêt pour la parade du lendemain.



# CHOCOLAT ENSORCELÉ

## SCÈNE I – BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE?

Depuis plusieurs jours, il se passe d'étranges choses dans la ville d'Ellys: entre autres, un boulanger a été vu se baignant avec son tablier de travail dans la fontaine de la place des Confiseurs et une grand-mère fait ses courses habillée en Père Noël. Bien sûr, il n'en faut pas plus à nos petits sorciers pour se lancer dans l'enquête.

Après avoir interrogé tous ces gens qui se comportent étrangement (et qui racontent donc beaucoup de choses assez incohérentes), ils se rendront compte que tous raffolent de chocolat, et qu'ils en ont justement mangé récemment. Il semblerait bien que tous les gens qui mangent de ce chocolat deviennent très bizarres (il leur pousse des cheveux orange, ils agissent comme des enfants de 3 ans, etc.).

Or, il se trouve que les confiseurs de la ville se procurent tous leur chocolat auprès de la même usine, les Douceurs d'Ellys, dirigée par un certain monsieur Cocoa. Il est assez facile de s'y rendre en balai, puisqu'elle se situe près de la ville, à la lisière de la forêt.

## SCÈNE II – DU RIFIFI À LA CHOCOLATERIE

Arrivés à l'usine, nos héros s'apercevront qu'elle est fermée de tous les côtés : il faut donc faire un jet de Sortilèges pour déverrouiller les portes ou de Corps pour se faufiler à travers les fenêtres.

À l'intérieur, il n'y a qu'un hall d'entrée et deux pièces : le bureau de M. Cocoa et la salle des machines. Le bureau ressemble à n'importe quel autre bureau: photographies encadrées, placards, tas de papiers. La seule différence est qu'il règne ici un désordre pas naturel : les papiers sont par terre, les meubles et le sol sont couverts d'épines de pin. Si les enfants sont attentifs, ils verront que les fenêtres sont fermées et que ce n'est donc pas un courant d'air qui a causé tout ce désordre.

La salle des machines contient tout ce qu'il faut pour préparer des barres chocolatées : un énorme pétrin qui prépare la pâte au cacao, une machine pour les mouler et une chaîne d'emballage. Toutes les machines sont en train de fonctionner, mais personne n'est là pour surveiller (les cartons s'entassent donc au bout de la chaîne).

En observant les lieux, les petits sorciers pourront découvrir une étrange poudre colorée sur les parois du pétrin. En s'approchant, ils constateront qu'elle



sent la sève de pin. Cette poudre est en fait la poudre responsable des effets étranges auprès des habitants d'Ellys, mais nos héros ne le savent pas encore.

Si les enfants veulent savoir où sont les ouvriers de l'usine, une enquête en ville leur révélera qu'ils sont tous malades et restés chez eux.

## SCÈNE III – L'APPEL DE LA FORÊT

Nos héros peuvent maintenant examiner de plus près leurs indices : des aiguilles de pin dans le bureau, une odeur de sève sur le pétrin... et des papiers d'emballage de chocolat qui mènent de la porte de l'usine à la forêt ! En suivant ces emballages, ils découvriront une scène des plus étranges: M. Cocoa est ligoté à un arbre dans une clairière, et des lutins dansent autour de lui, en lui faisant des chatouilles et en riant.

Il ne reste plus qu'à aller libérer ce pauvre homme ! Plusieurs solutions possibles : attendre la nuit pour se faufiler discrètement parmi les lutins endormis, négocier avec les lutins pour la libération de M. Cocoa contre des friandises ou n'importe quoi d'autre, effrayer les lutins pour qu'ils s'enfuient. Si les enfants négocient avec les lutins, ils comprendront vite qu'ils ne sont pas méchants mais très farceurs, et qu'ils ont voulu jouer un tour aux gourmands en truffant le chocolat de poudre magique.

Heureusement que nos héros ont réussi à trouver la clé de cette histoire ! Une fois libéré, pour les remercier de lui avoir sauvé la vie, M. Cocoa offre aux enfants des dizaines de cartons de barres chocolatées. Miam!

# ACCIDENT AU COURS DE POTION MAGIQUE !

Avec sa barbichette tressée, le professeur Alain Bique est vraiment rigolo ! Pendant ses cours on observe des réactions colorées dans des tubes à essais et autres chaudrons bouillonnants. Aujourd'hui, les petits sorciers préparent une potion de concentration, pour mieux apprendre les recettes. Ils doivent faire mijoter un cheveu de korrigan avec deux larmes de sirène, quelques grammes de poudre de croc de tigre à dent de sabre et une plume de griffon. Nos apprentis doivent réussir un bon jet de -Tête- pour réussir.

## SCÈNE 1 : L'ACCIDENT

Alors que le professeur termine sa préparation, une énorme explosion retentit dans la salle, qui se remplit d'une fumée multicolore ! Le grand François Lézéchas, un élève, commence à rire comme un fou, il en tombe par terre et ne peut plus s'arrêter ! Puis un autre enfant qui était resté debout, et un autre ... les enfants peuvent se rappeler de se baisser pour bien respirer -Tête-. Tous les autres finissent par se torde de rire à terre. Pour évacuer la fumée, il faut ouvrir les hautes fenêtres -Muscle-, ou -sortilège-. S'ils le cherchent, le professeur Alain Bique a disparu ! Sur son bureau, la potion fume encore, et a un joli reflet légèrement doré. Mais ils peuvent remarquer cet étrange bruit derrière son bureau ... Miam, schkrompf schkrompf ... c'est un bouc ... avec une barbichette tressée, en train de manger le livre de potion. S'ils l'arrêtent -Muscle- ou sortilège, ils récupèrent de sa bouche la page de la potion de métamorphose, dont un seul ingrédient diffère de la potion de concentration : une mèche de barbe de korrigan plutôt qu'un cheveu ! Le professeur s'est trompé ! Bientôt, madame Dousoin, la sorcière de l'infirmerie arrive pour aider les enfants qui n'ont pas arrêté de rire et commencent à avoir des crampes. Occupée, elle demande aux petits sorciers de préparer le remède pour le professeur Bique (elle peut leur rappeler la formule s'ils ne l'ont pas trouvée).

## SCÈNE 2 : A LA RECHERCHE DES INGRÉDIENTS

Ils doivent rassembler les ingrédients dans la grande officine de l'école, mais la pièce est dans un épouvantable capharnaüm... Et pour cause ! L'elfe administrateur, Zarba, n'arrête pas de fouiller dans tous les coins en grognant de sa petite voix nasillarde : « Mais où est-ce que j'ai mis ce jus de limace pourpre sacrebleu ! J'étais sûr qu'il était sous les plumes de harpies ! Flûte et reflûte ! »



Puis il court dans tous les sens, renversant au passage des piles de fatras, boutons de manchettes dorés, potions, choux, ingrédients en tous genres. Si les élèves l'interrompent, il leur dit qu'il est très pressé car il doit « trouver cette satanée limace pour le professeur Bique ! » -Tête- ou -sortilège- permettront de trouver la limace, tranquillement cachée sous une feuille de chou qu'elle est en train de dévorer ! L'elfe Zarba peut alors aider les sorciers à trouver les ingrédients dans ce bazar gigantesque. Mais il leur manque toujours un ingrédient : la barbe de korrigan.

## FINAL : LA TANIÈRE DES KORRIGANS

Pour trouver le poil de barbe de korrigan, il va falloir trouver un korrigan... La tanière des korrigans est après la forêt adossée à une montagne à pic (les enfants qui ont joué le scénario du balai d'or la connaissent déjà). Une toute petite entrée, de la taille d'un korrigan, (ou l'ascenseur) est gardée par un korrigan à l'air endormi qui porte une énorme barbe frisée ... négociation, ruse ou force ? Les korrigans seront prêts à marchander, ils aiment tous les objets brillants (ils peuvent récupérer les boutons de manchettes dans l'officine ou la potion dorée dont la fumée pourrait faire rire qui la sent).

Les enfants penseront plus probablement à faire apparaître un korrigan (difficulté 10-12) ou à se métamorphoser en un korrigan pour s'arracher un poil (difficulté 9-10).

Quand ils rentrent avec le poil de barbe, les élèves qui riaient à cause de la fumée sont tous endormis, fatigués d'avoir autant ri, et les petits sorciers peuvent préparer la potion de métamorphose pour le professeur Bique, qui les remerciera chaleureusement de l'avoir aidé.

## POLLUEUR !

Des déchets toxiques ont été dispersés dans la forêt rendant malades les animaux et faisant dépérir la forêt. Les petites féeries vont découvrir que la pollution vient de l'entreprise TALOT et qu'en fait c'est le directeur qui en est le responsable. Il se fera arrêter par la suite avec un chargement de produits toxiques.

### SCÈNE 1 : LA FORÊT A ÉTÉ POLLUÉE !

Les personnages se promènent dans la forêt en jouant et riant, insouciant. Ils peuvent par exemple jouer avec un ballon et l'un d'eux en récupérant celui-ci remarquera un daim qui semble malade, fébrile sur ses pattes.

En s'approchant tous constatent qu'il est malade. Faites un test Facile en Cerveille, ceux qui réussissent constatent aussi que d'autres animaux (lapins, oiseaux, écureuils) semblent mal en point, nauséux. Ce coin de forêt a quelque chose qui cloche !

Les féeries peuvent soulager les animaux, en les réconfortant (Test Moyen en Cœur) ou les soignant (Test Moyen en Cerveille, ou alors un petit pouvoir de Margot). Reste que la zone est polluée (décrire des flaques jaunes et visqueuses) et qu'il va falloir nettoyer. Un des personnages remarquera un baril à moitié enfoui, un test de Force Difficile (ou le Jetins) permet de le dégager, sur celui-ci on peut lire « Entreprise TALOT ». L'entreprise n'est qu'à quelques kilomètres d'ici.

Les féeries feront du nettoyage en faisant un petit rituel : ils forment une ronde et chantent en cœur « Nature reprends toi car nous sommes avec toi ! ».

### SCÈNE 2 : L'ENTREPRISE TALOT

L'entreprise TALOT n'est pas très grande, les personnages passent sans difficulté inaperçus en pénétrant sur les lieux (à moins d'en faire exprès mais les féeries doivent l'être). Un bâtiment administratif et un entrepôt plus grand, l'ensemble est entouré d'un solide grillage.

Lorsque les personnages arrivent près de l'entrepôt ils entendent et voient la scène suivante : un homme en costume (le directeur) s'énerve devant un employé penaud.

Directeur : « tu vas aller balancer tout cela dans les bois, et plus vite que cela ! »

Employé : « mais monsieur, c'est interdit et puis ce



n'est pas bien ! »

Directeur, se dirigeant vers le camion : « puisqu'on tu n'es bon à rien, je vais le faire. ».

Le directeur pousse l'employé qui s'assomme contre un baril avant de s'engouffrer dans un camion (des barils sont visibles à l'arrière), la radio à fond. Les féeries vont avoir tout juste le temps de courir pour s'engouffrer dedans (Faire un Test Difficile en Corps, ceux qui ratent... se feront aider par ceux qui ont réussi).

Notes : Conan ne peut retenir un camion et fera fumer ses chaussures. Gwenn n'arrivera pas à l'hypnotiser avec la radio à fond. Faites en sorte que le camion parte avec les petits héros derrière.

### SCÈNE 3 : TRANSPORT TOXIQUE

Les petits héros arrivent à monter dans le véhicule de justesse, ils devront arriver à stopper le véhicule, peut être en provoquant un accident et attacher le directeur dans le camion. Les joueurs doivent comprendre qu'ils peuvent être vus car le directeur est seul et personne ne le croira. Les féeries peuvent utiliser de tout les stratagèmes qu'ils veulent, les petits pouvoirs de margot ne permettent pas d'arrêter le véhicule toutefois. L'important c'est que le directeur perd le contrôle du camion qui se renverse dans le fossé. Le directeur est sonné mais les féeries déguerpissent car la sirène de la police se fait déjà entendre.

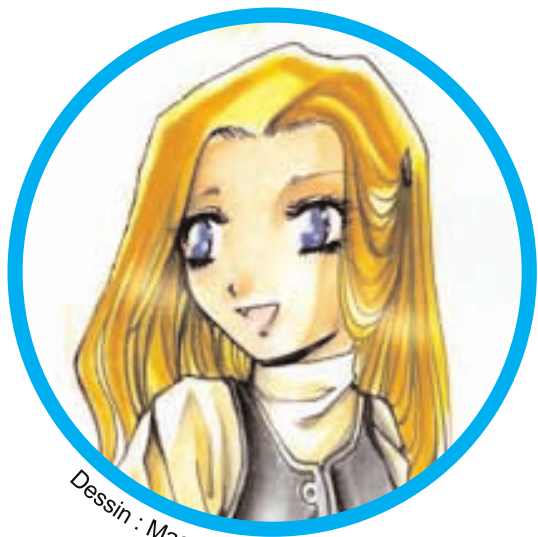
### ÉPILOGUE : LA MAIN DANS LE SAC !

Deux voitures de police arrivent et deux policiers sortent de la première, sortant le directeur qui se met à hurler car il n'a pas besoin d'aide (il pique une petite colère et parle peut être de ses « hallucinations de petites féeries »). Provenant de l'autre voiture, un autre policier et l'employé à la tête douloureuse avancent vers le camion, l'employé pointant du doigt le camion en disant « vous voyez, c'est ce que je vous disais, un camion plein de déchets ! ».

Les policiers arrêtent le directeur qui sera envoyé à l'asile et repartent, le camion sera récupéré et la zone nettoyée par la suite.

# Mélinda

Sérieuse et raisonnable, Mélinda est une jeune fille qui n'hésite pas à voler au secours de ses amis. Amoureuse de l'océan et du ciel, elle souhaite devenir vigie et sillonner les mers.



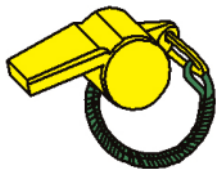
Dessin : Maeva

Corps 

Cerveille 

Coeur 

Dans mon sac



un siflet

un collier de perles



une longue vue

Bonus

Oeil de Faucon



# Théodore

Grand lecteur et passionné par les histoires, Théodore adore les enquêtes. Il aime aussi beaucoup se balader sur le pont des bateaux à la recherche d'indices pour sa prochaine énigme.



Dessin : Sébastien Hamon

Corps 

Cerveille 

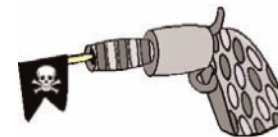
Coeur 

Dans mon sac



une loupe

un pistolet à drapeau



un livre d'histoire

Bonus

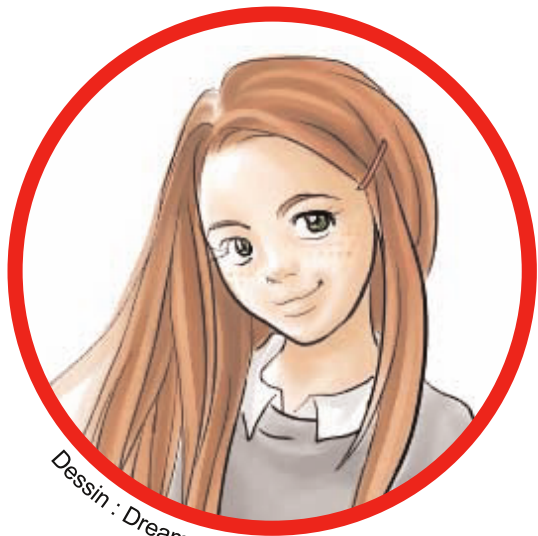
Détecteur de mensonges





# Clotilde

Reine des gaffes, Clotilde passe son temps à faire tomber des livres et à casser des choses. Mais cela ne l'empêche d'être une véritable amie qui aime l'aventure.



Dessin : Dreamy Lily

Corps

Cerveille

Coeur

Dans mon sac



un ballon

du somnifère



un lasso

Bonus

Amicale



# Anatole

Très doué de ses mains, Anatole est un véritable artiste : il aime jouer de la musique et faire de la peinture. Il enchante tout le monde avec ses talents.



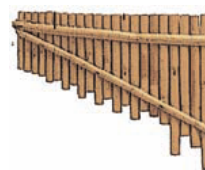
Dessin : Sébastien Hamon

Corps

Cerveille

Coeur

Dans mon sac



une flûte de pan

un pinceau



une boussole

Bonus

Musicien



# Violette

Toujours première de classe, Violette travaille sans cesse et n'aime pas beaucoup s'amuser. Elle ne fait confiance qu'à ses livres et à ses professeurs.



Dessin : Bory

Corps

Cervelle

Coeur

Dans mon sac



un dictionnaire

une plume



un tonneau de farine

Bonus

Madame Je Sais Tout



# Barnabé

Sportif et costaud, Barnabé n'aime pas beaucoup les cours et préfère aller jouer au ballon. Il ne dit jamais non à une aventure et aime beaucoup les sensations fortes.



Corps

Cervelle

Coeur

Dans mon sac



des bonbons

un bandeau de pirate



une canne à pêche

Bonus

Sportif



# Syrielle

*Sportive et déléurée, Syrielle adore le sport et la bagarre. Elle passe ses journées dehors, à faire des bêtises et à courir dans les rues.*



Corps

Cervelle

Coeur

*Dans mon sac*



une balle en tissu

une lanterne



un lance-pierre

*Bonus*

Viser une cible



# Arthur

*Rusé et malin, Arthur n'en fait qu'à sa tête : il adore voler de petits objets et jouer des tours aux adultes. C'est lui le plus fort pour les tours de passe-passe.*



Dessin : Sébastien Hamon

Corps

Cervelle

Coeur

*Dans mon sac*



des outils

une corde



une sarbacane

*Bonus*

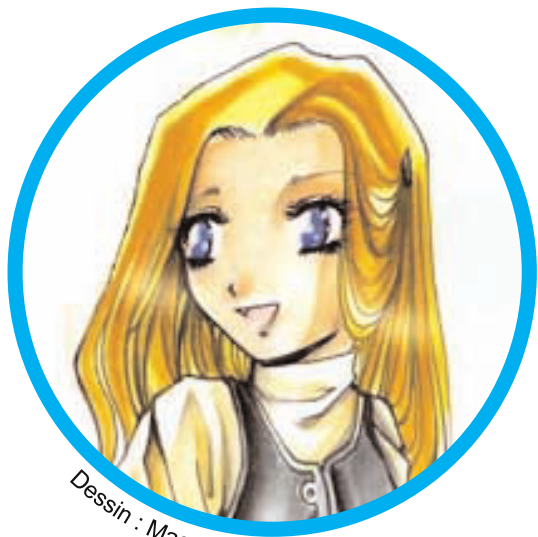
Doigts agiles





# Mélinda

Studieuse et raisonnable, Mélinda est une sorcière qui n'hésite pas à voler au secours de ses amis. Mais ce qu'elle aime par dessus tout, c'est lire l'avenir dans sa boule de cristal.



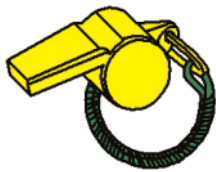
Dessin : Maeva

Corps 

Cervelle 

Coeur 

Dans mon sac



un siflet

un collier de perles



une boule de cristal

Pouvoirs et Compagnon

Balai 

Sortilèges 

Divination 



Noisette, l'écureuil



# Théodore

Grand lecteur et passionné par les romans policiers, Théodore adore les enquêtes. Il aime aussi beaucoup se promener en balai au-dessus de la ville.



Dessin : Sébastien Hamon

Corps 

Cervelle 

Coeur 

Dans mon sac



une loupe

une tasse de thé



un roman policier

Pouvoirs et Compagnon

Balai 

Sortilèges 

Divination 



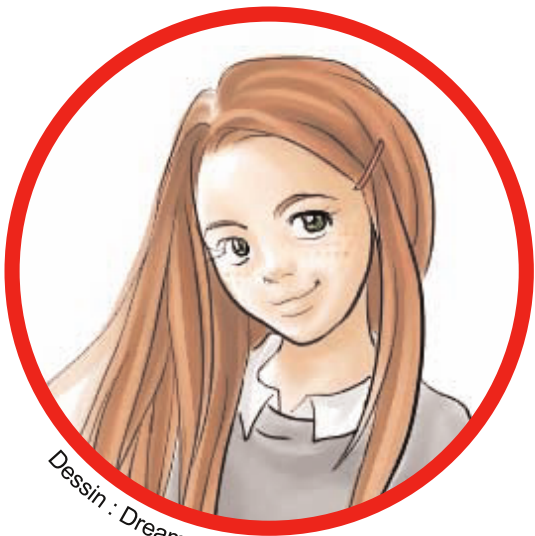
Norbert, le hérisson





# Clotilde

Reine des gaffes, Clotilde passe son temps à faire tomber des livres et à casser des bibelots précieux. Mais cela ne l'empêche d'être une véritable amie, très douée en sortilèges.



Dessin : Dreamy Lily

Corps

Cervelle

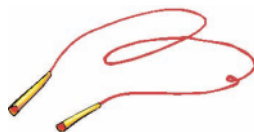
Coeur

Dans mon sac



un ballon

une fiole



une corde à sauter

Pouvoirs et Compagnon

Balai

Sortilèges

Potions



Gaston, le cochon



# Anatole

Très doué de ses mains, Anatole est un véritable artiste : il aime jouer de la musique et faire de la peinture. Il adore aussi jouer aux échecs et chanter.



Dessin : Sébastien Hamon

Corps

Cervelle

Coeur

Dans mon sac



une flûte de pan

un pinceau magique



un appareil photo

Pouvoirs et Compagnon

Balai

Sortilèges

Potions



Marcelline, la tortue



# Violette



Dessin : Bory

Toujours première de classe, Violette travaille sans cesse et n'aime pas beaucoup s'amuser. Elle ne fait confiance qu'à ses livres et à ses professeurs.

Corps

Cervelle

Coeur

Dans mon sac



un livre de cours

une plume



une cape d'invisibilité

Pouvoirs et Compagnon

Balai

Sortilèges

Apparition



Nora, la chatte



# Barnabé



Sportif et costaud, Barnabé n'aime pas beaucoup les cours et préfère aller jouer au ballon pendant la récré. Il ne dit jamais non à une aventure et aime beaucoup les sensations fortes

Corps

Cervelle

Coeur

Dans mon sac



des bonbons

une lampe magique



une canne à pêche

Pouvoirs et Compagnon

Balai

Sortilèges

Apparition



Patch, le chien



# Syrielle

Sportive et délurée, Syrielle adore le vol en balai et le sport. Elle passe ses journées dehors, à mâcher du chewing-gum et à courir dans les rues.



Corps

Cervelle

Coeur

Dans mon sac

des chewing-gums



une balle enrebondissante



un lance-pierre

Pouvoirs et Compagnon

Balai

Sortilèges

Métamorphose



Sandy, la tigresse



# Arthur

Rusé et malin, Arthur n'en fait qu'à sa tête : il adore voler de petits objets et jouer des tours aux adultes. Mais il déteste le balai car il a le vertige.



Dessin : Sébastien Hamon

Corps

Cervelle

Coeur

Dans mon sac

une corde



des trombones



un réveil

Pouvoirs et Compagnon

Balai

Sortilèges

Métamorphose



Chipie, la renarde







# Gwenn

*Gwenn la Marie-morgane est calme et réfléchie, elle préfère toujours prendre le temps de faire les bons choix. Mais cela ne l'empêche pas de bien s'amuser pour autant !*

Dessin : Patrick Foucher

Corps

Cervelle

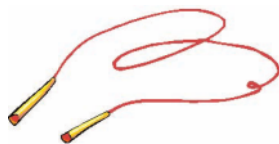
Coeur

Dans mon sac



un collier

un pinceau



une corde à sauter

Pouvoir



**Marie-Morgane**

*Gwenn peut hypnotiser une personne avec son chant. Celle-ci suit la Marie-Morgane sans se poser de question, sous son charme.*



# Gaël

*Gaël est un korrigan espiègle et farceur mais il a un grand coeur et fonce toujours pour aider ses amis. Il adore danser et ne se lasse jamais d'une belle petite gigue au clair de lune.*

Dessin : Patrick Foucher

Corps

Cervelle

Coeur

Dans mon sac



une flûte de pan

un sac de bonbons



un fouet

Pouvoir



**Danse du Korrigan**

*Gaël peut inviter quelqu'un à danser et la personne ne peut pas refuser ! Elle se met à danser malgré elle tant que Gaël joue de sa flûte en dansant.*





# Margot

*Toujours de bonne humeur, Margot est la plus agréable des fées que l'on puisse trouver. Elle trouve toujours quelque chose de positif à dire lorsque les choses se passent mal.*



Dessin : Patrick Foucher

Corps 

Cervelle 

Coeur 

Dans mon sac



une boule de cristal

une baguette magique



une plume

Pouvoir



**Fée Margot**

*Margot a des pouvoirs magiques, en utilisant sa baguette elle peut lancer des sortilèges mais ceux ci ne durent jamais bien longtemps.*



# Wallace

*Le Leprechaun est un farceur est c'est certain que Wallace en est un bon exemple. Il aime prendre son temps pour lire et dormir, une activité dans laquelle il est excellent !*



Dessin : Patrick Foucher

Corps 

Cervelle 

Coeur 

Dans mon sac



un livre d'histoires

une lampe



un réveil

Pouvoir



**Faites un vœu !**

*Wallace peut exaucer les vœux des gens, mais en fait cela se transforme toujours en grosse blague au grand plaisir de Wallace !*





Dessin : Patrick Foucher

# Jack

Jack est un Puck particulièrement turbulent, il ne reste jamais en place ! Mais dès qu'on fait du mal à la Nature il arrive au triple galop pour aider les copains.

Corps

Cervelle

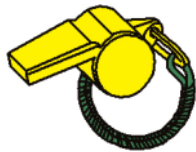
Coeur

Dans mon sac



un lance-pierres

un sifflet



des trombones

Pouvoir

**Change-forme**

Jack est capable de changer d'apparence, pouvant se transformer en petit garçon ou en un petit animal à volonté.



Dessin : Patrick Foucher

# Conan

Conan le Jetins est le ronchon du groupe, mais cela amuse plus les autres qu'autre chose. On lui donne toujours à porter les objets lourds ce qu'il fait en grognant bien sûr.

Corps

Cervelle

Coeur

Dans mon sac



une canne à pêche

une corde



boîte à outils

Pouvoir

**Petit mais costaud !**

Conan est très très fort malgré sa petite taille, il est capable de porter des objets très lourds.

