

# LA QUÊTE DES OBJETS DU HASARD

**La Quête des Objets du Hasard** n'est pas un scénario DCM, mais une **campagne**, c'est-à-dire une succession de scénarios ayant un lien entre eux. Ceux-ci se déroulent à l'époque *Zénith*, et sont applicables pour tous types de personnages, qu'ils travaillent au Donjon ou qu'ils forment un groupe itinérant. Cette campagne, qui regroupe sept scénarios pouvant tous se jouer dans n'importe quel ordre, donnera l'occasion aux personnages joués par les joueurs de voyager et de visiter énormément de lieux de Terra Amata.

Comme il serait très fastidieux de développer ici dans le détail sept scénarios différents, je ne vous donnerai uniquement que les grandes lignes et les principales idées pour faire jouer cette campagne. Ce sera donc au Gardien de la partie d'improviser au maximum à partir des bases fournies ici. Que les Gardiens débutants se rassurent, les pistes fournies sont suffisamment étoffées pour permettre aux scénarios d'être joués sans être trop vite à court d'idées (du moins je l'espère !).

Il y a en tout sept Objets du Hasard, et à la recherche de chaque Objet correspond un scénario.

## SYNOPSIS

Les personnages partent à la recherche des sept **Objets du Hasard**, des artefacts magiques disséminés un peu partout sur Terra Amata.

## LES OBJETS DU HASARD, KEZAKO ?

Comme il existe sur Terra Amata sept Objets du Destin, puissants artefacts magiques liés au destin de la planète, il existe de même sept objets baptisés **Objets du Hasard**, qui sont également des objets magiques, mais de puissance et de renommée bien moindre. Surtout, les pouvoirs de ces Objets sont totalement fluctuants et imprévisibles, d'où leur nom et leur faible notoriété, puisqu'ils se révèlent au final d'une efficacité discutable pour leur utilisateur, et peuvent même se montrer dangereux (voire mortels) pour ce dernier.

Ces Objets avaient été créés jadis par trois magiques-useurs débutants et *pas très doués* en Magie (prénomés Thierry, Eden et Balt ; morts depuis), qui pensaient naïvement qu'en combinant leurs talents cela pouvait augmenter la puissance de leur Magie. Non seulement cela s'est révélé être un échec, mais en plus les Objets qu'ils avaient réussi à enchanter se trouvaient dotés de pouvoirs magiques changeants et incontrôlables. Ils eurent alors l'idée, pour ne pas passer pour des truffes auprès de leurs professeurs de Magie et leurs camarades de chambrée de la République Magique d'Antipolis (l'Université de Magie à l'époque), de baptiser ces Objets les **Objets du Hasard**, et, sur le modèle des Objets du Destin (dont ils connaissaient la légende), d'inventer une légende stipulant qu'une fois ces sept Objets regroupés, un phénomène magique extraordinaire se produirait ... sans toutefois en préciser la nature.

Avec cette fausse légende entourant leurs Objets enchantés, Thierry, Eden et Balt espéraient attirer des aventuriers, mercenaires ou marchands cupides en quête de richesse et d'objets extraordinaires, et de fait leur vendre ces artefacts magiques ratés à des prix exorbitants. Cela marcha assez bien au début, ces Objets magiques attirant vite de nombreuses personnes. Mais comme celles-ci s'aperçurent aussi très vite que le pouvoir de ces Objets était peu puissant,

non contrôlable et parfois même dangereux (voire mortel), ils se désintéressèrent assez rapidement de ces Objets et ceux-ci tombèrent peu à peu en désuétude, si bien qu'aujourd'hui, n'importe quel aventurier chevronné ne s'abaisserait pas à mener **la Quête des Objets du Hasard**, et seuls les aventuriers débutants ou les plus minables d'entre eux oseraient mener cette Quête, que plus personne ne mène, pour récupérer ces Objets de faible renommée.

Ces **Objets du Hasard** sont au nombre de sept. Ils ne sont que de pâles copies des légendaires Objets du Destin, et leurs pouvoirs sont beaucoup moins impressionnants. Il y a :

- **Le Couteau du Hasard**
- **La Cape du Hasard**
- **La Bouteille du Hasard**
- **Le Bracelet du Hasard**
- **Les Espadrilles du Hasard**
- **Le Monocle du Hasard**
- **La Clé de douze du Hasard**

La description de ces Objets, leurs pouvoirs et leurs effets sont détaillés plus loin en Annexe.

## COMMENT INTEGRER LES PERSONNAGES A CETTE CAMPAGNE ?

Qu'ils forment un groupe d'aventuriers itinérants ou qu'ils travaillent pour le Gardien au Donjon, il sera assez facile d'inciter les personnages à mener **la Quête des Objets du Hasard**.

S'ils forment un groupe itinérant, les personnages sont réunis au début du premier scénario à **Cochonville** (à vous de trouver une bonne raison pour qu'ils soient présents dans cette ville !). Là, ils auront appris, suite à des recherches aux archives de la Bibliothèque de Cochonville qui recense tous les objets magiques de la planète, l'existence de ces **Objets du Hasard**. A vous ensuite de les inciter à mener cette quête !

Les personnages pourraient par exemple être attirés par la légende de ces sept Objets qui dit qu'un phénomène magique extraordinaire se produirait s'ils étaient regroupés (légende fautive bien évidemment, mais ça personne ne le sait). Ils pourraient avoir tout simplement envie de partir à la recherche de ces Objets par appât du gain (espérant pouvoir en tirer un bon prix à leur revente) ou parce que mener une quête et trouver des trésors fait partie des objectifs d'un des personnages. Le groupe de PJ pourrait également contenir un magique-user qui, découvrant l'existence de ces artefacts, souhaiterait se les approprier. Etc. Bref, au Gardien de faire en sorte que les PJ soient suffisamment intrigués par ces **Objets du Hasard** et qu'ils se mettent à leur recherche.

Si les personnages travaillent au **Donjon**, on partira du principe que c'est le **Gardien** qui demande aux PJ de mener **la Quête des Objets du Hasard** pour lui, et de lui ramener les sept artefacts au Donjon. Il expliquera évidemment aux PJ la raison de leur mission. En effet, suite à un audit externe mené par le cabinet d'expertise en aventures Dragons&Donjons, basé à Vaucanson, il a été mis en évidence que le **Donjon** proposait beaucoup trop de quêtes compliquées pour aventuriers chevronnés et pas assez d'aventures pour les aventuriers débutants ou *pas très doués* à la Bagarre. Résultat, il n'y a pas assez de clients « entrée de gamme » au Donjon, puisque les aventuriers débutants considèrent le **Donjon** comme trop dangereux pour eux et savent très bien qu'ils n'ont à peu près aucune chance de sortir vivant de ce lieu s'ils y pénètrent. Du coup, seuls les aventuriers expérimentés se rendent au Donjon,

avec deux conséquences fâcheuses : d'une part, il y a pour le **Donjon** une perte de marché (celui des aventuriers débutants) et donc une perte de revenus ; d'autre part, les monstres bas de gamme du **Donjon**, censés mettre les aventuriers en confiance, se font tous systématiquement dézinguer par les aventuriers chevronnés, et non seulement le Gardien perd de la main d'œuvre, mais en plus il peine à la remplacer car les monstres peu dangereux qu'il cherche à recruter sont au courant de la situation et refusent de travailler au **Donjon**, craignant pour leur santé.

De fait, pour résoudre ces problèmes, le **Gardien** a décidé de varier les activités de son entreprise en proposant des quêtes faciles pour attirer de nouveau l'aventurier débutant. Il charge donc les PJ de retrouver tous les **Objets du Hasard** et de les lui ramener au Donjon. Ainsi, la **Quête des Objets du Hasard** pourra être proposée à tous les aventuriers débutants de Terra Amata, qui devraient donc de nouveau se ruer au **Donjon** ... et accroître davantage les richesses du lieu.

**NB : avant de débiter le premier scénario, vous devrez donner aux PJ une description physique des Objets du Hasard, afin que les personnages sachent à quoi ressemble ce qu'ils cherchent et puissent identifier ces Objets. Considérez qu'une description détaillée de l'aspect de ces Objets est donnée dans les archives de Cochonville, ou que le Gardien précise aux PJ (oralement ou par écrit) à quoi ressemblent les Objets du Hasard.**

**Par contre, il est tout à fait déconseillé de donner en plus une description des effets magiques de chaque Objet. Il sera beaucoup plus amusant de le faire si les PJ utilisent ces Objets, eux-mêmes ne sachant pas l'effet que cela produira.**

## SCENARIO 1 : LA QUETE DU COUTEAU DU HASARD

### Les grandes lignes ...

Dans un premier temps, les PJ vont devoir localiser les sept **Objets du Hasard**. Comme les archives de Cochonville ne mentionnent en rien les lieux où l'on peut dénicher ces Objets et comme de son côté le Gardien n'en a aucune idée, les PJ vont devoir faire preuve de réflexion. Avec un peu de jugeotte, ils devraient facilement trouver une astuce pour localiser les Objets : il suffira en effet de demander à **Alcibiade** de les localiser grâce à son œil de géant (si les PJ travaillent au Donjon), sinon ils pourront formuler la même demande à un magicien oculiste de Cochonville, tel le gnomoniste **Béloroger**, ou encore demander de l'aide aux devins de **Divinascopus**.

Le **Couteau du Hasard** se situe au cœur du **donjon de l'Arbolesse**, dirigé par le frère d'Alcibiade. Les PJ vont donc devoir se mettre dans la peau d'aventuriers et mener une vraie aventure dans un donjon peuplé de féroces monstres et truffé de pièges diaboliques pour s'emparer d'un *Objet légendaire* !

### Quelques idées ...

Le **donjon de l'Arbolesse** est situé au nord de Poisson-Ville, au sud-est de la hutte d'Orlondow et juste à l'est d'un immense désert (cf. carte de Terra Amata dans DCM, p.7). Il se trouve en bord de mer, et si on y accède par la terre il faut traverser une sorte de jungle

tropicale. La traversée du désert, puis de la jungle, est d'ailleurs stratégique pour ce donjon car cela permet de bien fatiguer les aventuriers avant que ceux-ci ne parviennent au donjon.

Le **voyage** pour arriver au donjon ne sera donc pas de tout repos.

- Si les PJ arrivent par la mer : difficultés pour trouver une embarcation, attaque de leur navire par **Mourad le pirate**, attaques de monstres marins, conditions de navigation difficiles (tempêtes, avaries ...), mutinerie à bord du navire sur lequel ils auraient embarqué, etc.
- Si les PJ arrivent par la terre : difficultés pour traverser le désert (problème de nourriture et de boisson, mort de leur monture terrestre pour cause de manque d'eau, attaques de brigands du désert ...), difficultés pour traverser la jungle (attaques de monstres en tout genre, de Trolls sylvestres, de bandits de grand chemin ...).

Si les PJ sont à leur compte et décident de **piller le donjon** comme n'importe quel aventurier standard, ils seront pris pour des « clients » classiques par les monstres peuplant ce donjon et leur tâche pourrait s'avérer ardue.

Les PJ peuvent aussi décider de **ruser** et de pénétrer au donjon en se faisant passer pour autre chose que ce qu'ils sont (ex : des décorateurs d'intérieur pour refaire la déco du donjon, des médecins pour soigner le big boss des lieux, des archéologues demandant à visiter certaines salles ...).

Si les PJ travaillent pour le **Gardien**, plusieurs cas de figure sont envisageables :

- Ils viennent piller le donjon de l'Arbolesse comme des aventuriers basiques : s'ils se font repérer et reconnaître par des employés du lieu ou le frère d'Alcibiade (par exemple en découvrant qu'ils ont sur eux une « directive Donjon » donnée par le Gardien), cela pourrait créer un incident diplomatique entre le frère d'Alcibiade et le Gardien et geler leurs relations pour un petit bout de temps ... chose que le Gardien reprochera forcément aux PJ à la fin de leur mission !
- Les PJ se présentent au donjon de l'Arbolesse et déclarent venir en visite de courtoisie pendant leurs soi-disant congés annuels donnés par le Gardien (une semaine). Ils seront bien accueillis et pourront plus facilement explorer le lieu à la recherche du **Couteau du Hasard**. Mais que se passera-t-il si les employés du lieu découvrent les manigances des PJ ?

**Alcibiade** peut s'opposer à la mission des PJ en début de scénario quand il leur aura dit que le **Couteau du Hasard** se trouvait au donjon de son frère et quand il aura compris que les PJ vont s'y rendre pour le piller. Une petite altercation pourra éclater entre lui et les PJ, mais comme ils sont en mission officielle pour le Gardien, au bout du compte Alcibiade devra s'incliner, notamment parce que le Gardien interviendra en faveur des PJ.

Le donjon de l'Arbolesse est truffé de **pièges** plus ou moins grossiers, qu'on déclenche en marchant par inadvertance sur des dalles piégées : pieu acéré qui vous transperce, acide qui se déverse sur vous, éboulement, libération de limaces venimeuses, gaz mortels qui s'échappent ... au Gardien de fixer les effets de ces pièges. Repérer un piège est *coton* si on est distrait, mais devient *faisable* si on est prudent quand on explore les lieux. Cela devient *fastoche* si on possède le Talent Brigandage ou si on travaille au Donjon, et même *hypra facile* si on est employé du Donjon ET qu'on possède le Talent Brigandage.

Les PJ peuvent également croiser sur le chemin allant au donjon l'aventurier **Tonfa**, qui sera ravi de s'incruster dans leur groupe pour aller piller le donjon. Il est certes assez pénible avec

ses palabres incessants et sa manie de vouloir constamment se mêler de la vie des PJ, mais ce sera un atout de poids pour cette mission car il est quand même *balaise* en Bagarre !

**(Remarque importante : si le Gardien choisit cette option, il devra considérer Tonfa comme *immortel* au cours de ce scénario, pour ne pas créer d'incohérence avec la BD. Et bien sûr, il ne suffit pas d'introduire ce personnage dans la partie, il faudra aussi que le Gardien l'interprète correctement !)**

Le **Couteau du Hasard** se situera dans une salle des étages supérieurs du bâtiment. Il trônera sur un coussin de soie rouge, posé sur un petit pilier en marbre placé au centre d'une pièce circulaire ... pièce qui sera gardée par un gros monstre répondant au doux nom de **Blorp**, sorte de pieuvre géante jaune munie de dix tentacules, six yeux et d'une mâchoire équipée de crocs très aiguisés ...

Le donjon de l'Arbolesse abrite tout un tas de **monstres** (intelligents ou non), morts-vivants (intelligents ou non), guerriers de races diverses (Orques, Sauriens, Babares, Chasseurs ...) de niveau très variable à la Bagarre. Cela va du petit monstre de mise en confiance, *pas très doué* à la Bagarre et facile à éliminer, au gros bill *balaise*. N'hésitez pas à varier les rencontres que les PJ feront, lâchez-vous sur la description de la physionomie des monstres, leur équipement, leurs signes distinctifs (accent quand ils parlent, odeurs particulières ...). Pour cela, n'hésitez pas à vous aider des albums de la série, notamment le DZ5.

De même, lâchez-vous sur la description des **salles** que les PJ visiteront. Soignez les décors, créez un climat d'angoisse, de danger de mort imminent ... les PJ doivent sentir qu'ils sont dans un lieu terrifiant, où chaque recoin peut cacher un monstre terrible ou un piège fatidique. Aidez-vous pour cela des albums, et n'hésitez pas à reprendre des salles du Donjon du Gardien, que vous modifierez à votre sauce.

Le donjon de l'Arbolesse est également truffé de **Petits Lutins**, n'hésitez pas à les faire apparaître dans la partie ! Bien que *Minus*, ce sont des combattants comme les autres. Si un seul Petit Lutin n'est pas très dangereux, plusieurs Petits Lutins le sont, et comme ils sont toujours en bande, ils peuvent être un danger réel pour les PJ. La force des Petits Lutins est qu'ils sont *Incroyablement discrets*, et qu'ils attaquent surtout par surprise, et parfois même dans le dos. Gare aux PJ, donc !

Toutefois, si les PJ sont en mission pour **le Gardien** et si les Petits Lutins l'apprennent (il suffira aux PJ de leur dire qu'ils viennent de la part du Gardien), alors les Petits Lutins seront très amicaux et même d'une aide précieuse, allant même jusqu'à les mener volontairement à la salle où se situe le **Couteau du Hasard** ! Par contre, ils ne laisseront pas les PJ le voler, et aideront **Blorp** si besoin est. Mais les PJ pourront abuser de leur naïveté. En effet, s'ils disent aux Petits Lutins que le Gardien et **le frère d'Alcibiade** ont conclu un accord pour que ce dernier cède au Gardien le **Couteau du Hasard**, et qu'ils sont là pour se charger de récupérer l'objet magique, alors les Petits Lutins croiront les PJ sur parole et les laisseront s'emparer du **Couteau du Hasard**, ordonnant au monstre **Blorp** de les laisser faire.

Les PJ peuvent même éventuellement tenter d'**acheter le Couteau du Hasard** au frère d'Alcibiade (peut-être l'option la plus raisonnable si les PJ ne sont pas habitués à se battre). Celui-ci sera ouvert à la discussion, mais ne cèdera l'Objet que pour un somme de 120 PO (il pourra descendre jusqu'à 100 PO si les PJ négocient bien, mais pas en dessous). Les PJ ont-ils une telle somme ?

Plus tout ce qui pourra sortir de votre imagination ...

## Quelques PNJ

### **BELOROGER, la magique-usueur oculiste**

**Acrobaties :** *nul*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *bon*

**Acuité :** *habile*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 15

**Talents :** *Magie (habile), Astrologie (habile), Lettré (bon)*

**Pouvoirs :** *Héros, Magie*

**Équipement :** *blouse de couleur mauve, bassine de divination contenant de l'amour et de l'eau fraîche.*

### **MOURAD LE PIRATE**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *bon*

**Charme :** *bon*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 18

**Talents :** *Navigation (balaise), Brigandage (habile), Géographie (pas très doué), Economat (pas très doué)*

**Pouvoirs :** *Héros, Dur à cuire*

**Équipement :** *chapeau bleu-lavande orné de plumes et d'un soleil, riches vêtements de couleur pourpre, chaussures, sabre, nombreuses chaînes en or pendant autour du cou.*

### **TONFA, le chevalier obscur**

**Acrobaties :** *habile*

**Bagarres :** *balaise*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 16

**Talents :** *Géographie (pas très doué), Brigandage (pas très doué), Secourisme (pas très doué), Pistage (pas très doué), Spécialiste (arts martiaux, bon), Histoires et légendes anciennes (pas très doué)*

**Pouvoirs :** *Héros, Réflexes fulgurants, Prodigieusement agaçant*

**Équipement :** *Glaviandre l'épée bi-centenaire (Glaviandre est un Objet légendaire qui inflige 3 dés de dégâts), sombrero orné de bougies allumées, cotte de mailles (protection +4), armure légère, kilt*

### **LE FRERE D'ALCIBIADE, gérant du donjon de l'Arbolesse**

**Acrobaties** : nul  
**Bagarres** : pas très doué  
**Charme** : bon  
**Acuité** : habile

**Dégâts sans arme** : 1 dé  
**Points de vie** : 14  
**Talents** : Lettré (bon), Economat (bon), Gestion de donjon (habile)  
**Pouvoirs** : Héros, Prestance  
**Equipement** : gros turban, vêtements orientaux, lunettes.

### **BLORP, le monstre gardien du Couteau du Hasard**

**Acrobaties** : nul  
**Bagarres** : habile  
**Charme** : nul  
**Acuité** : habile

**Dégâts sans arme** : 1 dé + 4  
**Points de vie** : 25  
**Talents** : Faire peur (bon)  
**Pouvoirs** : Héros, Costaud, Avalement  
**Equipement** : -

## **SCENARIO 2 : LA QUETE DE LA CAPE DU HASARD**

### **Les grandes lignes ...**

La **Cape du Hasard** est détenue par **Gloïis**, un marchand ambulant d'objets magiques, Nain de son état. Il voyage dans un chariot tiré par deux buffles, dans lequel il stocke toute sa marchandise. Pour assurer sa protection et celle de sa cargaison, il a engagé une bande de cinq **Chasseurs**, qui l'accompagne sur toutes les routes de Terra Amata.

Rattraper un marchand pour lui acheter ou lui voler la **Cape du Hasard** n'est à priori pas très compliqué comme mission. Mais l'idée ici est de faire s'éterniser au maximum cette poursuite. En effet, les PJ joueront sacrément de malchance chaque fois qu'ils penseront rattraper **Gloïis** : soit il viendra juste de quitter les lieux où les PJ arriveront, soit il sera présent mais quelques obstacles inopportuns empêcheront les PJ de l'accoster et ces derniers verront alors le marchand les quitter avant qu'ils n'aient pu l'aborder. De ce fait, la poursuite de **Gloïis** va se transformer en véritable road-trip pour les PJ, et ce sera l'occasion pour eux de parcourir énormément de lieux de Terra Amata.

Le voyage effectué par les PJ sera celui-ci : le Donjon – Zootamauxime – Cochonville – Divinascopus – Clérembard – le pays des Pygnains – le royaume des Gobelins sous pierre – Vaucanson.

Si les PJ ne travaillent pas au Donjon, ils démarrent ce scénario en partant de Cochonville.

### Quelques idées ...

Aux abords du **Donjon** : les PJ se rendent en premier lieu à Zootmauxime, où Gloïs a été localisé par Alcibiade. Ils doivent donc pour cela traverser les **marais**. Comme Zootmauxime est tout proche du Donjon, le Gardien n'a pas jugé opportun de prêter aux PJ une monture, considérant qu'ils peuvent très bien traverser les marais à pieds jusqu'à chez les Lapins. A la rigueur, si les PJ insistent, Kadmium leur fournira un Hypplodonte pour deux (contre une signature et une caution de 10 PO), mais en aucun cas une monture volante (cela enlèverait tout l'intérêt de ce scénario !).

Les PJ devront donc commencer leur road-trip en traversant les marécages qui entourent le Donjon. L'occasion ici pour le Gardien de les confronter à leurs premières embûches (monstres des marais, aventuriers allant ou sortant du Donjon, égarement dans les marais, sables mouvants, fièvres ...).

A **Zootmauxime** : **Gloïs** était présent pour le marché d'hiver de Zootmauxime. En soit ce marché n'est pas un événement, on y trouve surtout des Lapins grincheux qui vendent à quelques étals des produits artisanaux, des légumes et du bétail. Mais comme c'est la dernière chance de faire des emplettes avant de se rendre au **Donjon**, ce marché attire souvent les aventuriers et quelques étrangers qui viennent y faire du troc, ainsi que des marchands d'armes ou d'objets magiques ambulants, comme **Gloïs** justement. Tout cela est surveillé de près par la police de **Zootmauxime** qui voit cela d'un assez mauvais œil.

En arrivant à **Zootmauxime**, soit **Gloïs** sera déjà parti, soit il sera sur le point de le faire. Dans ce dernier cas, c'est la police de **Zootmauxime** qui empêchera les PJ de l'atteindre, prétextant par exemple un comportement louche des PJ qui aura poussé les policiers à les arrêter et les interroger. Nul doute que les PJ seront sacrément agacés, et cette scène doit se jouer dans la confusion, l'énervement, pour aboutir à une belle bagarre entre les PJ et les policiers, qui seront aidés en renfort par quelques Lapins du village. Si la Bagarre tourne au désavantage des PJ, quelques aventuriers présents sur les lieux se joindront volontiers à eux pour les aider à mater les Lapins.

Dans tous les cas ces événements auront fait perdre la trace de **Gloïs** aux PJ. Un aventurier les renseignera en leur disant que le marchand avait parlé de se rendre à **Cochonville** après son départ de **Zootmauxime**.

A **Cochonville** : la ville fourmille de magiciens, de sorciers, de potions, de fumée ... bref, l'endroit idéal pour un marchand d'objets magiques pour vendre sa marchandise ! Hélas pour les PJ, **Gloïs** sera déjà reparti quand ils arriveront. En fait, il peut être encore présent à leur arrivée, mais comme à **Cochonville** tout le monde ou presque vend des objets magiques, les PJ se perdront facilement dans leurs recherches. Faites en sorte que les PJ se gourdent de boutiques, se fassent retarder par les marchands d'objets magiques qu'ils interrogeront pour retrouver la trace de **Gloïs** (ces derniers voudront leur refourguer leurs articles), se retrouvent mêlés à des disputes entre magiciens, se perdent dans la ville à cause d'un sort de désorientation lancé par un magique-useur avec qui ils se seront pris la tête, soient éventuellement confrontés aux modérateurs qui les immobiliseront au moment où ils apercevront **Gloïs** et voudront le rejoindre (à vous de trouver une bonne raison pour cela), découvrent au cours de leurs recherches que des clients de **Gloïs** lui ont acheté des capes magiques (les PJ pourront penser qu'il s'agit de la **Cape du Hasard** alors que ce ne sera pas le cas, ce qui donnera une excellente raison de les retarder encore plus pour laisser filer **Gloïs**), etc.



Ils découvriront finalement que **Gloïis** se rend ensuite à **Divinascopus** pour commercer avec les devins. Un magicien gnomoniste, spécialisé dans la divination grâce à l'utilisation d'un œil de géant, pourra les renseigner.

A **Divinascopus** : les devins, connaissant évidemment la venue des PJ, les accueillent chaleureusement et leur disent même que **Gloïis** vient de repartir pour **Clérembard**. Les PJ voudront sans doute repartir sur le champ à sa poursuite mais les devins les en empêcheront. En effet, ils ont vu dans les astres qu'une tempête abominable allait se déclencher dans la nuit, contraignant ainsi les PJ à passer la nuit à **Divinascopus**. De même, ils savent que les PJ auront mal attaché leurs montures (s'ils en possèdent) à l'entrée de l'observatoire et que celles-ci se sont échappées ; les PJ devront donc continuer leur périple à pied. Evidemment, tout ce que les devins ont prédit va arriver, et les PJ vont devoir prendre leur mal en patience durant la nuit en attendant que l'orage cesse.

Au cours de leur halte à **Divinascopus**, les PJ pourront être tentés de se faire prédire leur avenir par les devins, afin de connaître les suites du scénario ( !). Se faire prédire son avenir coûte très cher (50 PO). Mais si les PJ disposent de la somme nécessaire, les devins leur feront les prédictions suivantes :

- **Gloïis** se rend à Vaucanson via Clérembard, le pays des Pygnains et le royaume des Gobelins sous pierre.
- Les PJ suivront le même chemin que **Gloïis**, sans forcément le rencontrer.
- Les PJ retrouveront leurs montures échappées (s'ils en avaient) chez les Pygnains.
- Les PJ vont devoir défendre les devins très prochainement contre des clients mécontents.

Au petit matin, quand l'orage aura cessé et que les PJ s'apprêteront à déguerpir, un groupe de trois **Babares** très en colère arrivera. Ce sont des clients mécontents qui ne sont pas contents de ce que les devins leur avaient prédit la semaine dernière, à savoir que leurs femmes respectives les quitteraient tous le même jour. Ils tiennent les devins pour responsables et sont venus pour se venger et en castagner quelques-uns. Sauf qu'à leur arrivée les devins déclareront qu'ils sont défendus par les PJ qui vont leur casser la figure après une bonne Bagarre. Evidemment les PJ devront s'exécuter. Mais s'ils cherchent à s'esquiver, comme les prédictions des devins sont toujours justes, l'un d'eux se fera accoster par un Babare qui lui donnera un coup d'épaule et le fera tomber à terre en lui lançant : « *alors minable ? Tu veux te bagarrer avec moi ? laisse-tomber, t'es qu'un poltron. Ha ha ha !* ». Nul doute que cet incident déclenchera la bagarre entre les PJ et les Babares.

Après quoi les PJ pourront partir et se rendre à **Clérembard**.

A **Clérembard** : si les PJ comptent dans leur groupe un Oiseau, ils ne pourront rentrer en ville sans que ce dernier ne se soit au préalable déguisé. Faites faire un test de Déguisement au PJ pour savoir si son déguisement est suffisamment efficace. Se déguiser pour tromper la vigilance des gardes et des habitants de **Clérembard** est *fastoche*. Si le test échoue, considérez qu'il parvient à pénétrer en ville mais qu'il sera très vite découvert. Voilà ainsi l'occasion de confronter les PJ à un problème majeur puisqu'ils seront pris à parti par les Chiens et seront dans l'impossibilité d'accoster **Gloïis**. Si le test réussit, les PJ peuvent visiter **Clérembard** sans inquiétude mais lorsqu'ils rencontreront enfin **Gloïis**, considérez qu'à ce moment-là les soldats Chiens démasquent le PJ déguisé. S'en suivra sûrement une grosse bagarre avec pour conséquence la fuite de **Gloïis**. Encore raté pour les PJ !

Si les PJ ne comptent aucun Oiseau, ils pourront déambuler tranquillement dans **Clérembard** mais hélas pour eux, le marchand Nain sera déjà reparti.

Lâchez-vous sur la description de **Clérembard**, ses ruelles, ses auberges, ses places du marché, sa manufacture de textile, son ghetto rempli d'Ostruchien, son palais où séjourne l'archevêque ... il y a suffisamment de décors dessinés dans les albums (DP2, DM12).

Si les PJ perdent la trace de **Gloïs**, son dernier client du jour, un vieux Chien de la race des bulldogs, leur dira que le marchand se rend au pays des **Pygnains**.

Chez les **Pygnains** : ils vivent dans des collines arides, derrière les montagnes du Mérou, en zone semi-désertique. Ils habitent de petits bâtiments circulaires en bois. Les PJ, surtout s'ils sont à pieds, seront gagnés par la lassitude à force de marcher dans cette triste zone, écrasés par un soleil de plomb. Les **Pygnains** rencontrés seront amicaux et accueillants, sauf si les PJ les prennent de haut. Ils attaqueront alors en groupe et pourront se révéler très dangereux. Quelques exemples de péripéties pouvant arriver aux PJ chez les **Pygnains** :

- Les PJ retrouvent leurs montures (s'ils en avaient) qu'ils avaient perdu depuis Divinascopus. Problème : les **Pygnains** veulent les garder puisqu'elles sont arrivées libres chez eux. Que vont faire les PJ ? Négocier ou se bagarrer ?
- Les **Pygnains** ont acheté il y a peu des articles magiques à un Nain, sans préciser la nature de ces articles. Les PJ penseront peut-être que ce sont les Pygnains qui ont la **Cape du Hasard** ? Ils voudront s'en assurer mais les Pygnains ne voudront ni dire précisément, ni montrer quels articles magiques ils ont acheté. Comment vont réagir les PJ ?
- Si les PJ manquent de vivres et d'eau, ils voudront certainement s'approvisionner parmi le potager et le système d'irrigation dont disposent les **Pygnains**. Mais ces derniers veillent jalousement sur leur beau potager et ne l'entendent pas de cette oreille ... encore un conflit en perspective ?
- Etc.

Bref, il y a suffisamment de possibilités pour que les PJ s'embrouillent avec les Pygnains et laissent filer une fois de plus **Gloïs**. Les traces de son chariot mènent tout droit vers le royaume des **Gobelins sous pierre**.

Chez les **Gobelins sous pierre** : le marchand ambulant aura été rendre visite au **Roi des Gobelins** pour lui vendre quelques artefacts magiques, afin de protéger son royaume et de disposer de quelques atouts supplémentaires pour entreprendre la conquête d'un futur territoire. Si les PJ réfléchissent deux secondes, on voit mal comment **Gloïs** aurait pu se rendre chez le Roi sous la montagne avec son chariot. Leurs échanges commerciaux se font donc au sommet d'une riante petite colline. Si les PJ s'enfoncent sous la montagne, laissez-les suivre cette fausse piste. Au bout de plusieurs combats, s'ils se demandent s'ils vont parvenir enfin jusqu'au marchand, un Gobelin leur déclarera que leur Roi est à l'extérieur sur la colline en train de faire du commerce avec un marchand Nain.

A la vue du marchand, les PJ seront assaillis par toutes sortes de Gobelins, car leur Roi pensera qu'ils viennent pour l'attaquer et lui dérober sa couronne, et donc il ordonnera à ses sujets de la protéger. Et voilà comment les PJ laisseront encore filer **Gloïs** ! Les traces de son chariot mènent cette fois-ci à **Vaucanson**.

A **Vaucanson** : il s'y tient une grande foire regroupant énormément de monde, et notamment des marchands venus des quatre coins de Terra Amata. Cette foire annuelle du commerce draine beaucoup de monde, et la ville est peuplée d'énormément de gens de race diverse, excepté de Chiens qui sont interdits en ville. D'ailleurs si l'un des PJ est un Chien, il ne pourra pas entrer en ville, à moins d'être déguisé (se déguiser est *fastoche* et les gardes de Vaucanson ne sont *pas très doués* en Acuité). Retrouver **Gloïs** parmi toute cette foule sera *hyper dur* pour les PJ, sauf s'ils demandent à quelques habitants s'ils n'ont pas vu un groupe

de **Chasseurs** qui escortaient un marchand, auquel cas cela devient *fastoche*. En effet, les **Chasseurs** ne passent pas inaperçus et quiconque aura vu passer **Gloïs** se souviendra de son escorte, et indiquera donc où se trouve le marchand. **Gloïs** est situé sur une petite place au bout d'une impasse, qui est adossée aux remparts ouest de la cité.

Une fois **Gloïs** repéré et accosté, les tractations pourront débiter. Les PJ s'attendent certainement à devoir payer une somme exorbitante pour récupérer la **Cape du Hasard**, mais en fait **Gloïs** sera extrêmement surpris quand les PJ lui diront vouloir cet Objet. En effet, il sera ravi de s'en débarrasser, ne trouvant jusqu'alors aucun acquéreur pour cet article magique foireux et absolument pas fiable. Il vendra la **Cape du Hasard** au prix d'une simple cape, soit 12 PO, et pourra même baisser son prix de moitié si les PJ se montrent habile négociateurs. Et voilà comment s'achève cette aventure pour les PJ, par l'achat d'une Cape à un prix d'à peine une dizaine de PO, alors qu'ils en auront certainement dépensé plus du triple au cours de leur périple !

Une solution amusante pour corser la fin de partie est de faire des PJ des victimes de quelques pickpockets. En effet, dans ces rues bondées, les soldats ont du mal à assurer la sécurité et quelques voleurs se sont glissés parmi la foule. Le Gardien peut envisager que les PJ se fassent voler leur bourse et qu'il ne leur reste que 4 ou 5 PO quand ils trouveront **Gloïs**. L'achat de la **Cape du Hasard** sera alors impossible ! Si les PJ n'arrivent pas à convaincre le marchand de brader son bien, ils devront envisager de le lui dérober. Dans ce cas, les **Chasseurs** assureront leur rôle d'escorte et, la bagarre éclatant, cela attirera très vite les **soldats de Vaucanson** qui se mêleront au débat et voudront arrêter tout le monde. Voilà un final des plus explosifs qui peut terminer de manière très amusante ce long road-trip !

## Quelques PNJ

### **GLOÏS, le Nain, marchand ambulant d'objets magiques**

**Acrobaties** : *pas très doué*

**Bagarres** : *pas très doué*

**Charme** : *pas très doué*

**Acuité** : *pas très doué*

**Dégâts sans arme** : 1 dé

**Points de vie** : 12

**Talents** : *Economat (habile), Géographie (bon), Dressage (pas très doué), Lettré (pas très doué)*

**Pouvoirs** : *Héros*

**Équipement** : *chemise rouge à carreaux noirs, pantalon en lin blanc, bottes, fouet pour conduire les bœufs, chariot transportant de nombreux articles magiques, Cape du Hasard.*

### **LES CHASSEURS, escorte de Gloïs le Nain**

**Acrobaties** : *pas très doué*

**Bagarres** : *bon*

**Charme** : *nul*

**Acuité** : *pas très doué*

**Dégâts sans arme** : 1 dé

**Points de vie** : 15

**Talents** : *Chasse (bon), Pistage (pas très doué), Survie (bon)*

**Pouvoirs :** *Dur à cuire*

**Équipement :** *cuirasse (protection : 8), épée.*

### **LES MODERATEURS, modérateurs de magie à Cochonville**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *habile*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 16

**Talents :** *Magie (super fortiche), Lettré (habile), Droit (habile), Économat (bon), Géographie (pas très doué), Pistage (bon)*

**Pouvoirs :** *Héros, Magie, Prestance*

**Équipement :** -

### **LES DEVINS DE DIVINASCOPUS**

**Acrobaties :** *nul*

**Bagarres :** *nul*

**Charme :** *bon*

**Acuité :** *habile*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 14

**Talents :** *Astrologie (super fortiche), Géographie (habile), Lettré (bon), Économat (pas très doué)*

**Pouvoirs :** *Héros, Prestance*

**Équipement :** *robes de devin de couleur violette, bâton.*

### **LES BABARES, clients mécontents des devins**

**Acrobaties :** *nul*

**Bagarres :** *bon*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé + 4

**Points de vie :** 25

**Talents :** -

**Pouvoirs :** *Costaud*

**Équipement :** *marteau de guerre, calot babare (éteint), tunique en peau d'ours, ceinture et bracelets argentés*

### **LES SOLDATS DE CLEREMBARD**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *bon*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 17

**Talents :** *Pistage (bon), Tir (bon), Engins de guerre (bon), Jouer aux cartes (pas très doué)*

**Pouvoirs :** -

**Équipement :** *armure moyenne (protection : 8), heaume (protection : 2), bouclier décoré des armoiries de Clérembard, cape de couleur jaune ou rouge, arme diverse (épée, masse d'arme, hache, lance, massue, arc ou arbalète avec flèches ...).*

## LES PYGNAINS

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *nul*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 10

**Talents :** *Fermier (bon)*

**Pouvoirs :** *Minus*

**Équipement :** *bonnets à grelots, salopettes en peau de félin, sabots, outils divers (pelles, pioches, balais ...)*

## LES SOLDATS DE VAUCANSON

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *bon*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 15

**Talents :** *Engins de guerre (pas très doué), Jouer aux cartes (pas très doué)*

**Pouvoirs :** -

**Équipement :** *cotte de maille (protection : 8), casque (protection : 2), bouclier rond décoré des armoiries de Vaucanson, écharpe rouge, sous-vêtements, bottes, épée ou hallebarde.*

## SCENARIO 3 : LA QUETE DU BRACELET DU HASARD

### Les grandes lignes ...

Les PJ vont localiser le **Bracelet du Hasard** à **Cochonville**. D'après leurs informations, c'est le magique-useur **Tronsfar** qui le détient, dans sa boutique « *Le Petit Gnomoniste* », où il vend tout un tas d'articles magiques divers et variés. Une quête à priori facile pour les PJ, d'autant plus s'ils démarrent celle-ci en étant à Cochonville. Le problème, c'est que lorsqu'ils arriveront au magasin de Tronsfar, c'est pour s'apercevoir que ce dernier a été cambriolé, et que plusieurs articles magiques ont été volés (dont, bien évidemment, le **Bracelet du**

**Hasard**). Le voleur n'a pas eu le temps d'aller bien loin, car les **Modérateurs** se sont mis sur le coup et l'ont rattrapé quelques heures seulement après son forfait. Ce sont donc eux qui détiennent à présent le Bracelet. Problème : ils ont confisqué l'Objet. En effet, les objets magiques volés par un magicien ont un mauvais karma, et les **Modérateurs** refuseront à tout prix de restituer le **Bracelet du Hasard** à son dernier propriétaire, ou à quiconque d'autre.

Les PJ vont donc devoir trouver un stratagème pour dérober le **Bracelet du Hasard** aux **Modérateurs**, ou tenter de les convaincre de le leur remettre.

### Quelques idées ...

Les PJ agissent comme des bourrins et tentent de récupérer aux Modérateurs le **Bracelet du Hasard** par la **force**. Option *coton*, car les Modérateurs sont quand même de redoutables magiques-useurs. Toutefois, cela devient *faisable* si les PJ sont des guerriers, car dans ce monde de brutes qu'est Terra Amata, les gros bills ont souvent le dessus sur les intellectuels. Les PJ pourront se débarrasser assez facilement des Modérateurs s'ils visent leurs points faibles (les mains et la gorge). Par contre, si un ou plusieurs PJ sont des magiques-useurs, alors là cette option est carrément suicidaire car les Modérateurs étant accompagnés de Manavores, les sorts des PJ se retourneront forcément contre eux.

Les PJ tentent de pénétrer au Commissariat des Illusions par **effraction** (par exemple de nuit) pour y dérober l'Objet. Option qui peut être intéressante à jouer, en créant un climat assez stressant, où les PJ pourront se faire griller par les Modérateurs à tout moment. Que va-t-il se passer, dès lors ?

Les PJ tentent de **soudoyer** les Modérateurs. Cette option n'a aucune chance d'aboutir.

Les PJ tentent de **recruter** des magiques-useurs ou autres personnages à qui les Modérateurs ont également confisqué des articles magiques. Ils forment une bande qui va tenter coûte que coûte de récupérer ses biens. Comment vont-ils tromper la vigilance des Modérateurs ? Par la force ? Par la ruse ? Etc.

Après avoir chassé le mauvais karma qui entourait le **Bracelet du Hasard** et d'autres objets magiques, les Modérateurs organisent une **vente aux enchères** pour redistribuer chaque objet. Les PJ y participent pour acheter le Bracelet. Auront-ils les fonds nécessaires ? Seront-ils concurrencés par d'autres acheteurs plus fortunés ? Si quelqu'un d'autre achète le Bracelet, comment les PJ vont s'y prendre cette fois pour le récupérer ? Etc.

Les PJ partent à la recherche d'un **shaman** spécialisé dans le désenchantement des objets magiques contaminés par un mauvais karma. Option intéressante qui permettra au Gardien d'imaginer un petit périple rocambolesque dans quelques contrées lointaines pour dénicher ce fameux shaman. Reste ensuite à le convaincre de « purifier » le **Bracelet du Hasard**, et à convaincre les Modérateurs de le laisser faire. Ce n'est pas forcément gagné ...

Cochonville subit l'**invasion d'une armée de Gobelins**, venus piller les lieux. Les PJ pourront profiter de la confusion dans la ville à feu et à sang pour dérober le **Bracelet du Hasard** au Commissariat des Illusions. Les Modérateurs vont-ils se laisser berner si facilement ? Et si ce sont les Gobelins qui pillent le Commissariat, comment les PJ vont-ils ensuite s'y prendre pour récupérer le Bracelet aux Gobelins ? Etc.

Etc.

## Quelques PNJ

### TRONSFAR, le magicien gnomoniste cambriolé

**Acrobaties** : *pas très doué*

**Bagarres** : *pas très doué*

**Charme** : *pas très doué*

**Acuité** : *pas très doué*

**Dégâts sans arme** : 1 dé

**Points de vie** : 14

**Talents** : *Economat (bon), Magie (bon), Astrologie (bon)*

**Pouvoirs** : *Héros, Magie*

**Équipement** : *robe de magicien.*

### LES MODERATEURS, modérateurs de magie à Cochonville

**Acrobaties** : *pas très doué*

**Bagarres** : *pas très doué*

**Charme** : *habile*

**Acuité** : *bon*

**Dégâts sans arme** : 1 dé

**Points de vie** : 16

**Talents** : *Magie (super fortiche), Lettré (habile), Droit (habile), Economat (bon), Géographie (pas très doué), Pistage (bon)*

**Pouvoirs** : *Héros, Magie, Prestance*

**Équipement** : *Bracelet du Hasard*

### UN MANAVORE

**Acrobaties** : *pas très doué*

**Bagarres** : *nul*

**Charme** : *pas très doué*

**Acuité** : *bon*

**Dégâts sans arme** : 1 dé

**Points de vie** : 36

**Talents** : *Magie (balaise)*

**Pouvoirs** : *Héros, Magie, Lévitacion, Renvoi des sortilèges*

**Équipement** : *un grand bâton recourbé à son extrémité*

## SCENARIO 4 : LA QUETE DE LA BOUTEILLE DU HASARD

### Les grandes lignes ...

A la suite de leurs recherches, les PJ découvrent que la **Bouteille du Hasard** est détenue par un certain **Poutier**, un Chat négociant en vins, basé à **Poisson-Ville**. Il dispose de plusieurs entrepôts, répartis sur plusieurs niveaux (certains immergés, d'autres au-dessus du niveau de la mer), où il stocke plusieurs centaines de bouteilles, afin de leur assurer de parfaites conditions de vieillissement. Quand il estime que les bouteilles sont à leur apogée, il les retire des stocks pour les placer dans son magasin de vente, une petite échoppe située sur le port, baptisée « *Au fil du vin* ».

Après un voyage plus ou moins mouvementé jusqu'à Poisson-Ville (improvisez !), les PJ se rendront à l'échoppe du Chat **Poutier**. La **Bouteille du Hasard** étant à la base une bouteille de vin issue d'un domaine réputé (domaine Joann Lewis, cuvée « Potron-Minet ») et d'un millésime fameux (le millésime – 97), **Poutier** se rappellera très bien de ce flacon. Mais pour la plus grande peine des PJ, il leur déclarera l'avoir vendu il y a moins d'un mois à un acheteur fortuné, un certain **Lord Dumond**, un Castor qui habite de l'autre côté des océans, pour la somme exorbitante de 1500 PO !

Après enquête entre la capitainerie, les docks, les commerces et les nombreuses tavernes du port, les PJ apprendront que **Lord Dumond** a quitté Poisson-Ville il y a trois semaines à bord de son navire personnel, un magnifique galion baptisé « *l'Ecureuil* ». Les PJ n'auront aucune difficulté à glaner ces informations, beaucoup de monde à Poisson-Ville se souvenant de **Lord Dumond**, à cause de la fortune qu'il a dépensée au cours de son séjour dans la cité, pour acheter de nombreux biens (alcools, fruits et légumes locaux, épices, tissus et étoffes de qualité supérieure, matériel de pêche et de navigation, etc.), pour le plus grand bonheur des nombreux commerçants. De plus, de nombreux dockers avaient été embauchés pour charger ces cargaisons sur son imposant galion. Bref, si les PJ apprennent pas mal de choses sur **Lord Dumond**, ils n'apprendront en revanche rien sur la destination de celui-ci. La seule façon pour connaître vers quelle destination **Lord Dumond** s'embarquait, est de consulter le registre des allers et venues des navires accostant à Poisson-Ville, situé à la Capitainerie du port.

L'officier qui s'occupe du fameux registre est un Homard : le **caporal Omar** (hu hu !). Le registre n'est pas consultable par les civils, seuls les soldats du port et les officiers y ont accès. Les PJ auront le choix entre tenter de le dérober en pénétrant clandestinement dans la Capitainerie, ou essayer de soudoyer Omar pour qu'il les laisse consulter le registre. Quelle que soit la manière, les PJ apprendront que *l'Ecureuil* voguait depuis **Poisson-Ville** à destination de l'archipel des Girafes, mais que deux jours après son départ du port, il fut attaqué par les pirates mouradistes et sombra au large de l'île de **Mourad le pirate**.

La **Bouteille du Hasard** repose donc désormais par mille cinq cent mètres de fond, et les PJ vont devoir se débrouiller pour la récupérer ...

### Quelques idées ...

Les PJ pourront penser que les pirates ont pillé *l'Ecureuil* avant qu'il ne coule et auront emmené le butin sur leur île. Cela sera faux (la **Bouteille du Hasard** repose bien dans les cales du navire coulé), mais laissez les PJ suivre cette fausse piste. Cela donnera l'occasion aux PJ de se friter avec **Mourad** et ses pirates et de se créer par là un ennemi puissant. En accostant sur l'île de Mourad, les PJ seront immédiatement pris à parti par les pirates qui considéreront leur venue comme un acte agressif. Après moult bastons et fouilles de l'île de



Mourad, les pirates apprendront aux PJ qu'ils n'ont pas eu le temps de piller *l'Ecureuil*, ce dernier ayant coulé trop vite suite à leur abordage.

En mer, les PJ peuvent être confrontés à tout un tas d'aléas (tempêtes, attaques de monstres marins ...). Les vents contraires ou une erreur de navigation pourraient les conduire à **l'ancienne cité péléenne**, située au sud de Poisson-Ville et de l'île de Mourad. Au cœur de cette cité antique subsistent encore quelques Hyperménoréens qui ont survécu au cataclysme qui a anéanti leur peuple.

La seule façon pour les PJ d'atteindre *l'Ecureuil* est de posséder le Pouvoir **Amphibie**. Si aucun ne le possède, il est possible de l'acquérir grâce à une potion magique, dite **potion d'aquaboniste**, qui donne le Pouvoir Amphibie à son buveur, pour un temps limité. Cette potion est vendue à Cochonville par le magique-useur Lulu, un Corbeau qui tient un petit magasin où il vend des artefacts et des objets magiques. Une fiole de potion d'aquaboniste coûte 60 PO, et contient trois gorgées.

Récupérer la **Bouteille du Hasard** nécessite également d'être doté du Pouvoir **Voit dans le noir**, car l'Objet est situé dans les profondeurs abyssales. Là encore, les PJ pourront acquérir ce Pouvoir grâce à une potion dite **potion de Bébert de la Montagne**, du nom de son créateur. Là encore, cette potion est vendue à Cochonville par Lulu, au prix modique de 50 PO. Une fiole contient trois gorgées.

Si les PJ ne parviennent pas à acquérir le Pouvoir Amphibie, la seule solution qu'ils auront de récupérer la **Bouteille du Hasard** sera de **constituer une petite équipe de plongeurs amphibies**. Trouver des créatures amphibies sera très facile, presque tout le monde à Poisson-Ville ayant la capacité de respirer sous l'eau. Outre des Aquabonistes, les PJ pourront recruter n'importe quel individu apparenté aux animaux marins (Poissons, Crustacés, Mollusques, etc.). Mais cette solution engendrera pour eux des frais importants : acheter ou louer une embarcation pour se rendre sur les lieux du naufrage, verser un salaire aux plongeurs (60 PO / UT / plongeur. En effet, le travail nécessite un Talent particulier (*Natation*), donc 20 PO, et deux Pouvoirs particuliers (*Amphibie* et *Voit dans le noir*), soit +20 PO / Pouvoir. Cf. DCM p.79 pour plus de précisions), verser une prime de risque aux plongeurs si le coin grouille de monstres marins...

Pour accélérer leur descente dans les profondeurs marines et échapper plus facilement aux monstres marins, les PJ (ou leurs employés) peuvent utiliser des **montures marines**. Celles-ci se louent à Poisson-Ville, et il en existe de plusieurs types. Ainsi, les Requins gris se louent 20 PO / jour, les Gros Crabes Porteurs 15 PO / jour, les Murènes 20 PO / jour. Si les PJ souhaitent acheter l'une de ces montures, le prix d'achat équivaut au prix de location pour un jour, multiplié par 4. Il existe plusieurs loueurs de montures marines à Poisson-Ville, à vous d'imaginer leur nom, race, caractère, emplacement, etc.

Au large de Poisson-Ville se trouve la cité des Aquabonistes, **Aquabone-Ville**. Les PJ pourront la visiter au cours de leurs recherches, ou s'ils se lient d'amitié avec quelques Aquabonistes à Poisson-Ville. Si les PJ demandent de l'aide aux habitants d'Aquabone-Ville, ceux-ci se référeront aux prêtres bathystes, avec qui il sera *hyper dur* de négocier une aide quelconque (prêt de montures marines, renforts pour les recherches, hébergement le temps de leurs fouilles sous-marines ...), considérant les demandes des PJ comme toujours « trop embrouillées ». Les PJ auront plutôt intérêt à se débrouiller directement avec leurs connaissances Aquabonistes.

Bien sûr, au cours de leurs recherches sous-marines, les PJ seront forcément attaqués par quelques **monstres marins**, qui chercheront à les boulotter. Les PJ pourront peut-être leur échapper s'ils chevauchent des montures aquatiques.

L'épave de *l'Ecureuil* est située au fin fond d'une crevasse. Jouez sur l'ambiance pour rendre son exploration à la fois fascinante et angoissante. Depuis son naufrage, l'épave du navire est habitée par un gigantesque monstre marin non intelligent, une **pieuvre géante** multicolore, qui a fait de l'épave de *l'Ecureuil* son nouveau domicile. Evidemment, elle donnera du fil à retordre aux PJ au cours de leur exploration ...

La **Bouteille du Hasard** n'est pas stockée avec les autres vivres, au fond de la cale du navire. Lord Dumond l'ayant payée un prix exorbitant, elle se situe dans sa cabine personnelle, dans un petit **coffre** situé sous sa couche. Le coffre est fermé à clé et celle-ci est introuvable. Forcer le coffre sera *fastoche* pour un PJ disposant du Talent Brigandage, *faisable* dans tout autre cas. La difficulté d'ouvrir le coffre augmente d'un rang si le PJ est pressé par le temps et/ ou stressé (attaque de monstres marins par exemple ...). Les PJ peuvent également choisir de remonter le coffre à la surface, mais celui-ci est lourd et nécessite trois porteurs pour être transporté.

Et tout ce qui sortira de votre imagination ...

## Quelques PNJ

### LE CHAT POUTIER, négociant en vins à Poisson-Ville

**Acrobaties** : pas très doué

**Bagarres** : pas très doué

**Charme** : bon

**Acuité** : pas très doué

**Dégâts sans arme** : 1 dé

**Points de vie** : 14

**Talents** : *Economat (bon), Spécialiste (vins et œnologie, habile), Lettré (pas très doué)*

**Pouvoirs** : *Héros*

**Équipement** : *vêtements usuels, lunettes, bourse remplie de pièces, livre de comptes.*

### OMAR LE HOMARD, caporal des gardes de Poisson-Ville

**Acrobaties** : pas très doué

**Bagarres** : bon

**Charme** : pas très doué

**Acuité** : pas très doué

**Dégâts sans arme** : 2 dés

**Points de vie** : 16

**Talents** : *Droit poissonvillien (habile), Natation (habile), Lettré (pas très doué)*

**Pouvoirs** : *Héros, Santé de fer, Amphibie, Pincés\**

**Équipement** : *armure moyenne (protection +8), registre de navigation*

\* Le Pouvoir *Pinces* équivaut aux Pouvoir *Griffes*. Omar attaque ses adversaires avec ses pincés, et inflige 2 dés de dégâts.

### **LES GARDES-POISSONS, soldats de Poisson-Ville**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 15

**Talents :** *Natation (habile), Pêche (bon), Secourisme (pas très doué)*

**Pouvoirs :** *Amphibie*

**Équipement :** *trident ou harpon, armure moyenne, casque.*

### **MOURAD LE PIRATE**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *bon*

**Charme :** *bon*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 18

**Talents :** *Navigation (balaise), Brigandage (habile), Géographie (pas très doué), Économat (pas très doué)*

**Pouvoirs :** *Héros, Dur à cuire*

**Équipement :** *chapeau bleu-lavande orné de plumes et d'un soleil, riches vêtements de couleur pourpre, sabre, chaussures, nombreuses chaînes en or pendant autour du cou, bourse contenant 30 PO.*

### **LES PIRATES, équipage de Mourad**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *bon*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 15

**Talents :** *Navigation (bon), Jouer aux cartes (bon), Brigandage (bon)*

**Pouvoirs :** -

**Équipement :** *sabre d'abordage, poignard, foulard ou chapeau, bourse avec l'équivalent de 2 ou 3 PO chacun*

### **UN PRINCE COMBATTANT D'HYPERMÉNOREE**

**Acrobaties :** *habile*

**Bagarres :** *balaise*

**Charme** : *pas très doué*

**Acuité** : *pas très doué*

**PV** : 18

**Dégâts** : 1 dé + 4

**Talents** : *Magie (bon), Pistage (bon), Equitation en vol (bon), Géographie (pas très doué), Economat (pas très doué), Histoires et légendes anciennes (pas très doué), Cuisine (pas très doué)*

**Pouvoirs** : *Arts Martiaux, Costaud, Santé de fer, Noble, Réflexes fulgurants, Survie, Magie*

**Equipement** : *casque en or orné de bijoux (protection +2), boucles d'oreilles ornées d'émeraude, collier en or, pagne en toile bleue-azur, bandages de tissus aux poignets, bracelet en or aux chevilles (protection +2), épée triangulaire (arme qui inflige 3 dés de dégâts).*

### **LULU LE CORBEAU, vendeur d'objets magiques à Cochonville**

**Acrobaties** : *nul*

**Bagarres** : *pas très doué*

**Charme** : *bon*

**Acuité** : *bon*

**Dégâts sans arme** : 1 dé

**Points de vie** : 14

**Talents** : *Economat (bon), Magie (bon), Lettré (bon)*

**Pouvoirs** : *Héros, Magie*

**Equipement** : *robe de magicien, chapeau de magicien, potion d'aquaboniste, potion de Bébert de la Montagne.*

### **LES REQUINS GRIS, montures aquatiques**

**Acrobaties** : *habile*

**Bagarres** : *bon*

**Charme** : *pas très doué*

**Acuité** : *bon*

**Dégâts sans arme** : 2 dés

**Points de vie** : 18

**Talents** : -

**Pouvoirs** : *Amphibie, Terreur des profondeurs, Voit dans le noir, Crocs*

**Equipement** : *selle en cuir, bride et mors.*

**Vitesse** : *Nerveux*

### **LES GROS CRABES PORTEURS, montures aquatiques**

**Acrobaties** : *bon (sous l'eau), nul (à terre)*

**Bagarres** : *pas très doué*

**Charme** : *nul*

**Acuité** : *pas très doué*

**Dégâts sans arme** : 2 dés

**Points de vie :** 20

**Talents :** -

**Pouvoirs :** *Amphibie, Voit dans le noir, Dur à cuire, Ecailles, Pincés*

**Équipement :** *selle en cuir, bride et mors.*

**Vitesse :** *Rapide*

### **LES MURENES, montures aquatiques**

**Acrobaties :** *habile*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** 2 dés

**Points de vie :** 18

**Talents :** -

**Pouvoirs :** *Amphibie, Voit dans le noir, Crocs*

**Équipement :** *selle en cuir, bride et mors.*

**Vitesse :** *Rapide*

### **UN PRETRE BATHYSTE**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 15

**Talents :** *Engins de torture (bon), Spécialiste (religion aquaboniste, bon)*

**Pouvoirs :** *Amphibie*

**Équipement :** *un serre-tête, une toge blanche ou mauve ornée de motifs*

### **LA PIEUVRE GEANTE, gardienne de la Bouteille du Hasard**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *habile*

**Charme :** *nul*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 35

**Talents :** -

**Pouvoirs :** *Avalement, Amphibie, Terreur des profondeurs, Voit dans le noir*

**Équipement :** -

## SCENARIO 5 : LA QUETE DES ESPADRILLES DU HASARD

### Les grandes lignes ...

Les PJ vont découvrir que les **Espadrilles du Hasard** sont détenues par l'**Attaman** de la tribu Kochaque de Céphalonie, d'où est originaire Isis. Ce dernier les détient depuis de nombreuses années, sans en connaître leurs pouvoirs. Les PJ vont donc devoir convaincre l'Attaman de les leur céder. L'inconvénient, c'est que, bien que ne sachant pas de quels pouvoirs sont dotées les **Espadrilles du Hasard**, l'Attaman est très attaché à ces souliers, qu'il aime enfiler le soir après de longues journées de marche au cœur des steppes ...

### Quelques idées ...

Le **voyage** jusqu'aux lointaines steppes kochagues ne sera pas de tout repos. Les steppes sont loin dans le nord ; pour y accéder il faut traverser de nombreux territoires (forêts, montagnes, etc.) presque désertés par la civilisation. C'est la raison pour laquelle ces territoires sont infestés de **brigands** et autres **bandits** de grands chemins. Outre ces malandrins, les PJ seront également confrontés à de nombreuses créatures hostiles (**Brous** hantant les forêts, **Trolls sylvestres**, hordes de **Loups**, **Trolls cavernicoles** en zones montagneuses ...). Et bien sûr, les conditions météorologiques ne seront pas forcément clémentes (orages, tempêtes de neige ...). Vous l'aurez compris, le voyage vers les steppes kochagues ne sera pas une promenade de santé pour les PJ.

Les **steppes kochagues** sont immenses et s'étendent à perte de vue. Bien qu'étant le royaume officiel des Kochaques, il est tout à fait possible d'y circuler librement, du moment que l'on ne vient pas avec des intentions belliqueuses. Les PJ croiseront ainsi quelques tribus kochagues au cours de leur exploration. Ces derniers pourront renseigner les PJ sur la localisation de la Sietch du père d'Isis. Mais auparavant, laissez les PJ se perdre dans les steppes, ou marcher plusieurs jours au cœur des hautes herbes, se perdre, dormir à la belle étoile ou camper au pied d'un vieil arbre ... Pour pimenter un peu la balade, il est possible de confronter les PJ à quelques créatures sauvages (Loups, Tigres, etc.).

Si les PJ travaillent au Donjon, ils pourront être accompagnés par la princesse **Isis**, qui sera ravie d'aller rendre visite à son père. Trouver l'Attaman sera alors *hypra facile*, les PJ étant guidés par Isis. Grâce à la princesse, les PJ pourront négocier plus facilement le don des **Espadrilles du Hasard** par l'Attaman. Toutefois, si, pour une raison ou une autre, les PJ et Isis s'embrouillent, ça deviendra très très chaud pour les PJ, l'Attaman et ses hommes se rangeant immédiatement du côté de la princesse.

Les PJ tentent de récupérer les **Espadrilles du Hasard** par la **force**. Autant être clair d'entrée, les PJ n'ont aucune chance d'y arriver, l'Attaman étant défendu par toute sa tribu, composée en grande partie de soldats d'élite. Cette option est carrément suicidaire pour les PJ.

Les PJ pourront tenter d'amadouer l'Attaman en lui offrant des **cadeaux** en échange. A vous de voir ce que l'Attaman désire ...

S'il doit céder les **Espadrilles du Hasard** aux PJ, l'Attaman ne le fera qu'en échange de **services** que les PJ lui rendront. Au choix : aller en territoire Orque (à plus de deux mois de

marche !) pour assassiner le Roi des Orques (que les Kochaques haïssent), soigner sa petite nièce d'une maladie inconnue des Kochaques, retrouver son troupeau de yacks égarés dans les steppes, s'engager dans les troupes de l'Attaman et aider ce dernier à repousser une invasion de Gobelins-sur-herbe, aller vendre un large stock de fourrures et manteaux d'hiver dans quelques contrées isolées, etc

Et tout ce qui sortira de votre imagination ...

## Quelques PNJ

### L'ATTAMAN, chef de tribu Kochaque

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *habile*

**Charme :** *bon*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 18

**Talents :** *Dressage (pas très doué), Equitation (habile), Equitation en vol (pas très doué), Droit kochaque (balaise), Géographie (pas très doué), Pistage (bon)*

**Pouvoirs :** *Héros, Noble, Prestance, Santé de fer, Survie*

**Équipement :** *armure moyenne, sabre, long manteau, pantalon de cuir, bottes en cuir, Espadrilles du Hasard.*

### LES LOUPS

**Acrobaties :** *nul*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 8

**Talents :** *Chasse (bon)*

### LES BRIGANDS

**Acrobaties :** *bon*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 12

**Talents :** *Brigandage (bon)*

**Équipement :** *arme de bonne facture, tenue de qualité usuelle (chemise, ceinture en cuir, pantalon de flanelle, bottes), bourse remplie d'une dizaine de pièces d'or.*

### LES BROUS

**Acrobaties** : *pas très doué*

**Bagarres** : *bon*

**Charme** : *nul*

**Acuité** : *pas très doué*

**Dégâts sans arme** : 1 dé + 4

**Points de vie** : 18

**Talents** : *Brigandage (bon), Pistage (bon), Faire peur (bon), Lettré (pas très doué)*

**Pouvoirs** : *Costaud*

**Equipement** : *vêtements en haillons, arme quelconque*

## SCENARIO 6 : LA QUETE DU MONOCLE DU HASARD

### Les grandes lignes ...

Le **Monocle du Hasard** est détenu par **Lofferki**, Prince des Elfes de l'**Immense Forêt**. Ce dernier le porte constamment, considérant cet Objet (dont il connaît les pouvoirs) comme une marque de prestige. Bien qu'il se montrera courtois et avenant avec les PJ (à condition que ces derniers n'arrivent pas avec des intentions belliqueuses dans l'Immense Forêt), il refusera catégoriquement de se séparer du **Monocle du Hasard**. Les PJ vont donc devoir trouver une astuce pour le récupérer ...

### Quelques idées ...

L'**Immense Forêt** se situe très loin au Nord-Est du Donjon. Le **voyage** jusqu'à celle-ci durera donc un bon bout de temps et les PJ auront à traverser de nombreux territoires divers et variés. L'occasion donc pour eux d'être confrontés à un certain nombre d'embûches avant d'arriver à destination. Je vous laisse le soin d'imaginer ce qu'il va arriver aux PJ au cours de leur périple, je suis sûr que vous avez plein d'idées (si si !) ...

Comme son nom l'indique, l'**Immense Forêt** est une forêt ... immense ! Son exploration par les PJ sera donc compliquée, et ces derniers peuvent là encore rencontrer pas mal d'obstacles avant de rencontrer les Elfes de la Forêt (bêtes sauvages, Trolls sylvestres, Brous, Herbes Carnivores, Champignons, etc.).

Les **Elfes** de l'Immense Forêt sont gouvernés par un roi : le **Roi Lefreda**. C'est son fils, le **Prince Lofferki**, qui détient le **Monocle du Hasard**. Le Royaume des Elfes de l'Immense Forêt s'étend sur des centaines d'hectares au cœur de la Forêt. Leurs demeures sont toutes situées au sommet de grands arbres. Les arbres sont reliés entre eux par tout un tas de passerelles, ponts de cordes, tyroliennes, etc. On grimpe dans les arbres via des échelles de cordes ou de simples cordes ; parfois sur certains troncs sont fixées de petites planches, servant de marches d'escalier, pour grimper au sommet. Il existe même entre certains arbres des systèmes de nacelles pouvant transporter du matériel ou plusieurs personnes en même temps. Bref, lâchez-vous sur la description des « villes » elfes et du royaume de l'Immense Forêt, en faisant appel à votre imagination et vos références (la Lorien dans le *Seigneur des*



*anneaux*, le camp de *Robin des bois* dans la forêt de Sherwood, les maisons des Ewoks dans *Star Wars*, etc.).

De même, lâchez-vous sur la description des autres lieux de l'**Immense Forêt** : lacs majestueux, rivières, cascades, clairières, riantes collines, etc. L'atmosphère doit être champêtre.

Les Elfes sont des êtres civilisés, cultivés et se montrent toujours amicaux de prime abord. Ils vivent en synergie avec la **Nature**. Ils sont proches des plantes, des animaux, etc. Aussi, gare aux PJ s'ils se montrent irrespectueux envers la Nature (coupage de bois pour faire du feu, pollution des lieux où ils auront bivouaqué, etc.). Les Elfes se montreront alors très hostiles envers les PJ.

La **société Elfe** est très spécifique. Comme les Elfes sont très proches de la nature, ils y puisent tout ce dont ils ont besoin pour vivre, et sont autosuffisants. Aussi y a-t-il très peu de métiers « classiques » au sein de la société Elfe. La plupart des Elfes sont des chasseurs/cueilleurs. Certains pêchent dans les lacs et les rivières. Il n'y a pas d'agriculteurs ou de fermiers (pas question d'exploiter la terre !). Il n'y a pas non plus « d'armée » à proprement parler, mais chaque Elfe participe à la défense de la société (les Elfes profitent de la spécificité de leur territoire pour attaquer par surprise tout envahisseur de l'Immense Forêt). Par contre, comme quasiment tous les Elfes vivent en communion avec la Nature, il existe de très nombreux **magiques-useurs**, et notamment des **shamans**. C'est la raison pour laquelle l'Immense Forêt n'a jamais été conquise par d'autres peuples : aux Elfes classiques qui manient le tir à l'arc comme personne sur Terra Amata s'ajoutent les magiciens Elfes, et la combinaison des deux castes rend les Elfes redoutables, surtout au sein de leur territoire où ils arrivent très facilement à se camoufler.

Comment les PJ vont-ils récupérer le **Monocle du Hasard** ? Voici plusieurs options possibles (bien évidemment non exhaustives) :

- Par la **force**. Option suicidaire et irréalisable, les PJ se mettant tous les Elfes de l'Immense Forêt à dos (les Elfes viennent au secours de leur prince).
- Les PJ vont tenter de **voler** l'Objet au prince Lofferki. Option intéressante à jouer, bien que difficilement réalisable.
- Les PJ cherchent à **acheter** le **Monocle du Hasard** aux Elfes. Cela n'a aucune chance de marcher ; en effet, les Elfes sont des personnes pour qui l'argent n'est pas une priorité.
- Les PJ offrent leurs **services** au prince Lofferki en échange du **Monocle du Hasard**. C'est l'option la plus raisonnable. Le Prince cèdera l'Objet aux PJ en échange d'un service important. Au choix : aller casser la figure aux Orques du royaume voisin, aller chez les Nains et piquer le slip du Roi des Nains juste pour lui mettre la honte, aller en Cochonville pour récupérer un artefact magique ayant appartenu au Prince mais confisqué depuis par les Modérateurs, ramener certaines herbes magiques stockées au Grand Poupoulou (option irréalisable, mais bon ...), etc.

Et tout ce qui sortira de votre imagination ...

## Quelques PNJ

### LOFFERKI, prince des Elfes de l'Immense Forêt

**Acrobaties :** *bon*  
**Bagarres :** *pas très doué*  
**Charme :** *habile*  
**Acuité :** *habile*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 14

**Talents :** *Herboristerie (habile), Tir (habile), Pistage (bon), Secourisme (bon), Lettré (pas très doué), Magie (bon)*

**Pouvoirs :** *Héros, Noble, Prestance, Magie*

**Équipement :** *long manteau noir (sans manche), couronne de lierre, dague, arc long, carquois et 6 flèches, Monocle du Hasard.*

### **LEFREDA, roi des Elfes de l'Immense Forêt**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *bon*

**Charme :** *habile*

**Acuité :** *habile*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 14

**Talents :** *Herboristerie (habile), Tir (bon), Pistage (habile), Secourisme (bon), Lettré (pas très doué), Droit elfe (habile)*

**Pouvoirs :** *Héros, Noble, Prestance*

**Équipement :** *tunique verte, couronne de laurier, sceptre en bois de merisier, arc, carquois et 6 flèches.*

### **UN ELFE, habitant de l'Immense Forêt**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *bon*

**Acuité :** *pas très doué*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 12

**Talents :** *Herboristerie (bon), Médecine (bon), Tir (bon), Chasse (bon), Pêche (bon), Pistage (bon), Equitation (bon) (deux au choix)*

**Pouvoirs :** *Prestance, Camouflage, Incroyablement discret (un au choix, voire aucun)*

**Équipement :** *simple pagne, arme diverse d'origine végétale (bâton, fouet, massue ...), arc, carquois et flèches.*

### **UN MAGIQUE-USEUR ELFE**

**Acrobaties :** *pas très doué*

**Bagarres :** *pas très doué*

**Charme :** *pas très doué*

**Acuité :** *bon*

**Dégâts sans arme :** 1 dé

**Points de vie :** 12

**Talents :** *Magie (habile), Herboristerie (bon)*

**Pouvoirs :** *Magie*

**Equipement :** *simple pagne, bâton.*

## SCENARIO 7 : LA QUETE DE LA CLE DE DOUZE DU HASARD

### Les grandes lignes ...

C'est l'Olf **Boulibouli** qui détient la **Clé de douze du Hasard**. Les PJ auront vu son aspect auprès de la personne qui les aura renseignés (Alcibiade si les PJ travaillent au Donjon, sinon un gnomoniste quelconque). Le gros inconvénient pour les PJ, c'est que bien sûr, Boulibouli habite dans le **Grand Poupoulou**. Et comme la place forte des **Olf**s est absolument inviolable, ce ne sera pas gagné d'avance pour les PJ pour récupérer la **Clé de douze du Hasard**.

En fait, les PJ n'auront d'autres solutions que d'attendre la sortie de Boulibouli du Grand Poupoulou pour lui mettre la main dessus.

Les PJ pourront peut-être être tentés de pénétrer dans le Grand Poupoulou pour trouver Boulibouli. Il faudra bien faire comprendre aux PJ que cette option est irréalisable. Personne ne pénètre chez les Olf's ! Déjà, la forteresse est gardée par un certain nombre de gardes (au sol et dans les airs). Ces derniers se montreront obligatoirement agressifs et querelleurs si les PJ tentent de pénétrer dans le Grand Poupoulou. Ensuite, il y a les **Invisibles**, ces tueurs sanguinaires, qui assurent la protection interne de la cité. Et comme si cela ne suffisait pas, il y a encore deux milliards d'Olf's dans l'enceinte du Grand Poupoulou. Bref, il vaut mieux que les PJ envisagent une autre solution ...

Les PJ vont donc devoir guetter la sortie de Boulibouli et pour cela, ils devront monter la garde à tour de rôle aux abords du Grand Poupoulou, bien évidemment en évitant de se faire remarquer. L'attente durera très longtemps (les Olf's répugnent généralement à quitter le Grand Poupoulou, et Boulibouli ne fait pas exception à la règle), ce qui donnera l'occasion aux PJ de vaquer à certaines occupations ... et de rencontrer quelques ennuis.

### Quelques idées ...

Tandis qu'un (ou plusieurs) PJ monte(nt) la garde, les autres attendent à l'arrière, dans un lieu qui leur servira de **camp de base**. Cela pourra être au choix : une grotte aux abords d'un étang, une cabane de trappeurs désaffectée, une clairière à l'orée d'un bois, etc. A vous d'imaginer les abords du Grand Poupoulou. Comme l'attente durera longtemps (plusieurs jours), cela donnera l'occasion aux PJ de réaliser diverses tâches changeant un peu de la Bagarre. Au choix : lessive, tâches ménagères, jeux divers pour tromper l'ennui, chasse, pêche ou cueillette pour assurer la survie du groupe quand leurs vivres seront épuisées, etc. Ce sera l'occasion pour les PJ d'apprendre ou d'entretenir divers Talents, qu'ils pourront éventuellement s'enseigner entre eux (Artiste, Chasse, Cuisine, Pêche, Prestidigitation, etc.).

Bien sûr, leur camp de base pourra être attaqué par des **brigands** ou diverses **bêtes sauvages** (Loups, Tigres, Claqueuses ...), ce qui donnera aux PJ l'occasion de faire un peu d'exercice.

Les PJ surveillent l'entrée principale du Grand Poupoulou, mais ils n'ont pas pensé à surveiller les **sorties annexes**. Et si Boulibouli sortait du Grand Poupoulou par l'une d'elles ?

Le PJ qui guettait le Grand Poupoulou **se fait repérer** par des sentinelles Olf ! La fuite est sa seule solution. L'inconvénient est que dorénavant, les Olf ont renforcé leur surveillance autour de leur forteresse. Guetter le Grand Poupoulou va devenir encore plus compliqué.

Un Olf ressemblant à Boulibouli sort de la forteresse. Les PJ le kidnappent, avant de s'apercevoir de leur **erreur**. Quiproquos, disputes, etc. Que va-t-il se passer ensuite ?

Boulibouli est repéré ! Il quitte quelques fois le Grand Poupoulou pour aller cueillir des champignons dans la forêt, dont il est friand. Il s'y rend parfois seul, mais si les PJ sont patients (ou ont de la chance), ils remarqueront que parfois, Boulibouli est accompagné de sa femme ou de ses enfants. L'inconvénient pour les PJ, c'est que Boulibouli se rend en forêt avec un panier et qu'il ne porte jamais la **Clé de douze du Hasard** sur lui. Plusieurs options pour la récupérer :

- Ils négocient son **achat** avec Boulibouli. Celui-ci en veut pour 100 PO (il pourra descendre à 90 PO, mais pas plus bas). Si les PJ n'ont pas la somme demandée, ils vont devoir se la procurer d'une manière ou d'une autre, ou alors changer de stratégie.
- Les PJ kidnappent la femme et/ou les enfants de Boulibouli un jour qu'ils sortaient sans lui, et exigent comme **rançon** la **Clé de douze du Hasard**. Intéressant, à condition pour eux d'assurer leurs arrières.
- Les PJ proposent à Boulibouli de faire du **troc** avec eux. Possible, à condition que les PJ aient quelque chose qui intéresse Boulibouli.
- Etc.

L'un des PJ est un **Olf**. Il peut donc pénétrer sans souci dans le Grand Poupoulou, trouver Boulibouli et négocier avec lui l'acquisition de la **Clé de douze du Hasard**.

Etc.

## Quelques PNJ

### **BOULIBOULI, Olf casanier, amateur de champignons**

**Acrobaties** : *pas très doué*

**Bagarres** : *pas très doué*

**Charme** : *nul*

**Acuité** : *pas très doué*

**Dégâts sans arme** : 1 dé

**Points de vie** : 12

**Talents** : *Herboristerie (pas très doué), Bricolage (pas très doué)*

**Pouvoirs** : *Héros, Minus, Odeur pestilentielle*

**Équipement** : *chapeau grotesque en forme de sexe masculin, short rouge, panier en osier, couteau de poche, Clé de douze du Hasard.*

### **LES LOUPS**

**Acrobaties** : *nul*

**Bagarres** : *pas très doué*  
**Charme** : *pas très doué*  
**Acuité** : *bon*

**Dégâts sans arme** : 1 dé  
**Points de vie** : 8  
**Talents** : *Chasse (bon)*

## LES BRIGANDS

**Acrobaties** : *bon*  
**Bagarres** : *pas très doué*  
**Charme** : *pas très doué*  
**Acuité** : *pas très doué*

**Dégâts sans arme** : 1 dé  
**Points de vie** : 12  
**Talents** : *Brigandage (bon)*  
**Équipement** : *arme de bonne facture, tenue de qualité usuelle (chemise, ceinture en cuir, pantalon de flanelle, bottes), bourse remplie d'une dizaine de pièces d'or.*

## LES OBJETS DU HASARD

Il s'agit de sept artefacts magiques à la puissance limitée et aux effets imprévisibles, ce qui fait que leur renommée est assez faible. Ils sont toutefois considérés comme des *Objets légendaires*, et celui qui en arbore au moins un gagne 5 points de Renommée. Pour connaître les effets d'un de ces Objets chaque fois qu'un personnage l'utilisera, c'est très facile : lancez 1 dé à 6 faces et en fonction du chiffre obtenu, reportez-vous à la table pour connaître l'effet correspondant. Ainsi, il est très peu probable que l'utilisation d'un même Objet donne deux fois de suite le même résultat.

Voici à quoi ressemblent ces Objets et quels sont leurs pouvoirs :

- **Le Couteau du Hasard**

C'était autrefois le couteau de poche du magicien Balt, et c'est le premier Objet sur lequel les trois magiques-useurs firent leurs expériences, réussissant à l'enchanter mais sans parvenir à maîtriser ses pouvoirs qui fluctuaient sans cesse. Il s'agit d'un couteau équipé d'une lame classique et d'un manche en ivoire, sur lequel est gravé de manière approximative la lettre B.

Les pouvoirs du **Couteau du Hasard** s'appliquent dès que son porteur tente de l'utiliser à la Bagarre.

Pouvoirs du **Couteau du Hasard** : lancez 1d6. Si le résultat est :

1. la lame du Couteau est rouillée et celle-ci perd en efficacité. L'arme inflige seulement 1d10 de dégâts.

2. rien de spécial ne se produit et le Couteau fonctionne comme une arme classique, il inflige 2d10 de dégâts.
3. l'efficacité de la lame du Couteau est accrue, l'arme inflige 3d10 de dégâts.
4. la lame du Couteau s'entoure d'un halo de lumière bleutée et cette lame magique inflige une sévère blessure de 4d10 de dégâts.
5. la lame du Couteau devient aussi molle que du beurre exposé au soleil et n'inflige aucune blessure (0d10 de dégâts).
6. le manche du Couteau se met à chauffer très fortement et inflige une brûlure sérieuse au porteur du Couteau (3d10 de dégâts), obligé de lâcher l'arme.

- **La Cape du Hasard**

Jadis propriété du magicien Thierry, cette Cape fut le second Objet enchanté, à la suite de l'échec constaté sur le Couteau. Les résultats ne furent pas meilleurs, les effets de la Cape étant là encore totalement imprévisibles. Il s'agit d'une Cape en soie facilement reconnaissable, de couleur bleue turquoise et sur laquelle la lettre T est brodée d'un fil doré.

Les pouvoirs de la **Cape du Hasard** s'appliquent dès que son porteur rabat la capuche sur son visage (sinon la Cape n'a aucun effet sur le porteur).

Pouvoirs de la **Cape du Hasard** : lancez 1d6. Si le résultat est :

1. la Cape change de couleur et devient rose fluo.
2. la Cape n'a aucun effet particulier, autre que celui de protéger son porteur de la pluie.
3. la Cape change d'aspect ; il s'agit désormais d'un riche manteau de fourrure de couleurs rouge, noir et argenté. Son porteur semble gagner en charisme et en charme auprès de l'assistance. Il gagne temporairement un rang supplémentaire en Charme et le pouvoir *Prestance*.
4. la Cape rend son porteur invisible, qui gagne temporairement le pouvoir *Invisibilité*.
5. la Cape se transforme en vieux haillons crasseux dégageant des odeurs désagréables de sueur et de vinasse, ce qui fait que son porteur gagne temporairement le pouvoir *Odeur pestilentielle*.
6. la Cape change de matière et d'aspect, puisqu'elle est désormais translucide, faite de cuir de méduse. Le cuir de méduse a un effet très urticant, ce qui blesse gravement le porteur (*aléa dangereux* : 2d10 de dégâts).

- **La Bouteille du Hasard**

Il s'agit d'une bouteille de vin sur laquelle les trois magiciens tentèrent un nouvel enchantement permanent, suite à l'échec de leurs tentatives sur le Couteau et la Cape. Résultat : encore raté ! Cette bouteille de vin rouge de Vaucanson est aujourd'hui très facilement identifiable, puisque son étiquette mentionne le nom du domaine d'un célèbre vigneron (domaine Joann Lewis), le nom de la cuvée (cuvée « Potron-Minet ») et le millésime de production, rarissime aujourd'hui car très ancien (millésime – 97).

Les pouvoirs de la **Bouteille du Hasard** s'appliquent dès que son détenteur boit une gorgée. Il reste dans la bouteille 2d10 gorgées au moment où les PJs la trouveront.

Pouvoirs de la **Bouteille du Hasard** : lancez 1d6. Si le résultat est :

1. le vin a tourné au vinaigre et la gorgée inflige 1 point de dégât au buveur.
2. le liquide bu est de l'eau.

3. le vin s'est incroyablement bonifié, à tel point que son buveur considère que c'est le meilleur vin qu'il ait bu de sa vie. L'absorption de ce grand cru fait gagner au buveur, pour un temps limité, le pouvoir *Gros Veinard*.
4. la Bouteille contient une potion magique qui donne au buveur une force surhumaine. Il acquiert le pouvoir *Costaud* pour un temps limité.
5. la Bouteille contient un puissant alcool babare. Si le buveur n'est pas un babare, il devient immédiatement ivre, est pris de vomissements et tombe dans un coma éthylique. Il perd 2d10 de Points de Vie. En revanche, si le buveur est un babare, il acquiert pour un temps très court le pouvoir *Transe éthylique*.
6. la Bouteille contient un dangereux poison qui inflige à son buveur un *aléa critique*, soit 4d10 de dégâts.

- **Le Bracelet du Hasard**

Ce Bracelet appartenait au magicien Eden, c'était un bijou de famille que lui avait légué son défunt père. L'enchantement de cet Objet ne fut pas plus concluant que celui des Objets précédents. Il s'agit d'un Bracelet en bronze, sur lequel quatre cristaux de corail rouge vif sont incrustés, et au milieu duquel est gravé la lettre E.

Les pouvoirs du **Bracelet du Hasard** s'appliquent dès que son détenteur appuie sur l'un des cristaux de corail.

Pouvoirs du **Bracelet du Hasard** : lancez 1d6. Si le résultat est :

1. le Bracelet brille dans le noir.
2. rien de particulier ne se produit, le Bracelet fait office de simple bijou. Cela fait joli au poignet, mais ça ne sert pas à grand-chose.
3. le Bracelet émet une boule de feu qui inflige 3d10 de dégâts.
4. le Bracelet éloigne les mauvais esprits. Son porteur acquiert pour un temps limité le Talent *Faire peur (balaise)* à l'égard des Morts-Vivants (et uniquement à leur égard).
5. le Bracelet émet des effets sonores stridents et continus, ce qui est assez énervant. Le porteur gagne temporairement le pouvoir *Prodigieusement agaçant*.
6. le Bracelet devient extrêmement lourd et est impossible à ôter pendant quelques instants. Son porteur perd temporairement 2 rang en Acrobatie, et s'il est en train de se battre, il perd en plus 1 rang en Bagarre.

- **Les Espadrilles du Hasard**

Les Espadrilles appartenaient à Thierry qui ne s'en séparaient presque jamais. Elles sont plutôt usées et rien de spécial ne permet de les distinguer d'autres espadrilles classiques, si ce n'est la lettre T brodée au fil vert sur chacune d'entre elles. Les magiciens avaient réussi à les enchanter pour pouvoir marcher sans faire de bruit, pouvant ainsi aller dans le dortoir des filles sans se faire griller. Cela a marché, mais hélas d'autres effets indésirables se sont également manifestés.

Les pouvoirs des **Espadrilles du Hasard** s'appliquent dès que leur détenteur crache sur l'une des deux Espadrilles.

Pouvoirs des **Espadrilles du Hasard** : lancez 1d6. Si le résultat est :

1. le porteur des Espadrilles perd en prestance aux yeux de l'assistance, qui trouve ces chaussures vraiment ridicules. Il perd temporairement 1 rang en Charme. « En espadrilles, t'as l'air d'un con ... ».
2. rien de spécial ne se produit. Le personnage est toujours ridicule avec ses Espadrilles aux pieds, mais cette fois personne ne semble le remarquer.
3. les pas du personnage doté des Espadrilles deviennent inaudibles et le personnage peut se déplacer sans faire le moindre bruit. Le porteur gagne temporairement le pouvoir ***Incrediblement discret***.
4. de petites ailes poussent à la base des Espadrilles, permettant à leur porteur de pouvoir léviter pendant un court instant. Celui-ci gagne donc temporairement le pouvoir ***Lévitacion***.
5. les Espadrilles permettent à son porteur de se mouvoir avec une célérité étonnante (et peut-être même incontrôlable) ; ce dernier gagne pendant quelques instants le pouvoir ***Détaler***.
6. les Espadrilles se fondent dans le sol et le porteur est entièrement immobilisé. Aucun sort ne permet de contrecarrer cet effet, et l'immobilisation dure pendant un temps indéfini. A noter que ce sont seulement les chevilles du PJ qui sont immobilisées (ce dernier peut donc continuer à tourner la tête ou bouger les bras par exemple).

- **Le Monocle du Hasard**

Ce Monocle avait été dérobé par les trois magiciens à l'un de leur professeur, car ils pensaient stupidement que la magie de ce dernier était amplifiée par cet Objet qu'ils croyaient magique ... ce qui était totalement faux. Ils ont donc voulu l'enchanter eux-mêmes, mais comme le Monocle avait appartenu à un puissant magique-usueur, les effets de l'enchantement furent involontairement modifiés. Ce Monocle est encastré dans un cercle d'argent et est facilement identifiable.

Les pouvoirs du **Monocle du Hasard** s'appliquent dès que le possesseur souffle sur celui-ci avant de le porter à l'œil.

Pouvoirs du **Monocle du Hasard** : lancez 1d6. Si le résultat est :

1. le Monocle permet de lire et comprendre des mots écrits dans des langues inconnues par le porteur. Une fois l'effet disparu, le PJ ne comprend plus les mots écrits dans la langue étrangère et il est incapable de les déchiffrer à nouveau.
2. rien de spécial ne se passe, le Monocle donne juste un air prétentieux à son porteur.
3. le porteur du Monocle acquiert une vue extrêmement perçante, et peut voir précisément jusqu'à plusieurs dizaines de mètres. De plus, il semble aux yeux de l'assistance plus distingué et bien classe. Le porteur gagne donc temporairement 2 rangs en Acuité et 1 rang en Charme.
4. le Monocle permet de voir dans l'obscurité. Le porteur gagne temporairement le pouvoir ***Voit dans le noir***.
5. le Monocle se fixe sur l'œil du PJ et il est impossible à décrocher tant que dure l'enchantement. Si le PJ tente de se l'arracher, non seulement il n'y arrivera pas, mais en plus il s'infligera un *aléa mineur* d'1d10 de dégâts.
6. le Monocle devient tout flasque et le verre se change en muqueuse de dragon urticant, il inflige une douloureuse blessure à l'œil (*aléa méchant* : 3d10 de dégâts).

- **La Clé de douze du Hasard**



Cet outil de bricolage appartenait à Balt, qui aimait bien bricoler à ses heures perdues. Mais comme il était aussi un peu flemmard, il demanda à Eden et Thierry de l'aider à l'enchanter pour qu'elle s'anime seule et lui facilite ses travaux de bricolage. Le résultat de leur enchantement ne fut pas vraiment à la hauteur des espérances ... Cette Clé de douze se reconnaît car Balt y avait gravé la première lettre de son prénom dessus, pour la retrouver si on la lui piquait.

Les pouvoirs de la **Clé de douze du Hasard** s'appliquent dès que son détenteur frotte vigoureusement l'outil avec ses doigts.

Pouvoirs de la **Clé de douze du Hasard** : lancez 1d6. Si le résultat est :

1. la Clé de douze est éméchée et est totalement inutilisable.
2. rien de spécial ne se passe, la Clé de douze agit comme un outil classique, avec lequel il est possible de bricoler.
3. la Clé de douze s'anime toute seule et obéit aux ordres de son propriétaire. Celui-ci gagne donc temporairement le pouvoir **Télébougote**, qui ne s'applique qu'à cette Clé. A noter que la Clé ne pourra pas exécuter des ordres que sa nature ne permet pas (ex : elle ne pourra pas terrasser un gros Dragon, même si son possesseur le lui demande).
4. le détenteur de la Clé de douze acquiert des compétences exceptionnelles en bricolage et en ingénierie. Il dispose temporairement du Talent **Bricolage (balaise)** et du Pouvoir **Inventeur de génie**, qui s'applique à n'importe quel domaine d'ingénierie.
5. la Clé de douze est attirée par l'outil de bricolage le plus proche et échappe à la main de son porteur pour aller se poser près de l'outil en question, même si l'outil le plus proche est situé à l'autre bout de la planète.
6. la Clé de douze se charge d'énergie électrique et celui qui l'a en main subit une grave électrocution, qui équivaut à un *aléa méchant* (3d10 de dégâts).