

Charming

Les trois sœurs et sorcières Pruboe, Pie, et Phiper sont sur le point de réaliser l'éllixir ultime, le philtre qui les supplantera tous : la Potion Plénipotentiaire de Perfection !

Hélas, Chloé, leur salamandre, a goulument gobé toute la réserve de champi-lumi. Si les trois sœurcières n'en ajoutent pas rapidement à la préparation, tout sera perdu !

Chloé, qui brille désormais plus que mille étoiles, est venue quérir votre aide. Saurez-vous ramener des champi-lumi en moins de 25 minutes et sauver le breuvages des trois sœurs ?

Bon courage !

Présentation

Les personnages, qui incarnent des membres de la Guilde de l'Aventure, doivent ramasser et ramener un champi-lumi dans les 25 minutes sinon la potion sera perdue.

C'est une aventure pour 3 personnes : 2 PJ (personnes ou personnages qui jouent) et 1 MJ (personne qui mène le jeu). Les PJ peuvent choisir entre 6 personnages pré-tirés, c'est-à-dire des personnages aux visuels et caractéristiques fournies au préalable ; les MJ peuvent en créer d'autres selon leurs envies. Les PJ n'ont pas de background, d'histoires passées, à leur actif ; leur en créer est tout à fait possible, surtout si vous comptez les réutiliser plus tard.

La durée totale de l'aventure est de 30 minutes : 5 minutes environ de présentation et 25 minutes au maximum d'action. Pour les MJ, la lecture de l'aventure au préalable ne devrait pas dépasser 30 minutes ; cela permet de connaître l'histoire et les règles en détails pour improviser avec les idées des PJ.

Règles

Vous trouverez dans cette section les règles générales et celles spécifiques à cette aventure.

En plus des règles, nous vous conseillons de préparer les ManyAdventures à l'avance en enregistrant notamment les images et les audio dans la partie ; pour une explication détaillée du fonctionnement de ManyVerse, vous pouvez regarder cette courte vidéo : {lien vidéo}.

Règles générales pour les Quests

Charming est une Quest, une aventure rapide, aux règles simples et accessibles, mettant l'accent sur la réalisation d'un objectif tout en offrant des accroches de roleplay, et utilisant les outils ManyVerse pour augmenter le jeu.

Le système de dés est celui du D100+ : les PJ lancent un dé à 100 faces (ou D100) et espèrent obtenir le résultat le plus élevé possible. Il y a également des résultats critiques qui entraînent des conséquences inattendues : un résultat de 1 à 5 est un échec critique, et un résultat de 95 à 100 est

une réussite critique. Les MJ déterminent une difficulté entre 1 et 100 en prenant en compte de l'action souhaitée et de l'environnement : 25 est une difficulté basse, 50 une difficulté moyenne, et 75 une difficulté élevée. Enfin, ce système utilise une règle optionnelle : le jet de Chance. Un jet de Chance est un jet réussi si le résultat est de 50 ou plus, qui n'est pas influencé par les caractéristiques des PJ mais qui est modifié par les actions de la partie, et qui est lancé une seule fois pour l'ensemble des PJ ; il faut donc bien choisir qui fait le jet. Tous les jets peuvent être réalisés via ManyVerse.

Les personnages ont des caractéristiques physiques, mentales et sociales, et disposent de bonus dans celles-ci. Ces bonus sont à appliquer aux jets correspondants ; un jet de Fouille (mental) sera augmenté du bonus de caractéristiques mentales d'un personnage ; Léa a +25 dans ses caractéristiques mentales, son jet de Fouille (mental) sera donc augmenté de 25.

Les MJ ont une large marge d'appréciation quant à la difficulté établie pour la réussite d'une action. Ainsi, nous ne donnerons pas de tableau des difficultés mais prodiguerons quelques exemples de valeurs de difficulté conseillées.

Lorsqu'un jet est échoué, il peut généralement être recommencé. Cependant, nous conseillons aux MJ d'attendre avant d'offrir cette possibilité en passant au PJ suivant. Ainsi, la perte de temps représentera les manœuvres réalisées pour recommencer et participera à accroître la tension autour de la table puisque l'aventure est limitée dans le temps.

L'inclusivité et la sécurité émotionnelle sont primordiales pour nous. Ainsi, l'écriture de ce scénario est aussi inclusive que possible. De plus, une phase de sécurité est prévue avant chaque partie : elle est courte et essentielle.

L'aventure est conçue pour être jouée avec l'appli ManyVerse et notamment avec les Modules d'Immersion. Cependant, ce n'est pas obligatoire et des alternatives sont toujours possibles.

Lorsque du texte est en gras, c'est une explication hors-jeu à donner telle quelle ; une version audio est fournie avec les fichiers ManyVerse.

Lorsque du texte est en italique, il est à déclamer par des PNJ en jeu ; une version audio est fournie avec les fichiers ManyVerse.

Lorsque du texte est souligné, c'est un module Manyverse.

Lorsque du texte est encadré, c'est un résumé pour les MJ.
--

<p>Le système est celui du D100+, où le but est d'obtenir le résultat le plus élevé sur un dé à 100 faces. Des modificateurs peuvent apporter des bonus ou des malus, notamment les caractéristiques des personnages (physiques, mentales, et sociales) qui sont à appliquer aux jets correspondants. Lorsqu'un jet est échoué, il est préférable de passer à un autre PJ avant de laisser la possibilité de retenter l'action ; cela augmente la tension des aventures chronométrées.</p> <p>L'inclusivité et la sécurité émotionnelle sont au cœur de nos préoccupations et de la conception de l'aventure.</p> <p>L'aventure est conçue pour être jouée avec l'appli ManyVerse.</p>
--

Règles spéciales pour cette aventure

Cette aventure ne contient pas de mécaniques spéciales. Toutefois, étant destinée à un jeune public nous y avons intégré un personnage non-joué (ou PNJ) pour guider les PJ au besoin : il s'agit de Chloé, la salamandre lumineuse. Les MJ peuvent ainsi donner des indices via Chloé aux PJ qui auraient besoin d'un petit coup de pouce ; l'aide se fera ainsi en jeu et non hors-jeu. Chloé n'est cependant pas là pour jouer à la place des PJ, elle les accompagne uniquement.

Cette aventure ne demande de jets de dés que si vous y ajoutez des événements optionnels (voir ci-après) ; l'accent est mis sur la découverte du roleplay.

Sécurité émotionnelle

Votre bien-être émotionnel est indispensable pour l'équipe ManyVerse.

Trigger Warnings

Nous avons identifié les trigger warnings (ou TW) suivants dans cette aventure :

- Sorcellerie
- Créatures surnaturelles (kelpie, dryade)

Enfin, nous avons choisi le terme anglophone de trigger warning, et son acronyme TW, au lieu du terme francophone "sujet sensible", dont l'acronyme est à l'opposé de nos valeurs.

Outils de sécurité émotionnelle

Ainsi, directement dans l'appli, nous avons intégré des outils pour prévenir les MJ si une interaction ou une description ne vous convenait pas. En cliquant sur l'icône de triangle warning dans le chat, vous signalerez le problème. Vous pouvez également faire connaître votre mal-être autrement, notamment par l'utilisation de X-Card ou autres moyens de sécurité émotionnelle. Toutefois, si cela ne suffisait pas, n'hésitez pas à quitter la table.

Phrase de sécurité

Comme toujours, si vous menez cette histoire avec des personnes ne connaissant pas le jeu de rôle, assurez-vous que la situation soit claire, en particulier avec cette aventure qui démarre sans temps de pause. Nous utilisons en général la phrase de sécurité suivante :

Nous allons vivre une aventure ensemble. Si quelque chose venait à vous déranger, dites-le et l'aventure s'arrêtera immédiatement. Tout ce dont vous avez besoin pour jouer est ici. Est-ce que c'est bon pour tout le monde ?

(si vous obtenez uniquement des réponses positives)

Alors, c'est parti !

C'est simple et suffit à emmener les personnes dans les mondes de l'imaginaire sans avoir besoin de révéler d'informations sur l'histoire ni d'expliquer en détail ce qu'est un jeu de rôle. Toutefois,

prenez soin d'attendre une réponse positive et de répondre aux questions qui vous seraient posées avant de lancer l'aventure.

Inclusivité

Pour des raisons morales qui sont chères à l'équipe ManyVerse, toutes les ManyAventures sont aussi inclusives que possibles ; nous faisons notamment attention à ne pas genrer les personnes tout en adoptant une écriture aussi fluide et accessible que possible. Toutefois, si vous avez des conseils ou des remarques sur ce sujet, merci de nous contacter à l'adresse mail suivante :

contact@manyverse.quest.

Aventure

C'est le cœur de l'histoire et ce pourquoi vous êtes là.

Préparation

C'est la phase d'avant-jeu, préalable au démarrage du temps. C'est le moment où les PJ prennent leurs marques.

Ambiance sonore

Lancer l'audio [Ambiance sonore - Charming] via les Sons. C'est une ambiance musicale que nous avons créée pour accompagner cette aventure ; elle dure 35 minutes pour que vous n'ayez pas à la relancer.

Explications

Elle dure environ 2 minutes.

Placer les objets [Torche - Charming], [Pendentif en bronze - Charming], et [Bague en bronze - Charming] dans les inventaires des PJ ; chaque PJ doit avoir un exemplaire de chaque objet.

Montrer l'image [Quest - Charming] avec une Annonce.

Lancer l'audio [Quest - Charming] via les Sons ou lire le texte suivant :

La légende raconte que les trois sœurs et sorcières, Pruboe, Pie, et Phiper ont en elles le pouvoir des trois : une magie si puissante qu'elle peut faire et défaire le monde ! Grâce à ce triple pouvoir, elles sont sur le point de réaliser l'élixir ultime, le philtre qui les supplantera tous : la Potion Plénipotentiaire de Perfection !

Elles ont consciencieusement lu et relu leurs grimoires, ont diligemment tracé les runes à la lumière de la pleine lune, et on méthodiquement assemblé les ingrédients nécessaires. Elles ont même réussi à faire pousser des champi-lumi dans leur hutte. Hélas, Chloé, leur espiègle salamandre, a trouvé leur couleur fortement appétissante et les a goulument tous gobés !

La préparation est presque terminée et si les trois sœurnières n'y ajoutent pas trois chapeaux de champi-lumi, tout sera perdu. Chloé, lumineuse comme un petit soleil, vient quérir votre aide. Elle sait où trouver des champis-lumis sauvages mais elle ne pourra pas les ramener avant le coucher du soleil, dans 25 minutes !

Démarrage

Montrer l'image [Chloé - Charming] et l'audio [Chloé - Charming] avec une Annonce, et placer ensuite l'image dans l'onglet PNJ des feuilles de personnage.

Lancer l'audio [Chloé (démarrage) - Charming] via les Sons ou lire le texte suivant :

S'il vous plait, aidez-moi ! Une personne s'est introduite dans la hutte des trois sœurnières et a dévoré tous les champis-lumis! [un nuage lumineux sort de la bouche de Chloé alors qu'elle émet un petit rot]

Si on en ajoute pas à la potion avant le coucher du soleil, tout sera perdu ! Je sais où trouver des champis-lumis sauvages et je peux vous y guider, mais j'ai besoin de votre aide pour les ramener à temps. D'abord, nous devons passer par le lac où réside Zeida, la kelpie honnête. Ensuite, nous devons traverser la forêt et parler avec Bahar, la dryade énigmatique. Enfin, nous pourrons pénétrer dans la grotte cristalline, grâce au mot de passe que j'ai appris par cœur ! [Chloé bombe fièrement son petit torse]

Au fond de la grotte, nous trouverons tous les champis-lumis que nous souhaitons. Une fois récoltés, laissez-moi faire pour le retour. [Chloé sourit malicieusement]

Juste après la fin du monologue de Chloé, lancer le Timer, que vous aurez préalablement réglé sur 25 minutes, soit la durée de l'aventure.

Chloé accompagnera les PJ dans l'aventure et pourra répondre à leurs questions. Les MJ peuvent se servir de Chloé pour donner des indices.

Si les PJ demandent à Chloé si c'est elle qui a dévoré les champis-lumis, elle avouera. Elle assurera aussi qu'elle ne savait pas qu'ils étaient aussi importants, et insistera sur le fait qu'ils étaient délicieux et que les choses délicieuses sont faites pour être mangées. Ne pas oublier que le temps est compté et s'écoule déjà.

Chloé explique aux PJ qu'elle les guidera jusqu'aux champis-lumis. Il faut passer par le lac de la kelpie honnête ; puis traverser la forêt de la dryade énigmatique ; et enfin pénétrer dans la grotte cristalline, grâce au mot de passe que connaît Chloé.

Action !

Les PJ se lancent dans l'aventure ! Une fois celle-ci lancée, maintenir un rythme soutenu et ne décrire que rapidement les lieux. Il faut se concentrer sur l'essentiel : les actions des PJ. Ce sont elles qui façonneront l'aventure ; vous pourrez même ajouter à votre gré des éléments pour faire correspondre les idées des PJ à votre aventure.

Le lac de l'honnêteté

Le premier arrêt sur le chemin jusqu'aux champis-lumis est le lac où vit Zeida, la kelpie honnête. Lorsque les PJ arrivent aux abords du lac, Chloé leur explique la situation.

Lancer l'audio [Chloé (lac) - Charming] ou lire le texte suivant :

Pour arriver à temps à la grotte cristalline, il faut traverser le lac. Et pour traverser le lac, il faut demander à Zeida de nous transporter sur son dos. Elle est bien plus forte qu'il n'y paraît et peut emmener tout le monde en un seul voyage ! Elle est aussi très à cheval [Chloé rigole] sur le protocole : elle n'acceptera de nous faire traverser que si nous lui offrons un cadeau. Mais attention, il ne faut passer se laisser avoir par la fesse de la pie d'été ! Je n'ai rien sur moi, il faut donc que ce soit une personne parmi vous deux qui jette un objet dans l'eau.

Lorsqu'un objet est jeté dans l'eau, il faut le retirer de l'inventaire.

Dès qu'un objet est jeté en cadeau dans le lac, la kelpie émerge de ses eaux.

Montrer l'image [Zeida (kelpie) - Charming] et l'audio [Zeida (kelpie) - Charming] avec une Annonce.

La kelpie se montrera trois fois et dira à chaque fois la même question : "J'ai trouvé ceci au fond du lac. Est-ce votre cadeau ? Si c'est votre cadeau, laissez-moi vous offrir ceci en retour."

La première fois elle montrera une version en or de l'objet jeté et proposera en retour un coffre rempli à ras-bord de pièces d'or. Si les PJ répondent que ce n'est pas leur cadeau, elle plongera et remontera cette fois-ci avec une version en argent de l'objet des PJ et proposera une bourse débordant de pièces d'argent. Si les PJ répondent à nouveau que ce n'est pas leur cadeau, elle plongera une dernière fois et remontera avec l'objet en bronze jeté par les PJ et leur offrira de leur faire traverser le lac sur son dos ; les PJ peuvent répondre que c'est leur cadeau sans risque.

Si les PJ font preuve d'honnêteté, la kelpie acceptera de les transporter sur son dos de l'autre côté du lac.

Si les PJ ne font pas preuve d'honnêteté, la kelpie retournera dans les eaux du lac sans un mot. Pour la faire émerger à nouveau, il faudra tout recommencer depuis le début : jeter un objet et répondre aux questions ; seule l'honnêteté pourra permettre de traverser le lac sur le dos de la kelpie.

Dans le cas extrême où les PJ ne feraient jamais preuve d'honnêteté, les MJ devraient leur faire perdre du temps en leur faisant faire le tour du lac.

La "fesse de la pie d'été" est en réalité la cupidité.

Chloé explique aux PJ qu'il faut traverser le lac pour arriver à temps et que pour le traverser il faut faire un cadeau à la kelpie car elle est à cheval sur le protocole ; il faut également faire attention à la cupidité. Après qu'un objet ait été jeté, Zeida sortira trois fois des eaux du lac pour demander aux PJ s'il s'agit de leur cadeau et offrant un cadeau en retour. La première fois, elle montrera une version en or de l'objet des PJ avec un coffre plein d'or en cadeau. La deuxième fois, avec une version en argent et une bourse pleine de pièces d'argent. La dernière fois, avec l'objet en bronze des PJ et offrira de les faire traverser. La traversée du lac sur le dos de la kelpie n'est possible que si les PJ font preuve d'honnêteté. Dans le cas contraire, il faut tout recommencer, ou faire le tour du lac et perdre du temps.

La forêt énigmatique

Le deuxième arrêt sur le chemin jusqu'aux champis-lumis est la forêt où se trouve Bahar, l'énigmatique dryade. Lorsque les PJ sont devant la forêt, Chloé leur explique la situation.

Lancer l'audio [Chloé (forêt) - Charming] ou lire le texte suivant :

Pour arriver à temps à la grotte cristalline, il faut passer par la forêt sans se perdre. Et pour ne pas se perdre dans la forêt, il faut que Bahar nous indique le chemin. Elle adore tous les jeux mais ses préférés sont les jeux de mots. Elle va nous poser une énigme, et il va bien falloir écouter ce qu'elle nous dit. Si nous répondons juste, alors elle nous indiquera le bon chemin. Nous pouvons y arriver !

Montrer l'image [Bahar (dryade) - Charming] et l'audio [Bahar (dryade) - Charming] avec une Annonce.

Lancer l'audio [Bahar (énigme) - Charming] ou lire le texte suivant :

Pour passer sans encombres, rien de plus simple : il suffit d'ouvrir ses oreilles. Écoutez attentivement mes paroles et la solution vous apparaîtra d'elle-même.

Le chemin n'est pas aussi agréable qu'il n'y paraît.

Le trou de la forêt vous avalera d'un coup!

Le passage lumineux est bien trop étroit.

Le sentier bucolique vous prendra quatre fois plus de temps.

La trace inquiétante est étonnamment la sortie.

Il s'agit d'une énigme basée les homophones et les nombres. Les PJ devront choisir quel chemin prendre parmi les cinq visibles sur l'image [Bahar (dryade) – Charming]. Vous pouvez relancer l'audio si les PJ vous le demandent. Nous conseillons aux MJ qui n'utiliseraient pas l'audio de bien insister sur les passages soulignés dans le texte au-dessus.

Si les PJ répondent juste, alors il n'y a pas de perte de temps.

Si les PJ se trompent, alors il faut leur faire perdre du temps : détailler leur route en fonction du chemin choisi ; les MJ peuvent inventer à l'envi ici.

Si les PJ hésitent et s'apprêtent à donner une mauvaise réponse, Chloé peut leur faire savoir qu'elle pense que c'est une erreur ; elle ne leur donnera cependant pas la bonne réponse car c'est aux PJ de la trouver.

Chloé explique aux PJ qu'il faut passer par la forêt pour arriver à temps et que pour cela il faut répondre à l'énigme de la dryade. C'est un jeu de mots basé sur les homophones et les nombres. Les PJ doivent choisir quel chemin prendre parmi les cinq de l'image de la dryade. Si les PJ choisissent bien, il n'y a pas de perte de temps ; dans le cas contraire, les MJ doivent faire perdre du temps aux PJ. Chloé peut aider mais ne donne pas la réponse.

La grotte cristalline

Le troisième et dernier arrêt sur le chemin jusqu'aux champis-lumis est l'entrée de la grotte cristalline. Lorsque les PJ arrivent aux abords de la grotte, Chloé leur explique la situation.

Lancer l'audio [Chloé (entrée de la grotte) - Charming] ou lire le texte suivant :

Nous sommes à la grotte cristalline ! Il ne nous reste plus qu'à ouvrir ses portes. Les trois sœurcières m'ont donné le mot de passe en m'expliquant qu'il faut écrire l'histoire dans l'ordre.

Montrer l'image [Grotte (entrée) - Charming] avec une Annonce.

Lancer le Runicode - Charming.

Lancer l'audio [Grotte (énigme) - Charming] ou lire le texte suivant :

Le renard grimpe dans le nid fabriqué par la chouette et en ressort avec son trésor éblouissant sous la protection de la lune.

L'ordre chronologique est la Chouette a fait son nid dans l'Arbre puis le Renard y grimpe pour en repartir avec le Champignon (le champi-lumi, et non l'argent) sous la protection de la Lune.

Les deux pièges sont qu'il faut écrire l'histoire dans l'ordre chronologique et que le trésor n'est pas celui qu'on croit.

Si les PJ ont du mal, Chloé les aidera volontiers. Elle peut le faire en précisant que le nid devait être là avant le renard et/ou en jurant qu'elle ne mangera pas le trésor cette fois-ci ; tout est possible, il n'y a pas de façon unique d'interpréter Chloé.

Lorsque la porte s'ouvre, Chloé par le à nouveau aux PJ.

Lancer l'audio [Chloé (intérieur de la grotte) - Charming] ou lire le texte suivant :

Nous sommes dans les temps ! Les parois de la grotte cristalline reflètent la lumière. Pour y voir, il nous faudra éteindre toutes les sources de lumière avant d'entrer ; les champis-lumis brillent doucement en journée et ils ne nous aveugleront pas si nous nous dépêchons. Je connais le chemin. Allons-y vite, il ne reste que peu de temps !

L'idée est ici que les PJ éteignent leur torches – en les supprimant de l'inventaire – et disent à Chloé d'attendre dehors, car elle brille trop. Si cela n'est pas fait, les PJ perdront du temps.

Lorsqu'il aura été décidé que Chloé reste à l'entrée de la grotte, elle dessinera un plan pour les PJ. Le Tableau Blanc vous permettra de créer la grotte de vos envies tout en gardant le plan accessible aux PJ. La tension devrait monter d'un cran pour les PJ qui doivent attendre que Chloé finisse de dessiner le plan.

Enfin, les PJ arrivent au centre de la grotte, où les champis-lumis les attendent. Il ne reste qu'à les récolter.

Montrer l'image [Grotte (intérieur) - Charming] avec une Annonce.

À l'entrée de la grotte, Chloé annonce aux PJ qu'elle est une magicienne elle aussi, et leur ouvre un portail vers la hutte des trois sœurcières.

Réaction !

Vous êtes presque à la fin. Il ne reste que quelques menus détails à régler ; trois fois rien...

Réussite magistrale

Si les PJ ont réussi à ramener les champis-lumis avec au moins 5 minutes d'avance, alors : Bravo ! Vous avez magistralement réussi !

Montrer l'image [Fin (réussite magistrale) - Charming], en utilisant le module Annonce.

Les sœurcières remercient grandement les PJ qui pourront continuer de vivre des aventures avec elle ou d'autres personnes. Chaque PJ reçoit une fiole de la Potion Plénipotentiaire de Perfection – dont les effets sont laissés à la libre imagination des MJ et PJ. Chloé décide d'accompagner les PJ.

Réussite mitigée

Si les PJ ont réussi à ramener les champis-lumis, alors : Bravo ! Vous avez magistralement réussi !

"Comment ça ? Mais quand on réussit tout bien, on réussit magistralement ; et quand on ne réussit pas tout, on réussit magistralement aussi ?" Oui, c'est exactement ça. En JdR, l'échec de la partie, ne signifie pas que vous avez perdu le jeu ; bien au contraire ! Ce qui compte est le plaisir que vous partagez et le moment que vous passez entre vous ! Le succès de la mission est mitigé, le vôtre est magistral ! Alors, encore bravo pour cette réussite magistrale !

Montrer l'image [Fin (réussite mitigée) - Charming], en utilisant le module Annonce.

Les sœurcières remercient les PJ qui pourront continuer de vivre des aventures avec elle ou d'autres personnes. Le groupe reçoit une fiole de la Potion Plénipotentiaire de Perfection – dont les effets sont laissés à la libre imagination des MJ et PJ.

Échec

Si les PJ ont réussi à ramener les champis-lumis, alors : Bravo ! Vous avez magistralement réussi !

"Comment ça ? Mais quand on réussit tout bien, on réussit magistralement ; et quand on ne réussit pas tout, on réussit magistralement aussi ?" Oui, c'est exactement ça. En JdR, l'échec de la partie, ne signifie pas que vous avez perdu le jeu ; bien au contraire ! Ce qui compte est le plaisir que vous partagez et le moment que vous passez entre vous ! Le succès de la mission est mitigé, le vôtre est magistral ! Alors, encore bravo pour cette réussite magistrale !

Montrer l'image [Fin (échec) - Charming], en utilisant le module Annonce.

Les sœurcières remercient les PJ de les avoir aidées. Elles se replongent dans leurs grimoires et tenteront à nouveau de réussir la Potion Plénipotentiaire de Perfection. Les PJ pourront de nouveau les aider, ou partir vers de nouvelles aventures.

Le mot de la fin

Nous vous remercions d'avoir joué à Charming et espérons vous revoir bientôt dans d'autres ManyAventures !

Options

Une aventure ne se passe jamais comme prévue alors nous avons prévu des imprévus !

Évènements potentiels

Les évènements potentiels sont des situations qui arriveront si les MJ le souhaitent. Elles ont lieu à un moment précis de l'aventure. Néanmoins, il est possible de les rendre plus aléatoires en lançant un dé pour décider du moment de leur apparition.

Voir le monde de (trop) haut

Chloé, qui est haute que trois pépins de pomme, souhaite de prendre de la hauteur. Pendant la traversée du lac, elle demande aux PJ de monter sur leur tête. Les rêves de grandeur se transforment rapidement en cauchemars quand un rapace fonce pour l'agripper.

Le PJ qui porte Chloé doit faire un jet de Réflexes (physique) difficulté 50.

S'il est réussi, le rapace n'a pas le temps d'agripper Chloé.

S'il est échoué, alors les deux PJ doivent lancer un objet de leur choix – en le supprimant de l'inventaire – sur le rapace. Toucher le rapace demande un jet de Précision (physique) difficulté 40 ; chaque PJ a le droit à un unique lancer. Il n'est pas possible de tirer avec une arme sur le rapace car cela risquerait de blesser Chloé.

S'il est réussi, le rapace lâche Chloé dans l'eau et les PJ perdent une minute.

S'il est échoué, Chloé mord le rapace et réussit à s'enfuir mais elle est déjà loin ; la retrouver fait perdre trois minutes aux PJ.

Un petite sieste à l'ombre des grands arbres

Si les PJ empruntent le mauvais chemin dans la forêt, notamment le premier, une envie de dormir les dorlotera. Les fleurs du sentier exhalent une odeur qui endort l'esprit et fait agréablement rêver.

Un jet de Ténacité (mental) difficulté 50 est nécessaire pour ne pas s'endormir. Si au moins un PJ réussit, alors c'est bon. Si tous les PJ échouent, alors il faut attendre deux minutes que Chloé les réveille ; grâce à sa résistance naturelle à la magie, elle s'éveillera plus tôt.

Let's golem

Si les PJ arrivent avec beaucoup d'avance à la grotte, le golem gardien les surprendra. Cette créature ne peut pas être vaincue par la force physique mais elle est intelligente et s'écartera si les intentions des PJ sont clairement honorables.

Un jet de Persuasion (social) difficulté 50 est nécessaire pour faire rapidement comprendre au golem que les PJ sont ici pour aider les sœurcières. Si le jet est réussi, le golem s'écarte immédiatement. S'il est échoué, il reconnaîtra Chloé au bout de trois minutes. Il est également possible de laisser les PJ discuter jusqu'à convaincre le golem.

Critiques

Parfois, les dés sont complètement avec vous ou totalement contre vous. Nous vous proposons quelques conséquences pour ces situations.

Réussites critiques

De manière générale, une réussite critique doit soit amener un bonus inattendu soit éviter une catastrophe prévue.

Pour cette aventure, les jets de dés étant limités, nous vous invitons à imaginer des conséquences géniales et hautement bénéfiques pour vos PJ. L'idée sera de toujours faire gagner du temps pour diminuer la tension.

Échecs critiques

De manière générale, un échec critique doit soit amener un malus inattendu soit exagérer une catastrophe prévue.

Pour cette aventure, les jets de dés étant limités, nous vous invitons à imaginer des conséquences catastrophiques mais rattrapables pour vos PJ. L'idée sera de toujours faire perdre du temps pour augmenter la tension.

Liste des fichiers nécessaires

Vous trouverez ci-après une liste de tous les fichiers nécessaires pour mener cette aventure comme nous l'avons imaginée. Ils sont tous disponibles dans le dossier de téléchargement ou déjà présent sur l'appli ManyVerse. Nous les écrivons ici pour que les MJ puissent s'assurer de disposer de tous les outils prévus. Si vous remarquez qu'il vous en manque, et qu'ils ne sont ni sur l'appli ni dans le fichier de téléchargement, merci de nous contacter à l'adresse suivante : contact@manyverse.quest ; nous ferons alors tout notre possible pour vous les fournir.

-