
L'Arnaque

Cette aide de jeu a été réalisée par Laurent MARQUET

Il arrive qu'un groupe de PJ devienne bien trop riche suite à des opérations commerciales juteuses ou des missions périlleuses au service de puissants. Pas de panique, il y a toujours une solution pour préserver l'équilibre dans une campagne. En voici une :

Les PJ sont en voyage dans des contrées lointaines et cherchent à revendre des marchandises extrêmement rares et chères dans ces contrées...

Première étape:

Introduire un guide véreux qui connaît le sort « communication mentale ». Grâce à ce sort, le guide va avertir les clients potentiels des personnages que toute transaction leur vaudra des représailles de la guilde locale des marchands. Bizarrement, les personnages ne trouveront pas de clients intéressés et tous les marchands auront des prétextes farfelus pour justifier qu'ils ne sont pas solvables (*dommage !*)

Deuxième étape :

Le guide propose alors de faire du troc et oriente les joueurs sur des personnages connus pour leur attrait à posséder des petits objets magiques. Là encore « pas de chance » il n'y a rien d'intéressant (faire tirer moult jets de chance derrière le paravent)

Troisième étape :

Quand les personnages seront las de leur journée perdue, le guide leur dira « ça alors, vous n'avez vraiment pas de chance... Mais oui, c'est ça qui vous manque, la chance... Il existe dans un lieu sacré un vieil ermite bizarre qui tente de dénouer les fils de la toile de la déesse araignée. Tout le monde l'évite car elle est un peu folle et dangereuse. Elle a de terribles pouvoirs mais aussi des alliés étranges. La légende raconte qu'elle possède une petite araignée magique qui confère bonheur et chance. M'est avis qu'avec toute cette fortune, vous pourriez bien convaincre la vieille de vous la céder »

Quatrième étape :

En se rendant chez l'ermite (une actrice déguisée) le guide fait un détour par le repère connu de quelque monstre. Là encore, « pas de chance... ce chemin est pourtant réputé pour être absolument sûr. Vous portez vraiment la poisse les gars »

Cinquième étape :

Arrivé au soi disant lieu saint, l'ermite attend les personnages en pratiquant des gestes mystiques. Après un premier contact où elle racontera sa vie pleine de bonheur (à chaque fois que la chance devait intervenir, elle était favorable !), Elle dira aux joueurs qu'elle se fait vieille et qu'elle rêve d'une retraite dorée. Mais elle ne cédera son trésor qu'à un aventurier digne de ce nom. Elle organisera alors quelques simulacres d'épreuves (accepter de laisser une mygale grimper dans sa main... poser une araignée par terre et voir vers quel personnage l'araignée se déplace...) avec des énigmes bidons du style « Je suis une maille, nous sommes un filet, quelle est la force qui nous unit ? » (Le grand compromis) ou encore « Lorsqu'on en a, on peut le prendre, mais lorsqu'on en donne, on ne peut pas le reprendre. Lorsqu'on en perd, on risque qu'il vous rattrape » (le temps)

Dernière étape :

Le pigeon ayant été déterminé à l'issue des épreuves, proposez-lui une petite araignée d'une espèce rare en dehors de leur pays et expliquez leur les « pouvoirs » qu'elle confère à son maître (bonne fortune...) Le prix fixé sera exorbitant, ce qui est normal pour un « artefact » capable de faire une magie non conventionnelle. L'affaire est dans le sac.

Epilogue :

N'oubliez pas de faire fuir l'ermite et le guide avant que l'arnaque ne soit découverte... Les problèmes d'argent, ça peut rendre vos aventuriers nerveux...

Licence d'Utilisation

1. Ce texte et les illustrations qu'il contient sont distribués « tels quels » et sans garanties expressément dites ou suggérée. En particulier, aucune garantie n'est donnée concernant l'adéquation du produit avec les attentes de l'utilisateur.
2. Les concepteurs de ce document se réservent le droit de le distribuer en version partielle, éventuellement complété après inscription. Ce même document peut être révisé à tout moment sans avertissement.
3. Aucun ajout, aucune modification ne doivent être fait aux textes ainsi distribués sans accord écrit préalable.
4. Vous êtes en droit de distribuer des copies de ce document à qui vous voulez, sans aucune charge, à condition qu'il s'agisse de l'intégralité du présent document, dans sa version actuelle, y compris cette licence. Vous n'avez en aucun cas le droit d'exiger pour cette redistribution un paiement ou une donation.
Toute utilisation à de fins commerciales est interdite.

