



le Scriptorium

présente :

une aide de jeu
générique



AU FOND DES POCHEs

AU FOND DES POCHEs

UNE AIDE DE JEU PAR ZARCANIA

Mise en page par Rowen Ellendyl
Relecture par Gungnir & Aegis

INTRODUCTION

Cette aide de jeu est inspirée d'un article du blog de la [Bible du Meneur de Jeu](#) et d'un autre (lui-même inspiré de la BMJ) de [Wojavia](#).

Il n'est pas rare que les aventuriers décident de fouiller dans les poches d'un PNJ (pour le détrousser après sa mort ou tout simplement parce que c'est une proie facile pour un voleur à la tire habile). Pour donner un peu de relief à ces fouilles qui peuvent vite devenir rébarbatives (le joueur demandant uniquement : « je le fouille, je trouve combien de pièces ? ») nous vous proposons cette petite aide de jeu qui va aider à proposer des fonds de poches alternatifs aux immuables pièces d'or, d'argent ou de cuivre habituellement trouvées. Cette aide propose une simple liste d'objets qui peuvent être utilisés ou revendus par les personnages. La plupart de ces objets peuvent aussi être utilisés en tant qu'entrée en matière pour un scénario, une aventure ou une campagne.

LES OBJETS

DU TABAC ET UN BRIQUET

Fumer c'est classe, surtout pour un aventurier. De plus ce tabac peut être vendu (valeur en fonction de la personne sur lequel il est trouvé), fumé ou utilisé à toute autre fin non avouable.

- **Pour une aventure**

Le tabac n'en est pas, et après l'avoir essayé, les joueurs se trouvent en possession d'une nouvelle forme de drogue très addictive qui ressemble à s'y méprendre à du tabac. Voudront-ils leur part du gâteau ou essayeront-ils de détruire le laboratoire d'où vient ce « tabac ».

UNE LETTRE DE GUILDE

Cette lettre, selon sur qui elle est trouvée, peut soit donner une cible pour un assassinat, une commande pour un artisan ou toute autre chose qu'une guilde peut demander à l'un de ses membres.

- **Pour une aventure**

La lettre contient des éléments d'un contrat commercial ou d'ingénierie que certains enne-

mis de la guilde considérée pourraient avoir envie de connaître. Tenter de faire monter les enchères pourrait s'avérer être dangereux... En effet, les deux guildes pourraient réussir à tomber d'accord pour supprimer le problème à la racine.



UN COLIFICHET

Le petit porte-bonheur peut avoir un effet magique ou non (à la discrétion du MJ ; le cas échéant, voir l'aide de jeu [Gri-gris](#)).

- **Pour une aventure**

Le colifichet récupéré ressemble étrangement à une relique d'un saint local qui a été dérobée (les joueurs peuvent le savoir ou non, ce qui peut pimenter les choses). S'ils décident de le faire reconnaître ou de le rapporter, ils pourraient bien être accusés du vol, ou le véritable voleur voudra se venger.

UN PARCHEMIN VIERGE ET CHIFFONNÉ

Un parchemin tout bête sur lequel on peut écrire toutes sortes de choses.

- **Pour une aventure**

Le parchemin n'est pas aussi vierge que son apparence peut le laisser croire. Si les joueurs soupçonnent quelque chose de pas net, ils pourraient avoir envie de passer ce parchemin à la chaleur et dans ce cas il apparaîtrait un message.

UN MORCEAU DE BOUGIE ET DES ALLUMETTES

Dans un monde où l'électricité n'est pas encore découverte ou maîtrisée, les bougies restent une manière de s'éclairer pour pas cher. Il est donc tout à fait normal d'en trouver des bouts un peu partout.

- **Pour une aventure**

La bougie est couverte de runes maléfiques... Mais d'où vient cette bougie ? Et le rouge dessus, ça ressemble étrangement à du sang.

UNE PORTION ALIMENTAIRE

Vous pouvez mettre tout ce que vous voulez en faisant attention à la taille et à une éventuelle sauce. On peut aussi trouver dans la poche intérieure d'un garde une flasque d'un alcool fort par exemple.

- **Pour une aventure**

Il semblerait que la personne sur laquelle a été trouvé ce reliquat de repas soit morte d'une étrange manière, aucun coup, aucune blessure. Un empoisonnement ?

UN COUTEAU DE POCHE

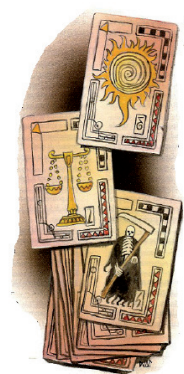
Les joueurs récupèrent un petit couteau de poche avec une lame amovible. Le manche peut être en corne ou en bois. Il ne semble pas facile de se battre avec ça, mais il est facile à dissimuler et un coup bien placé peut faire taire les plus bavards ou éteindre les yeux les plus brillants.

- **Pour une aventure**

La lame est gravée de runes et d'initiales qui, semble-t-il, ne correspondent pas au propriétaire actuel du couteau. Un simple prêt ou un vol ? Si le couteau est de très bonne facture, son propriétaire sera sûrement très content de le retrouver.

UN JEU DE CARTES

Ce jeu de carte permet de tromper le temps lors de gardes particulièrement longues ou de voyages ennuyeux. On peut y jouer pour de l'argent ou le plaisir. Suivant sur qui le joueur l'a récupéré, les cartes vont être de plus ou moins bonne qualité. Les plus beaux jeux seront illustrés par des dessins très fins et protégés par un étui ouvragé. À contrario, les moins chers pourraient être incomplets ou abîmés.



UNE RECONNAISSANCE DE DETTE

La reconnaissance de dette peut se trouver dans les poches d'un banquier par exemple, d'un baron du crime mais aussi sur un simple marchand ou artisan. En effet, c'est une manière simple de matérialiser une dette entre deux personnes. Elle

peut être « au porteur » (celui qui la présente peut se faire payer) ou nominative. Sur ce document se trouve le nom de l'emprunteur, de celui qui a prêté (institution ou personne) ainsi que les modalités de remboursement (elle doit également être signée par les parties). Évidemment, une personne pouvant présenter à une banque ou à un parrain de la pègre locale une reconnaissance de dette au porteur et se signalant comme prêteur se fera rembourser (normalement) que ce soit lui qui ait consenti le prêt ou non.

- **Pour une aventure**

La reconnaissance de dette trouvée sur un serviteur de la maison du duc local n'est pas au porteur, mais porte le nom du duc et d'un parrain local de la mafia. Libérer le parrain de la pègre d'un remboursement d'une dette importante peut paraître intéressant.

UNE CARTE DE FIDÉLITÉ

Il n'y a pas de raison que les cartes de fidélité n'existent pas dans tous les univers.

- **Pour une aventure**

Il semblerait que la carte de fidélité soit remplie et qu'il ne reste plus qu'à aller récupérer le cadeau ou la réduction dans une grande enseigne de vente d'armes. Cela peut motiver les joueurs à aller dans la direction où vous voulez les emmener. Libre à vous de décider si l'identité sera vérifiée (le client qui a rempli sa carte de fidélité doit sûrement être bien connu par les vendeurs). Si c'était simplement pour les envoyer dans une ville précise, il est possible que la carte ne soit tout simplement plus valable...

UN INSTRUMENT DE MESURE

Les joueurs peuvent mettre la main sur un instrument qui sert aux ouvriers pour calibrer les pierres ou les placer à intervalle réguliers. Les instruments de mesure étaient généralement en métal (type platine) avec un poids et des dimensions qui ne varient que très peu en fonction de la température. Ce sont en général des instruments coûteux car il faut une grande précision pour les produire. Ce genre d'instruments se vend très mal dans les boutiques en ville car les ateliers de confection officiels sont vraisemblablement proches. Par contre, en campagne, les



aventuriers trouveront plus facilement quelqu'un qui n'a plus le sien ou qui a peur de le perdre et n'a pas le temps d'aller en ville en acheter un.

- **Pour une aventure**

Si les aventuriers comparent l'instrument qu'ils viennent de trouver avec un autre, ils s'aperçoivent d'une légère différence (en poids, en taille, en angle). S'ils essayent de le vendre dans une boutique, l'acheteur le comparera avec un étalon et se rendra compte d'un problème. La contrefaçon d'instrument de mesure est un délit important et les aventuriers, s'ils ne sont pas accusés, pourront être chargés de l'enquête pour retrouver d'où vient ce faux instrument de mesure. Il s'avère que sur le chantier d'un nouveau bâtiment très important, tous les instruments d'un côté sont faussés, ce qui risque de mettre en péril tout l'édifice. Pourquoi et qui oserait s'attaquer à ce genre de construction ? Des opposants au pouvoir en place ? Une guilde quelconque frustrée de ne pas avoir eu le droit de travailler sur le chantier ?

UNE POTION



Les joueurs peuvent trouver sur un cadavre ou dans les poches qu'ils viennent de fouiller une petite fiole sans étiquette. La couleur, l'odeur et la consistance du contenu sont à la discrétion du MJ.

- **Pour une aventure**

Si les joueurs ont été chargés de surveiller ou d'escorter un PNJ, c'est peut-être ce PNJ qui va trouver la fiole et la boire, pensant que c'est de la bière. Malheureusement, c'est bien de la bière, mais elle est empoisonnée. Le poison n'est pas mortel mais rend abruti ou déviant. Les aventuriers devront donc trouver un antidote par tout les moyens disponibles (retrouver les créateurs du poison, trouver un expert en poison) puis réunir les ingrédients pour le créer. Ce genre d'aventure peut lancer une campagne si l'un des ingrédients ne pousse que dans un

endroit reculé, ou un simple *one-shot* s'il faut juste trouver le bon soigneur dans une ville mal famée.

UNE CLÉ

Dès lors que l'on a quelque chose à cacher, on utilise un cadenas ou une serrure. Et la clé va de paire avec la serrure.

- **Pour une aventure**

La clé porte le nom d'une auberge et peut avoir été trouvée sur un serveur ou un barman. Elle peut ouvrir la porte principale ou tout simplement le placard à balais. Si par hasard elle se trouve dans les poches du propriétaire, il se peut qu'elle ouvre une réserve où est fabriqué de l'alcool illégalement.

UN MIROIR DE POCHE

Dans un univers médiéval, les miroirs peuvent être faits de métal poli ou avec du verre recouvrant une couche de métal. Suivant l'endroit où on le trouve, il peut être serti de pierres précieuses ou tout simplement en métal bosselé. On en trouvera plus facilement dans les poches des dames, mais un espion peut aussi en avoir un pour jeter des coups d'œil au coin des murs.

- **Pour une aventure**

Juste après avoir trouvé ce miroir, si l'un des aventuriers se regarde, il peut s'apercevoir qu'il n'a pas de reflet ! N'est-ce d'ailleurs pas ce même aventurier qui s'était fait mordre par un homme bizarre il y a peu de temps ? D'ailleurs, ces temps-ci, il voulait manger de la viande souvent, vous ne trouvez pas ? Ou alors c'est tout simplement un miroir magique qui ne reproduit ou montre que certaines choses... Les aventuriers vont vouloir trouver quoi, mais peut-être que ce ne sera pas pour leur bien.

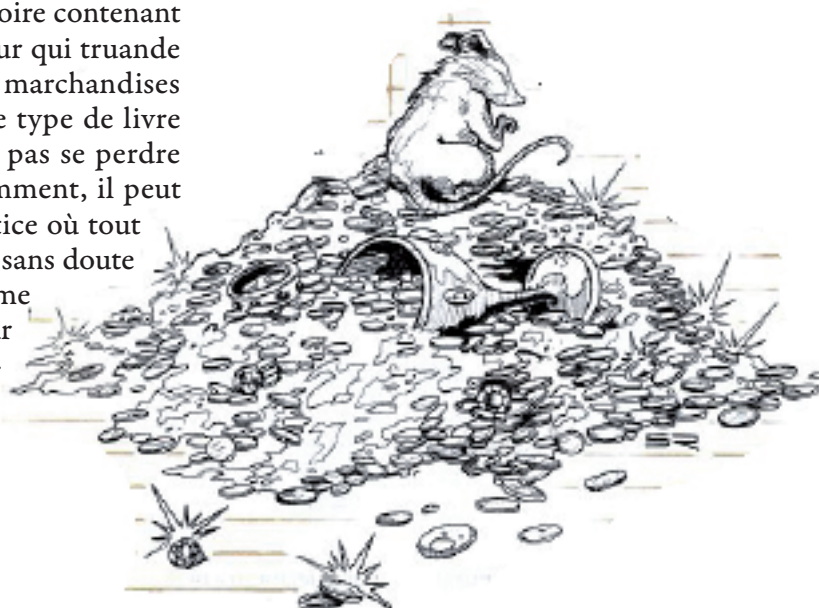
UN GRIMOIRE



C'est dans les grimoires que sont regroupées toutes les connaissances. Ce sont des livres souvent à couverture de cuir qui peuvent être reliés avec du métal ou du bois. On y trouve toute sorte de choses, des textes religieux, des sagas guerrières, des histoires, etc.

- **Pour une aventure**

Les aventuriers trouvent un grimoire contenant les comptes officiels d'un armateur qui truande régulièrement les autorités sur les marchandises transportées et/ou déchargées. Ce type de livre est utilisé par l'armateur pour ne pas se perdre lui-même dans ses calculs. Évidemment, il peut présenter un livre de comptes factice où tout semble clair. Les autorités seraient sans doute très intéressées de voir ce livre, comme les concurrents. Bien sûr, l'armateur fautif sera lui aussi très pressé de retrouver ce livre.



LA TABLE ALÉATOIRE

Résultat d100	Objet
01 à 07	Une blague à tabac et un briquet
08 à 13	Une lettre signée d'un maître de guilde
14 à 21	Un colifichet
22 à 30	Un parchemin vierge et chiffonné
31 à 39	Un morceau de bougie et des allumettes
40 à 48	Une portion alimentaire
49 à 57	Un couteau de poche
58 à 65	Un jeu de carte
66 à 69	Une reconnaissance de dette
70 à 73	Une carte de fidélité
74 à 79	Un instrument de mesure
80 à 85	Une potion
86 à 91	Une clé
92 à 96	Un miroir de poche
97 à 100	Un grimoire

Évidemment, les objets, s'ils sont utilisés dans leur fonction d'aventure, ne doivent pas se trouver n'importe où. Par exemple, le livre de comptes de l'armateur ne se trouvera que sur l'un de ses hommes de confiance ou sur lui-même, pas question de trouver ça sous les sabots d'un cheval. Le MJ devra donc calibrer l'endroit où se trouve l'objet en fonction de son importance et surtout de l'importance de l'histoire qui en découle.

