

# L'Épopée Grottesque

Par Tofu&Belette, sur une idée de Yakaab développée par Rappap pour le Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Bienvenu(e) dans l'épopée grottesque ! Vous aimez les aventures ? Terrasser des trolls à la pointe de votre épée ? Pourfendre les dragons pour voler leur trésor ? Sauver une princesse des griffes d'un sorcier maléfique ? Et bien passez votre chemin, car pour une fois cet honneur ne vous revient pas.

L'épopée grottesque est un jeu principalement orienté roleplay dans lequel les joueurs devront redoubler d'ingéniosité pour résoudre les situations dans lesquels le MJ les plongera. Ici, les joueurs ne lancent pas de dés, ils doivent décrire au mieux leurs actions pour obtenir les résultats escomptés.

Dans ce jeu, le héros est un prince pourri gâté qui n'a jamais bougé du château dans lequel il obtient tout d'un claquement de doigt. Jusqu'au jour où le roi, agacé de voir son fils vagabondé dans les couloirs décide de l'envoyer dans une quête qui l'inscrira à jamais dans la légende.

Du moins si vous faites bien votre travail. Car en effet vous devrez jouer les serviteurs du prince. Votre but ? Que ce fils à papa revienne indemne à la maison empli de gloire et de fortune. Ce qui ne va pas être une mince affaire... Si vous échouez ? Vous serez exécuté sur la place publique ! Réussissez et vous serez riche et obtiendrez vos propres terres !

## Matériel nécessaire

Pour jouer à l'épopée grottesque vous pouvez ranger vos grosses bourses de dés encombrantes... Enfin gardez les à portée pour profiter des formidables tables aléatoires que proposent le jeu ! Sinon, voici tout ce dont vous aurez besoin :

- Quelques crayons à papier
- Une feuille par joueur
- 3 séries de jetons colorés

Une fois que vous aurez réunis ces éléments, les joueurs et lu ce manuel vous serez prêt à vivre des aventures aussi pittoresques que le prince lui-même.

# Le prince

Le prince est le personnage du maître du jeu. C'est lui qui va réaliser la quête... Du moins c'est ce qu'il faut que tout le monde croit. Ce chevalier a ses faiblesses et... Une force ? Peut être ? Bien cachée ? Bon vos joueurs trouveront bien un moyen de broder quelque chose.



En début de partie, le MJ lance un dé 8 afin de choisir la faiblesse de notre héros dans le tableau qui suit :

1	2	3	4	5	6	7	8
Maladresse	Capricieux	Gourmand	Avarice	Pervers	Colérique	Niais	Grossier

Ce défaut est surtout un élément de roleplay. Ainsi, un chevalier grossier traitera le peuple comme des serviteurs, n'aura aucune patience et ne mâchera pas ses mots. Là où un prince gourmand préférera profiter des bons petits plats de l'auberge plutôt que d'accomplir sa quête. N'hésitez pas à rajouter du ridicule à votre chevalier qui n'a aucun sens des réalités. Pense-t-il à s'habiller le matin si on ne le fait pas pour lui ? Le bétail lui apparaît peut-être comme un groupe de monstres terrifiants ? Est-ce qu'il sait monter à cheval ? Votre prince ne doit pas seulement être inutile, il doit être insupportable et rendre les joueurs fou par son incompetence. Vous jouez le boulet du groupe alors n'hésitez pas à surjouer ce rôle.

Ensuite il tire sa force... enfin... sa faible capacité à faire quelque chose. Cette "force" sera également tiré au dé 8 dans un tableau que voici :

1	Sait par quel bout tenir une épée
2	A lu un roman d'aventure quand il était petit
3	Sait à peu près à quoi ressemble un dragon
4	Sait faire un tour de magie où il détache son doigt
5	A réussi à garder un chaton pendant 3 mois
6	A déjà vu une carte du royaume
7	Sait se servir d'un peigne
8	Peut compter jusqu'à 17

Cette force servira lors des résolutions d'actions. Lorsque le chevalier doit surmonter un obstacle, le MJ lance un dé 20. Si le résultat est supérieur ou égal à 15, l'action est miraculeusement réussie par le prince. Dans le cas contraire c'est un échec. Pire, si le dé fait

5 ou moins le prince réalise un échec critique et son action entraîne des conséquences néfastes sur l'avancée de sa quête.

Si un joueur suggère que la force du chevalier pourrait l'aider à réaliser son action, il le justifie au MJ, qui peut alors ajouter un bonus de 1 ou 2 points au dé de celui-ci. En situation de combat il est évident que savoir tenir une épée par le bon bout peut aider ! Il est moins évident de penser au fait que cela peut servir pour voler une arme ou menacer quelqu'un. A vos joueurs d'être imaginatifs sur la façon d'utiliser cette qualité.

Enfin, la dernière chose que possède votre prince est une réputation. Cette réputation évolue entre 0 et 10. Au début de la partie elle est à 5. Le prince n'a que son nom pour se présenter. Après des PNJ il n'est qu'un membre de la royauté. Ni bien vu ni mal vu. Au cours de la partie et selon vos actions et celles du prince cette réputation va évoluer. Plus la réputation tends vers 0, moins le prince aura confiance en lui. Il aura un malus à certains jets et sera moins bien accueilli par les villageois. Mais au contraire, un prince à la réputation haute sera confiant et acclamé. Il obtiendra des bonus à certains jets, aura plus de facilité à communiquer et pourra profiter d'équipements à moindre coût.

Utilisez des jetons pour symboliser la réputation du prince et n'hésitez pas à faire évoluer cette réputation très rapidement. Après tout, vous escortez un membre de la famille royale et son image est peut-être ce qu'il y a de plus important.

## Les serviteurs

Les serviteurs sont incarnés par les joueurs. Chaque joueur doit prendre un rôle différent. Si il n'y a pas assez de joueurs pour incarner tous les rôles, on considère juste que ce dernier n'a pas pu accompagner le prince. Son excuse était surement meilleur que celle des autres. En effet, aucun des serviteurs n'avait envie de s'engager sur cette quête. Tous connaissent l'incompétence du prince et le faire passer pour un héros est une véritable corvée. Si la menace du roi n'était pas si grande vous auriez surement déjà tous déserté. Fort heureusement si vous réussissez vous n'aurez plus jamais à servir qui que ce soit... Ci-dessous vous trouverez une description de chacun des rôles.

### Le barde

Le barde a pour rôle de faire rentrer le prince dans la légende. Il doit s'assurer que tous voient dans le prince le sauveur et le héros qu'il devrait être. Il devra raconter ses exploits, chanter ses louanges et amadouer les foules. Tout le monde doit penser que le prince est un homme d'exception, un modèle à suivre. Bref, le barde doit couvrir les traces et embellir les actions du prince pour que le peuple l'apprécie.



## L'écuyer

L'écuyer doit s'occuper de l'équipement du chevalier. A lui de lui fournir armes, armures, ou tout objet utile à son aventure. Il est bon de savoir que le prince n'a jamais été très assidu auprès de son maître d'arme. Aussi ne vaut-il mieux pas lui fournir une épée avec laquelle il pourrait se blesser. Mais il serait aussi judicieux de trouver un artefact adapter à sa quête pour l'aider au mieux. A vous d'équilibrer votre aide pour ne pas surcharger le prince d'armes aussi dangereuses qu'inutiles.

## Le conseiller

Le conseiller doit... et bien, conseiller le chevalier et l'aider à partir dans la bonne direction. Il doit faire en sorte que le chevalier ne cède pas aux tentations qui seront sur son chemin. Vous devrez donc faire très attention à tout ce que le prince fait et à tout ce qui l'entoure. Vous devrez également l'aider à faire les bons choix pour ne pas qu'il se lève à midi mais plutôt aux aurores pour terminer au plus vite sa quête.

## Le garde

Le garde est là pour assurer la sécurité du prince ! L'ennui c'est qu'il ne peut pas tout faire à sa place ou ce serait lui le héros. Il est très important pour celui-ci de rester en retrait et d'intervenir avec discrétion pour laisser briller son seigneur ! Mais peut-être devrait-il insister pour passer devant dans cette caverne abritant un dragon.

## L'érudit

L'érudit connaît la bibliothèque royale par cœur. Bestiaires, cartes, situations géopolitiques, il sait tout ce que le prince ignore. A lui de donner à celui-ci les meilleures informations pour sa quête. Lui certifier que non ce n'est pas la fourrure d'un lapin qui dépasse de ce buisson mais bien celle d'un loup gris serait un bon début.

## Le valet

Le valet est là pour gérer les basses besognes. S'occuper des repas, du ménage, du transport. Il pallie à tous les besoins du prince et même les plus sordides. Acheter les services d'une prostituée, devoir espionner une personne, voire voler un objet que le prince désire. Vous êtes là pour que le prince n'ai besoin de rien. Quoi qu'il vous demande vous devez de le lui trouver coûte que coûte !

## Serveurs Alternatifs

Si les serveurs proposés ne sont pas à votre goût, vous pouvez choisir l'un de ses profils alternatifs. Ceux-ci sont proposés afin d'apporter de la diversité et éviter qu'un joueur se retrouve coincé dans un rôle qui ne le lui convient pas. Ainsi ces choix sont disponibles pour varier les choix sans rajouter trop de rôles au cœur du jeu.

### Le bouffon (Plutôt que le Barde)

Le bouffon est là pour donner de sa personne ! Sa mission officielle ? Divertir le prince durant cette épopée. Son véritable rôle ? Réussir à paraître encore plus ridicule que le prince... Et ce ne sera pas facile. Le prince tombe dans les escaliers ? Essayez de trébucher sur cette bouse. Le prince a perdu son épée ? Oubliez votre pantalon quelque part. Le prince s'est auto-mutilé ? Mais montrez qu'il est si facile de prendre une catapulte pour une baignoire. Vous êtes dans l'équipe pour être tellement bête que votre prince paraîtra intelligent ! Plus vous vous rabaissez et plus le prince paraîtra grand par contraste. Oubliez votre dignité et pensez à la récompense. Et si ça ne suffit pas, pensez à la guillotine.

### Le maître d'armes (Plutôt que le Garde)

Le maître d'armes n'est pas là pour défendre le prince mais pour l'aider au combat. Ici, hors de question de prendre des coups à la place de votre seigneur mais plutôt de le préparer au moindre adversaire. Dans les faits, vous savez que le prince est un piètre combattant... Un piètre stratège... Un piètre... Piètre un peu en tout en fait. N'espérez pas le voir réaliser des prouesses à l'épée. Assurez le coup en sabotant les chances de son adversaire ! Empoisonnez son épée, voler l'armure de l'adversaire ou blessez le monstre du donjon avant l'arrivée de sa majesté. Et essayez de ne pas finir tué par la flèche de votre élève comme votre prédécesseur.

### Le dauphin (plutôt que le Conseiller)

Quelle tragédie est la vie de celui né en second. Devoir vivre en contemplant la bêtise du futur souverain. Avoir eu le malheur de naître trop tard pour prétendre au trône. Qu'est-ce qui pourrait vous arriver de pire ? Peut-être que votre père ait la brillante idée de vous envoyer à l'aventure avec votre abruti de frère... Vous avez bien tenté de refuser mais il vous a menacé d'exil... Bref, vous voilà parti à suivre votre demeuré de frangin mais ce n'est pas tout ! Vous devez l'aider à ne pas faire de gaffe ! Il ne faudrait pas que le futur souverain se couvre de ridicule. C'est donc envieux et désireux d'expatrier votre cher frère que vous vous lancez dans cette quête. Essayez donc de le faire partir avec sa grognasse pour accéder enfin au devant de la scène.

## L'esclave (Plutôt que le valet)

Une vie d'esclave n'est jamais facile... Mais quand on vous met au service d'un abruti égocentrique on peut presque dire que c'est pire. Vous êtes là... Parce que le prince vous a acheté... Essayez tant bien que mal de répondre à ses attentes car il suffit de pas grand chose pour que vous soyez exécuté. Contrairement aux autres serviteurs, les ressources du prince vous sont entièrement interdites. Il va donc falloir faire preuve d'ingéniosité pour faire plaisir au prince sans pouvoir recevoir aucune aide. Qu'il est compliqué d'être ainsi acheté et ballotté...

## Le Guide (Plutôt que l'érudit)

Le guide est là car il connaît le terrain. La forêt n'a aucun secret pour lui, il sait reconnaître les plantes médicinales ou toxiques et peut traquer n'importe quelle bête. Il a déjà affronté un ours, survécu un mois dans une grotte et traversé les landes enneigées du royaume 4 fois. Et aujourd'hui on vous envoie vous occuper d'un petit sans expérience. Quelle surprise de découvrir que le client était de sang royal et que votre tête était en jeu sur cette requête. Réfléchissez bien à votre itinéraire, cela pourrait bien être votre dernier.

# Le système

Le système de l'épopée grotesque utilise 2 types de jetons, les gemmes de gloire et les jetons personnels. Munissez vous donc de jetons de poker, de pierres colorés ou de bonbons si vous le souhaitez tant qu'il vous est possible de faire la distinction.

## Gemmes de gloire

Le groupe commence la partie avec une gemme de gloire dans la réserve commune. Cette gemme permet à n'importe quel moment de faire réussir une action au prince de façon exceptionnelle. Un miracle qui laissera sans voix tous les serviteurs présents. Cela peut être le prince brandissant son épée et terrassant une créature, un saut qui le fait franchir un mur, ou encore un discours si grandiose qu'il rameute une armée de mercenaire pour attaquer un donjon. Les joueurs devront donc bien gérer cette réserve pour éviter de se retrouver à court dans une situation critique.

## Jetons personnels

Les joueurs commencent également avec 10 jetons personnels chacun. Ces jetons sont à utilisés pour réaliser diverses actions au cours de la partie. A chaque fois qu'un joueur tente de réaliser une action il choisit combien de jetons il souhaite y investir. Si le MJ considère qu'il ne mise pas assez, il peut considérer que l'action a partiellement échoué et aura des répercussions au cours de la partie. Dans certains cas, le MJ peut demander à un joueur un certain nombres de jetons pour obtenir un résultat.

## Exemple

L'écuyer se rend chez le forgeron afin d'acheter une nouvelle épée au prince. Depuis qu'ils sont arrivés en ville, le seigneur ne s'est pas fait bien voir. Il a commencé par saluer les "pécores" avant d'utiliser une chaumière pour vider sa vessie. Sa réputation étant plutôt basse, le forgeron n'est pas très disposé à lui fournir une arme. L'écuyer du groupe se décide pourtant à ne céder qu'un jeton pour cette action. Le forgeron qui reste un marchand lui fournit tout de même une arme qui s'avérera de piètre qualité et risquera de céder dans un moment critique.

La réputation du prince laissant à désirer, le barde décide d'intervenir. Ainsi, une fois la nuit tombée, il réunit les villageois autour d'un feu de camp et leur raconte les incroyables aventures du prince. Vantant son cœur pur et sa bravoure, il raconte comment il a sauvé le petit chaperon rouge, terrassé le terrible Jack Sparrow ou encore la gloire qu'il avait gagné en ramenant le disque de Mishakal. Le barde décide d'encenser son histoire en y accordant 3 jetons. Les villageois sont alors si impressionnés qu'ils décident de faire une offrande au prince pour l'aider dans sa quête.

## Regain

Il est évident qu'une gemme de gloire et dix jetons ne suffiront pas à terminer un scénario et il faut donc que les joueurs puissent regagner des jetons au cours de la partie. Seul le MJ est habilité à distribuer des jetons ! Si celui-ci trouve qu'une action est particulièrement ingénieuse, drôle, ou encore impressionnante. Il peut proposer au joueur responsable de regagner 2 jetons personnels ou 1 jeton de gloire pour le groupe. Aux joueurs de décider si ils ont besoin d'agir pour le prince ou plutôt que le prince puisse faire quelque chose de ses 10 doigts.

Si un joueur se retrouve sans jeton personnel il doit se mettre au repos. Son personnage doit aller boire une bière, manger un morceau, aller dormir ou se frapper la tête contre un arbre pour oublier la bêtise du prince. Le MJ lui redonnera alors quelques jetons après un temps raisonnable pour que le joueur ne reste pas inactif trop longtemps.

# Création de personnage

Munissez vous d'une feuille de parchemin, il est temps de créer votre personnage et de devenir le serviteur désabusée d'un seigneur zélé.

Pour commencer la création de votre personnage, la première chose qu'il vous faut c'est un nom ! Un nom qui en jette ! Comme Armand ou Igor ! Comment ça, ça n'en jette pas ? Bon choisissez votre nom !

Vous avez un nom ? Bien ! Ensuite choisissez un rôle parmi les serviteurs disponibles. Pour éviter les bains de sang, il est de bon aloi de participer à une joute verbale pour décider de l'ordre des choix. Ainsi, chaque joueur doit sortir une tirade, en 2 à 4 vers, chantant les louanges du prince qu'il sert. Le MJ choisi sa tirade préféré et le joueur choisit alors son rôle de serviteur avant de désigner à son tour sa tirade préférée et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu son rôle.

Une fois votre nom et votre rôle choisi il vous faut une raison de servir la famille royale. Cela peut être par nécessité, par loyauté, par hasard... Essayez d'être original cela ne manquera pas d'ajouter un minimum de profondeur à votre personnage. Peut être avez vous été acheté en tant qu'esclave ? Êtes-vous secrètement l'une des maîtresses du roi ? Etiez-vous au mauvais endroit au mauvais moment ? Cette raison représente le background de votre personnage. Si vous vous sentez inspiré vous pouvez compléter avec quelques lignes sur votre passé mais ne vous attardez pas trop longtemps sur cet aspect.

Enfin, choisissez une force et une faiblesse à votre personnage un peu à la manière du prince. Votre serviteur pourrait être courageux mais faible, sympathique mais avare, séduisant mais égoïste... Pensez à la façon dont vous avez envie de jouer votre personnage. Ces 2 adjectifs définiront un fil conducteur pour interpréter votre serviteur. Un maître du jeu particulièrement joueur pourrait utiliser ces traits pour orienter les résultats de vos actions si celles-ci sont en lien. Ainsi un personnage sympathique obtiendra surement de meilleurs résultat auprès des villageois qu'un serviteur aigri.

Et voilà ! Votre personnage est créé et prêt à servir votre seigneur ! Espérons que celui-ci ne se fasse pas couper la tête après de nombreux déboirs.



# Tableaux d'aide de jeu

Si vous ne savez vraiment plus quoi faire de vos joueurs voici une liste d'événements aléatoires qui pourraient leur arriver sur le chemin menant à leur objectif. Lancez un dé 20 et laissez-vous guider par le résultat :

Résultat	Évènement	Exemple
1	Malédiction	Un membre de l'équipe a provoqué la colère d'une entité magique. Il est donc maudit! Des oreilles d'âne lui pousse, il ne peut s'exprimer qu'en miaulant ou peut être est il incapable d'atteindre un lieu précis. Toujours est il que cela va perturber l'avancée de la quête.
2	Rencontre d'un animal perdu	L'équipe rencontre un animal domestique perdu dans la nature, l'animal sera peureux et craintif.
3	Rencontre d'un ennemi	L'équipe tombe nez-à-nez avec un ennemi seul, qui pourra les attaquer ou leur tendre une embuscade.
4	Vol d'un équipement	Un membre de l'équipe se fait voler un, ou plusieurs, équipement important, ou non.
5	Nourriture avariée	L'équipe se rend compte qu'une de leur provision a périmée, ou mange par inadvertance un aliment avarié.
6	Piqûre d'insecte	Un, ou plusieurs, membre de l'équipe se fait piquer à de nombreuses reprises et cela l'irrite énormément.
7	Morsure de serpent	Un, ou plusieurs, membre de l'équipe de fait mordre par un serpent surnois et commence alors à se sentir très mal.
8	Maladie	Un, ou plusieurs, membre de l'équipe tombe malade et il faudra quelques jours pour qu'il se rétablisse ou bien trouver un moyen de les soigner pour qu'il puisse suivre le reste de l'équipe.
9	Phobie	Un événement ou un objet réveil la phobie du prince et il se retrouve alors tétaniser. Peut-être va-t-il être dur de le retrouver maintenant qu'il a fui à travers les bois.
10	Attaque d'un animal enragé	Un animal enragé surgit devant le groupe et commence à les attaquer. La bête est très clairement agressive quel qu'en soit la raison. Maladie, protection de territoire ou juste ce morceau de viande qui dépasse de la poche du prince.
11	Monture malade, roue cassée	Une de vos montures tombe malade, l'une des roues de votre charrette se brise, en bref, vous ne pouvez momentanément plus avancer. Le seul moyen de reprendre la route sera de trouver une solution à ce problème.
12	Empoisonnement	Un, ou plusieurs, membre de l'équipe se fait empoisonner par quelqu'un ou par le toucher de quelque chose, par exemple une plante ou un champignon, empoisonné.

13	Piège	L'équipe tombe sur un piège visible à des kilomètres et ils doivent trouver un moyen de l'éviter. Ou bien, l'équipe tombe dans un piège sans même le voir venir et doivent s'en dépêtrer pour avancer.
14	Campement abandonné	L'équipe trouve un campement abandonné sur le chemin, ce campement semble avoir été déserté rapidement, dans l'urgence.
15	Animal mort	Le groupe croise la route d'un animal mort sur le chemin. La bête n'est pas décédée de manière naturelle. Maladie ? Chasse ? Bataille de territoire ? La prudence est de mise.
16	Chemin bloqué	Le chemin est bloqué par un obstacle. Un arbre qui s'est écrasé sur la route, un pont suspendu qui s'est effondré ou une ENORME toile d'araignée... Toujours est-il que le groupe ne peut plus avancé.
17	Problème de ressources	Il manque une, ou plusieurs, ressource importante et il faudra pallier à ce manque dans les plus brefs délais.
18	Découverte d'un cadavre	Le groupe découvre sur son chemin un cadavre humain semblant s'être fait sauvagement attaquer.
19	Enlèvement	L'équipe assiste à un enlèvement ou l'un des membres de l'équipe se fait enlever pendant le trajet.
20	Entrée de caverne	L'équipe découvre l'entrée d'une caverne intrigante de laquelle s'échappe un écho loin d'être rassurant.

# Une première épopée

Dans le royaume de Seta, non loin de vos frontières, court la rumeur que la princesse Cherry s'est fait enlever. Cela fait maintenant 17 fois que la jeune demoiselle tombe entre les griffes du dragon Bouwse. Agacé qu'on se paie sa tête et de devoir engager des mercenaires pour la récupérer tous les 3 mois, le roi a promis la main de sa fille à celui qui la délivrerait de son donjon ! Voilà une occasion en or pour notre prince de se démarquer et d'enfin devenir quelqu'un !

## Le royaume de Seta

Ces terres froides et humides sont connues pour leur richesse mycologique. En effet, le pays est un grand exportateur de champignons. De toutes les couleurs, aux multiples goûts et aux effets douteux. Les forêts, les murs, les cavernes. Ont trouvé de ces plants partout et seuls les habitants de la région savent discerner les différentes espèces.

A part cette particularité géologique, le royaume est plutôt pacifique. La majorité de la population n'est formé que de paisibles fermiers s'occupant de leurs champs de champignons. Ils sont dirigés par le roi Chompy qui est plutôt apprécié par la population.

## La princesse Cherry

La princesse du royaume est aussi belle qu'elle est naïve. Elle est tellement crédule qu'elle rivaliserait aisément avec notre cher prince. Quand elle ne fait pas la grasse matinée dans son palais, la jeune demoiselle a souvent été vu se balader dans les champs, goûtant parfois des champignons car "ils sont jolis". Il n'est pas rare de la voir faire défaillir après avoir manger une espèce hallucinogène ou soporifique. D'ailleurs, si elle se fait enlever si souvent, c'est qu'elle tombe à chaque fois dans les pièges grossiers du dragon Bouwse.

## Le dragon Bouwse

Bouwse est un dragon ayant établi son domaine non loin du royaume de Seta, au cœur d'une zone volcanique. Appréciant la beauté de la princesse voisine, il a décidé qu'elle serait sienne. Et pour cela, toutes les ruses sont bonnes à employer. Que ce soit le simple kidnapping forcé ou une invitation officielle à visiter son royaume. Dix-sept tentatives à ce jour pour dix-sept réussites. Malgré cela, il a été incapable de garder la princesse dans ces murs plus de quelques jours. Il faut dire que sa garde personnelle, entièrement composée de tortues et de hamsters, a du mal à arrêter les mercenaires envoyés par le roi. De plus, sa forteresse est tout sauf imprenable, le dragon brisant souvent les murs quand il pique une colère, qui ne sont jamais rebouchés.

## Larry'o

Surnommé aussi le chevalier moustachu, Larry'o est un fier soldat du royaume désirant la main de la princesse depuis ces plus jeunes années. L'ayant maintes fois libéré des griffes de la créature, il espérait qu'elle le remarque enfin. Malheureusement pour lui, la jeune femme reste insensible à ses avances... Dans les faits c'est surtout qu'elle ne les comprends pas. Devant la promesse du roi, le chevalier est prêt à tout pour réussir sa quête et sera un rival d'envergure pour notre prince.

## Gilles-Louis

Gilles-Louis est l'écuyer du seigneur Larry'o, aussi surnommé le lutin vert. Le jeune homme à toujours été dans l'ombre de son seigneur. Obligé d'effectuer les basses besognes depuis des années sans jamais un remerciement, disons-le clairement, le jeune homme en a assez de son maître. Il se laissera très facilement convaincre pour donner des infos sur le chevalier moustachu... Et des détails... il en connaît, et pas qu'un peu ! Sa phobie des plantes carnivores, son avarice et son addiction aux champignons hallucinogènes. Autant de détails que des joueurs avisés sauront mettre à profit.

## Les Poochies

Dans le royaume de Seta, on ne se déplace pas en cheval comme dans le reste du monde. La monture officiel est le Poochie, une créature proche du lézard mesurant dans les deux mètres et munie d'une langue monstrueusement longue. Ces dragons miniatures sont plus durs à apprivoiser que nos chers équidés et il faut avoir une certaine expérience pour pouvoir les monter sans tomber. De plus les poochies sont très respecté par les habitants et en blesser un est vu comme un crime terrible. Cette différence culturelle pourrait bien être un obstacle de plus à la quête du prince.

## La fongification

Un phénomène étrange touche les terres humides du royaume de Seta. En effet, d'innombrables spores se mélangent à l'eau et la nourriture de la faune locale provoquant ce qu'on appelle une fongification. Le cerveau des créatures est parasité par un champignon qui se mettent à agir de façon beaucoup plus agressive qu'à l'accoutumé. Les spécimens parasités ont alors des poussées de champignons à divers endroits de leur anatomie sans que cela semble gêner leurs déplacements. Les fongiques, comme on les appellent, agressent alors diverses créatures afin de les parasiter à leur tour. Le phénomène peut être effrayant, mais en réalité le remède est connu depuis des années dans le royaume. Il suffit en effet de réchauffer le fongique pour que le champignon s'assèche et meurt à l'intérieur de l'hôte sans qu'il ne reste aucune séquelle.

# Le mot de la fin

Vous voilà maintenant fin prêt pour partir à l'aventure avec celui qui vous fera peut-être, littéralement, perdre la tête. Bon courage et bonne épopée, aventuriers ! N'oubliez pas que le roi compte sur vous, faites en sorte que le prince soit bien vu de tous et tout ira bien, enfin... normalement.

## Images

Chevalier : Designed by Freepik

Luth: Designed by macrovector / Freepik