

QUÊTES 93

Le pire contre attaque

Si les PJ passent entre les deux tours penchées au milieu de la grande crevasse, ils se feront embusquer par 5 Soldats REAPER. Ils pourront soit les combattre soit discuter avec eux. S'ils arrivent à les vaincre ou à leur parler de la bonne manière, ils gagneront le respect du capitaine qui leur proposera de rencontrer leur chef pour une mission spéciale.

Il les emmènera voir **Nergal**, qui leur proposera une mission dangereuse mais avec une grande récompense à la clef: Détruire les générateurs d'électricité de la DEATH. Il s'agit d'un groupe rebelle qui essaie d'imposer sa loi sur le 93 alors qu'il n'y a que les REAPERs qui ont le droit d'imposer leur loi. Il sait que la base secrète de la DEATH est située sous terre quelque part dans la ligne de métro 13. L'objectif est de saboter la source d'électricité sans que la DEATH ne s'en rende compte pour pouvoir lancer une attaque fatale sur leur base.

Si les PJ réussissent et que la base de la DEATH est détruite ils ont comme récompense:

1 Bazooka avec 10 rockettes 5d10 deg chacune et 2d100 Bzf

REAPER et DEATH trooper

25 PV 3 Armure physique
1d12 deg LBD
55 chance réussite

Canons de défense

50 PV 8 armure physique
1d20 deg 40 chance réussite

Oeil pour oeil

Dans les tunnels les PJ pourront croiser un démon sombre se confondant avec l'obscurité. Il est blessé au sol.

Il a été attaqué par un mange-béton qui traîne encore dans les environs. Si les PJ l'aident ils leur dira qu'il est en quête du DADA. Une arme terrible qui pourrait arrêter tous les conflits dans le 93. Il se trouve quelque part dans les couloirs de maintenance du métro. Il a sur lui l'oeil de l'épouvantail dans la contrée des cons damnés. L'oeil brise l'obscurité ambiante révélant des passages secrets. La porte qui mène au DADA est cachée dans un tunnel sous la jungle mutante. L'oeil révélera une fresque représentant les anciens habitants du 93, une population d'épouvantails qui sont petit à petit remplacés par les soldats.

Il y a une inscription en dessous à moitié effacée qui se lit:

"Ils ont vo....."

Les PJ doivent finir la phrase "Ils ont volé notre travail !"

S'ils réussissent la porte s'ouvre et devant les PJ se trouve un immense robot en blanc et or.

Les PJ peuvent le réactiver il faut le brancher aux turbines de la DEATH et faire un jet d'artisanat.

S'il réussit le robot sera fonctionnel pendant

1d10 minutes + Dizaine d'artisanat sinon il sera actif pendant

1d6 minutes + Dizaine artisanat.

Le robot s'animera et sortira du tunnel en éclatant le plafond au dessus de lui en criant d'une voix robotique "N'esst-ce paaaaaaas !!" Et obéira aux PJ avant de s'écrouler en pièces.

Welcome to the jungle

Dans la jungle mutante les PJ pourront trouver de l'uranium 420.

Une plante poussant sur les restes des déchets radiocatifs, elle a la particularité de donner +5 dans une CARA au choix si fumée mais réduit de 1d6 les PnV Max.

Sittim la démonsse chasseresse en récolte pour en vendre en secret aux soldats de la DEATH et des REAPER. Elle veut se payer le dernier jeu Boom mais il coûte cher.

Chaque pousse vaut 50 bzf.

Si les PJs commencent à en vendre aussi Sittim voudra se venger. Ils pourront peut être trouver un arrangement.

Sittim
60 PV
1d6+4 Arc
1d4+4 couteau
70 chance réu
camouflage
peut se dis-
simuler presque
partout.

Ca Thamuz ?

Thamuz et Mutu ont besoin de cobayes/produits/trucs pour améliorer l'équipement du camp. Si les PJ les aident ils sont prêts à leur fabriquer des armes sur mesures avec l'aide de Vapula.

DADA

120 PV

1d20 deg poings
2d10 gaz+flammas
70 chance réussite

sont acceptés:
Les cobayes innocents
produits chimiques rares
matériels solides
idées ingénieuses

QUÊTES 93 2

Liberté chérie

Les filets mauves demandent aux PJ de libérer l'un des leurs de la prison d'Azazel. Un certain Rylefki, ils savent juste qu'il est gardé dans la cellule 22. Les PJ se débrouillent comme ils veulent, le compagnon de cellule de Rylefki, Sfatone voudra s'évader aussi et suivra les PJ et les aidera dans leur plan avant de les trahir:

il observe les tentatives de fuite pour renforcer la sécurité.

Si les PJ réussissent à libérer Rylefki il leur donnera: un enregistrement gênant de qui vous voulez.

Garde prison

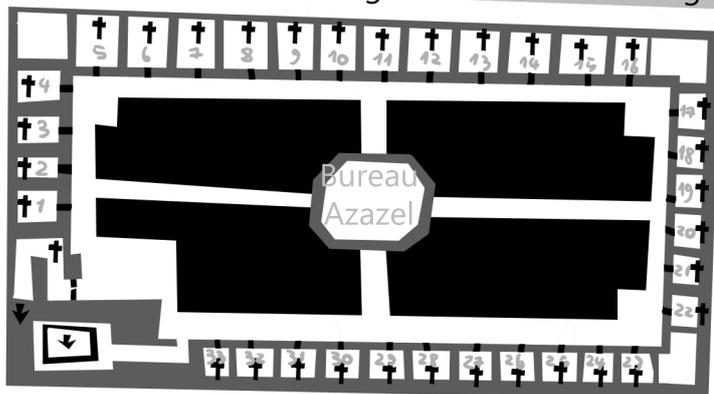
18 PV 2 armure 1d6 deg
45 chances réu

Azazel

95 PV 5 armure
1d10+5 deg
75 chances réussite
charge: peut toucher 2 cibles alignées.

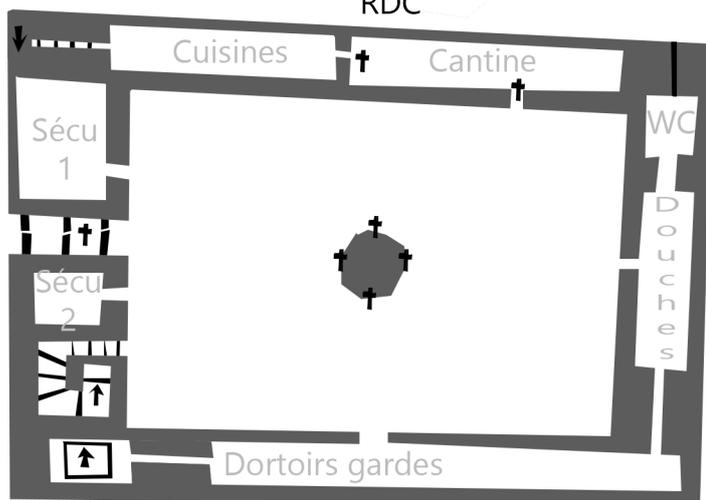
†: Projecteur d'eau bénite

Prison Etage



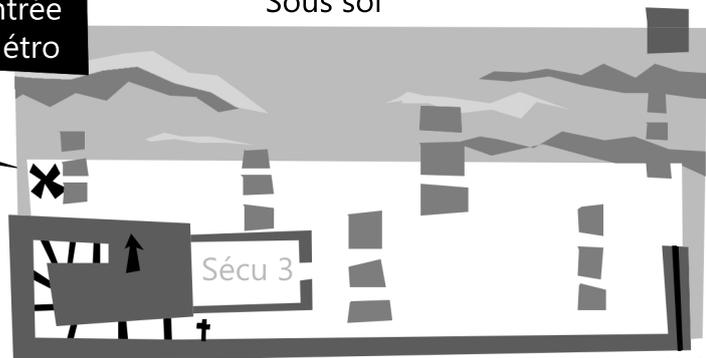
Ascenseur

RDC



Sous sol

Entrée Métro



Robocop

Les filets mauves et les agents de la DEATH ont tous envie de se procurer une armure puissante cachée quelque part dans le 93.

Mais personne ne sait où elle est. Elle se trouve dans la cache d'arme sous la prison. Il s'agit d'une vieille armure du Boom slayer elle vient avec un fusil à pompe intégré.

+5 armure Peut encaisser 10 coups avant de se briser.
fusil à pompe 2d20 bout portant 1d6 de loin 10 balles.

Les PJ peuvent:

- la garder
- la donner aux filets 1d20 bzf et un filet mauve paralysant qui inflige 1d6 deg par tour à l'intérieur.
- la donner à la DEATH 2d20 bzf et un buggy

Le gardien de la guerre

Barbatos vit dans une hutte derrière la jungle mutante, juste au bord de la grande crevasse. Il semble toujours en alerte et parfois on peut le croiser sur les routes accompagné d'un ou plusieurs monstres. Il garde le DADA et il ne veut que personne n'y touche car sa puissance pourrait mettre fin à la guerre.

Barbatos veut que le conflit dure éternellement, il propose aux PJ de l'aider à créer la zizanie entre les différents camps du 93.

Les PJ peuvent faire comme mal leur semble pour que le 93 soit encore plus chaotique et dangereux qu'il ne l'est déjà.

Les PJ peuvent également combattre Barbatos et lui prendre sa flûte qui lui permet de parler aux monstres.

S'ils contentent Barbatos ils recevront:

Une plume d'ange que Barbatos a gagné pendant une ancienne guerre contre les champs Elysées.

Les plumes d'anges permettent de prendre l'aura d'un ange pendant 1d4 minutes par utilisation et d'infliger des dégâts bénis aux démons.

Les dégâts bénis sont multipliés par 2.

Barbatos

80PV 1d10 deg sabre 1d20 pistolet
65 chances réussite
accompagné par 2 monstres NIV 3

QUÊTES BOIS DES PLEURS 2

Psychée

Le chef du temple des jérémiades demande aux PJ de lui rapporter une bouteille de l'eau dans laquelle se baignait Perséphone au temps jadis. Il est persuadé qu'il pourra partir des enfers avec en la troquant. Boire l'eau de cette source donne un bonus de +10 à la BEAU pendant 1 jour. Une bouteille vaut 150 Bzf. Seule une bouteille de cristal peut contenir cette eau. S'il lui donne la bouteille ils recevront 1D100 Bzf et une guitare elec.

Gentils démons

Dans les rues du village les PJ pourront tomber sur une démonsse courte sur pattes à l'air sympathique qui distribue des flyers avec des conseils pour être sympa.

Si les PJ en prennent un la démonsse leur proposera de faire preuve de gentillesse aux gens grâce aux flyers.

Les démonsse satisfaits de leur gentillesse peuvent apposer un petit sticker smiley sur le flyer.

La démonsse en a distribué dans tous les enfers.

Il y a plusieurs gentilles choses à faire:

- Sourire et dire bonjour.
- Dire un compliment sincère à quelqu'un.
- Aider une vieille dame à traverser la rue.
- Faire un bon petit plat à quelqu'un qui a faim.
- Remonter le moral de quelqu'un tristounet.
- Faire un joli cadeau à quelqu'un.
- Sauver une Non-Vie.

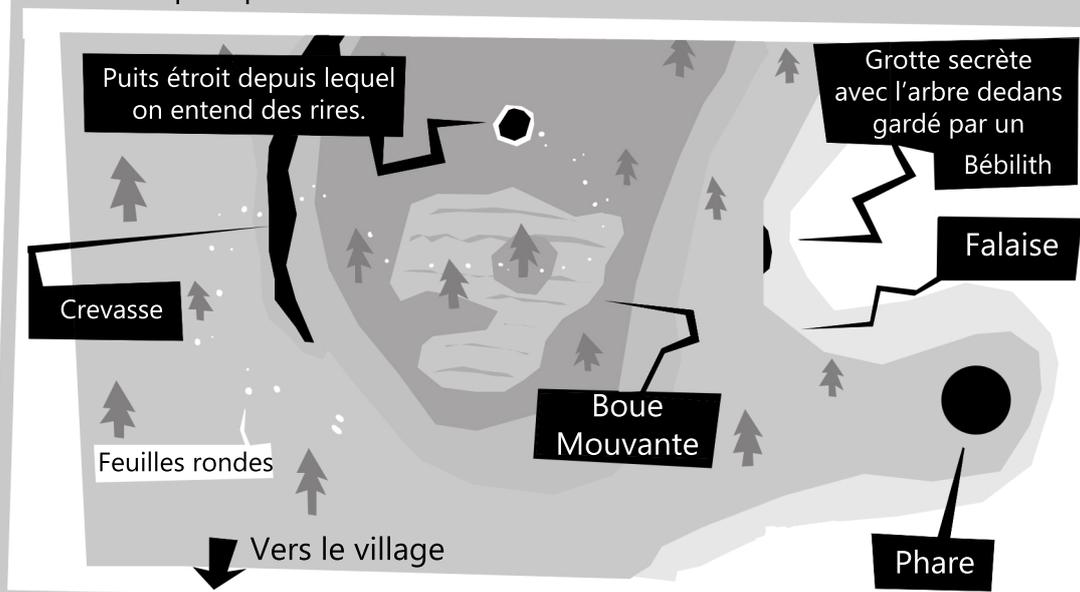
S'ils ramènent tous les points du flyer avec un sticker ils recevront: Un bracelet du bonheur qui fait rien mais qui est très joli.

L'arbre qui pleurait de rire

Dans le village les PJ peuvent trouver un démon aventurier blessé dont tout le monde se fout. Il est persuadé d'avoir entendu rire dans le bois des pleurs. On raconte qu'un arbre de la forêt pleure de rire au lieu de pleurer tout court. Personne ne le croit et il a été blessé dans la forêt en le cherchant.

Il demande aux PJ de lui ramener une fiole de larmes de cet arbre. En échange de 2D20 Bzf et de la fiole infinie pour les larmes.

Les PJ doivent suivre les subtils sons de rire à travers ceux des pleurs des autres arbres. Ils peuvent aussi suivre les feuilles éparpillées sur le sol puisque cet arbre est le seul à avoir des feuilles rondes.



Gare au phare

Les habitants du village sont ennuyés par le gardien du vieux phare qui leur balance des oeufs pourris à la gueule tous les matins avec grande précision.

Ils demandent aux PJ de le stopper en échange de 2d10 Bzf et d'un masque à gaz qu'ils utilisent pour lutter contre l'odeur des oeufs.

Le phare est fermé et quasi-impénétrable, il y a une entrée secrète dans les grottes.

L'intérieur du phare est comme un poulailler avec des vieilles poules moisies qui pondent des oeufs pourris directement.

Au fond du lac

Au fond du lac se trouve un immense poisson lanterne. Il est friand d'objets qui brillent et déteste la joie et la bonne humeur. Les PJ peuvent convaincre la bête de leur donner une goutte de sa lanterne.

Bue, cette goutte donne un pouvoir: Lumaîtreise, maîtrise des sources de lumière dans un rayon de DIZ MEN mètres.

Le gardien est un ancien sniper qui se fait chier, il propose aux PJ d'emmerder encore plus les villageois. S'ils le font il leur donnera un pistolet Six coup et 1D10 balles.

QUÊTES CHAMPS ELYSEES

Tickets please

Afin de rentrer dans les champs il faut passer par une porte de Radamanthe très similaire à celle qui sépare le phéghetto du Tartare. Celle ci est faite d'or et brille d'une lumière douce et chaleureuse. Elle est gardée par Aradim un ange d'ordre et de discipline qui vérifie chaque entrée.

Pour passer il faut avoir une aura bienveillante et répondre à un questionnaire.

L'aura bienveillante peut s'obtenir si les PJ n'ont fait que le bien autour d'eux. (peu probable)

Ou en consommant une dose importante de poudre d'ange (plus probable).

Le questionnaire se compose de ces questions:

Que dit-on quand on voit quelqu'un la première fois dans la journée ? (Bonjour)

Si quelqu'un tombe par terre et se fait mal que fait-on ? (On l'aide à se relever)

Si un de nos amis a quelque chose de coincé entre les dents que fait-on ?

(On lui dit car l'honnêteté c'est important et si c'est un ami il sera reconnaissant)

Si j'ai beaucoup d'argent et que c'est l'heure de déclarer ses revenus que fait-on ?

(On le met dans un paradis fiscal car même l'argent a le droit d'aller au paradis.)

Une taupe au paradis

Yekun est un ange déchu caché près du Styx, il veut faire venir des démons car pour lui les âmes des champs sont élitistes. Il tente de construire un bateau capable de traverser le Styx jusqu'au Phleghetto et ramener des gens. Le seul moyen pour qu'un bateau puisse naviguer sur le Styx est d'avoir une partie du rafirot maudit par Charon. Charon vit dans le tartare dans un penthouse payé par ses imports exports sur le styx. Si les PJ arrivent lui à faire maudire une partie du bateau et la ramener à Yekun il pourra transporter des démons.

Il offrira aux PJ sa vieille arme légendaire Masamune.

Si typique !

A fortune les PJ pourront rencontrer une personne s'ennuyant à mourir (aha) et souhaitant aller voir les reste des enfers. Les PJ pourront l'emporter avec eux pour lui faire visiter mais ils devront lui faire passer discrètement la frontière. Peu de temps après qu'ils soient revenus sur les plaines de Pluton des chasseurs de primes les poursuivront pour capturer l'ange.

Chaque partie du corps d'un ange vaut très cher. Les PJ peuvent faire découvrir quelques parties des enfers à l'ange sans lui faire de mal et le raccompagner chez lui/elle.

Ils peuvent le/la vendre au démon le plus offrant, l'ange se défendra.

Si les PJ font une plaisante visite des enfers à l'ange et le ramène chez lui sans encombre il leur offrira une bouteille d'eau bénite, un morceau de gratitude incurvée et 5 plumes d'ange.

Si les Pj décident de vendre l'ange voici les prix qu'ils peuvent trouver en Brouzouf.

Plume d'ange:500

Poudre d'ange 1 dose: 150

Ange entier et vivant: 5000

Vers d'autres cieux

Afin d'atteindre les cités flottantes et traverser les montagnes plus facilement les PJ ont besoin d'un moyen de voler. Sur les routes ils pourront croiser les restes d'un crash. S'ils suivent les traces ils tomberont sur un laboratoire caché dans laquelle travaille une bande de petites créatures qui se ressemblent toutes et s'appellent toutes professeur Lanelle. Ils se disent experts en construction d'engins volants, Ils se disent experts en construction d'engins volants, ils auraient développé une cité aérienne auparavant, une vraie pas comme celles qui se balladent au milieu des nuages. Ils ont presque réussi à refabriquer une machine volante que les PJ pourraient gagner si ils parviennent à trouver une source d'énergie assez puissante.

Ange

200 PV

réussite à 75

Lumière purificatrice 1d20+5 deg

1d10 au corps à corps

QUÊTES CHAMPS ELYSEES 2

Jardin des bennes

Dans les Jardin d'Eden Tiphered essaie de créer son énième chef d'oeuvre, mais pour une raison ou une autre elle n'y arrive pas, l'inspiration n'est pas là. Elle a jeté une bonne partie de ses créations ratées partout dans les jardins et elle a organisé un grand vernissage. Elle demande aux PJ de l'aider à créer une oeuvre phare pour le vernissage, n'importe quoi elle est désespérée.

Les PJ peuvent s'appliquer à faire quelque chose de magnifique ou faire un truc de merde.

Si les Pjs font de la merde ils auront la satisfaction d'avoir humilié Tiphered devant plein de gens. Si les PJ aident vraiment Tiphered elle leur donnera une armure en scénario pour les protéger dans leurs voyages et un morceau de gratitude pointue.

Encensé par la critique

Sur l'île des bienheureux Selphared est contrarié car Rananiel ne lui a pas apporté ses cargaisons d'encens comme d'habitude, l'air de l'île est légèrement moins parfumé. Il demande aux PJ de retrouver l'encens. Rananiel se trouve souvent sur les plaines ou dans la forêt, les PJ pourront trouver la cargaison d'encens abandonnée à Fortune. Ils peuvent la ramener telle quelle ou chercher Rananiel.

Rananiel est partie sur les plaines de Pluton pour découvrir de nouvelles plantes et elle s'est faite attaquer par des monstres et des démons là-bas. Les PJ peuvent la sauver ou la dépouiller pour récupérer des plumes et de la poudre. Si les PJ ramènent l'encens sans Rananiel, Selphared leur donnera une poignée d'encens magique qui guérissent tous les maux (max pv max pm).

Si les PJ sauvent Rananiel elle leur donnera un kit d'alchimie qui leur permet de réussir toutes leurs concoctions et un morceau de gratitude rond.

No Nomades no cry

En parcourant la lande les PJ peuvent tomber sur des cités qui se déplacent en marchant à travers les champs élysées. C'est le royaume des âmes nomades dirigées par Siloel un être d'énergie relié au coeur de ces cités de marbre. Siloel s'ennuie à marcher ainsi éternellement sur la lande et propose aux PJ une idée folle qu'il n'ose pas dévoiler à ses nomades. Il veut faire une course du mont sérénité au pic ZAD. Il demande aux PJ de planter l'idée dans ses cités qu'un tel événement serait une super idée. Si les PJ convainquent la populace ils pourront conduire l'une de ces villes dans cette grande course des cités.

Ils peuvent participer à la course et rendre la cité ou partir avec et la voler.

S'ils la volent, la cité pourra les enmener loin sans effort pendant 1 jour avant de manquer d'énergie. S'ils la rendent Siloel leur donne un morceau de son énergie et un bout de gratitude longiforme qu'ils aient gagné ou perdu la course.

Réincarné

Si les PJ se rendent au bout des champs Elysées, ils trouveront une immense arche avec un nuage posé dessus. C'est là où vit la Déesse JW.

Traverser cette arche mène à la sortie des âmes réincarnées où les âmes reviennent sur terre sous d'autres formes.

La Déesse discutera avec eux avant de les laisser passer en les prévenant qu'il n'y a pas de retour à ce voyage et que toutes leurs actions en enfer seront jugées ici.

Les PJ qui y pénètrent peuvent choisir en quoi ils se réincarnent mais avec 70% de chance qu'ils reviennent au bord de l'Acheron en tant qu'âmes errantes.

Si les PJ ont récupéré des morceaux de gratitude ils peuvent augmenter de 10% leur chance de réincarnation par morceau de gratitude.

Si les PJ ont réuni 5 ou plus morceaux de gratitude la réincarnation est automatiquement réussie à moins d'un échec critique.

Dans ce cas là ils reviendront en tant qu'âmes errantes dans les champs Elysées et la Déesse JW leur proposera de devenir des anges.

QUÊTES CONS DAMNÉS

Champs contre champs

Les Rageux et les Cétémieaven se livrent une guerre agricole et tentent de saboter les récoltes des uns et des autres. Les rageux cultivent des plantes amères dans les champs alors que les Cétémieaven cultivent des fruits de mers gluants dans les eaux tumultueuses du Styx.

récompense Aider les rageux: 2d20 Bzf 2 Dagues venimeuses

récompense aider les Cétémieavens: 2d20 Médaille de leste
(médaille qui te donne le poids que tu veux sur commande.)

Esprits du LOL

Si les PJ s'aventurent dans le bois du blabla ils trouveront par terre plein d'objets qui semblent précieux ou amusants recouvrant le sol. Si un PJ en récupère un et le range dans son inventaire, un diabloitin du bois sera invoqué et harcèlera de façon random et très désagréable le PJ. La seule façon de s'en débarrasser est de faire appel à Jean-Jean le mage blanc. Cela coûte 200 Bzf ou un objet magique.

Si le diabloitin apprécie les PJ il donne à celui qu'il harcèle la capacité: Télétroll, permet d'envoyer le diabloitin troller une cible a distance pour le perturber.

Riviera impotente

Dans le bois du blabla se cache un démon exilé par les deux villages. C'est un démon aquatique vivant dans une rivière molle où on peut entendre une petite musique tropicale. Il s'appelle Denis Bichel et il demandera aux PJ de le réconcilier avec au moins un des deux villages pour qu'il puisse sortir de la forêt. Il faisait partie du bois 15-18 avant de les trahir pour les Cétémieaven car il n'assumait plus de troller.

Récompense réconciliation 1 village: Pierre de message (Objet à l'apparence d'une simple pierre dans lequel on peut stocker un message caché.)

Récompense réconciliation 2 villages:

Pierre de message et 2 Gemmes de vision
(Petite Gemme qui permet de voir ce qui se trouve à côté de sa gemme jumelle.)

Jeanne au secours !

Dans les champs les PJ pourront entendre crier en boucle «Aux secours !» Il s'agit d'un vieil épouvantail borgne qui demande à l'aide. Il demande aux PJ de retrouver son oeil qui a été volé par un étranger. Tout ce qu'il sait c'est qu'il est noir et qu'il sent le tournesol.

C'est un guerrier du 93.

Si les PJ refusent, ils peuvent le brûler pour abrégé ses souffrances.

Récompense oeil: Epée de chevalier neuve avec écrit Jeanne dessus. 2d10 deg + 1d6 si tu cries «Jeanne au secours» avant de taper.

Récompense feu: Une batterie portable et des pinces électriques.

Chasse aux noobs

Jean LouisMLG le sniper du Bourg Rage organise une chasse aux noobs compétitive dans la forêt du 15-18. Les noobs sont de petites créatures ressemblant à des petits gobelins aux longs doigts et au regard fuyant. Les PJ doivent participer seul, celui qui tue le plus de noob gagne une récompense.

Noob 1 Point

5 PV

30 chance réussite

1d4 deg

Peuvent fusionner

pour créer un Troll

Troll 5 Points

10 PV +5 par noob fusionné

55 chance réussite

1d10 deg

Trollbag: Si un perso est à terre il l'écrase avec son derrière 1d10+5 deg

Résister à l'envahisseur

Le hameau de Cétémieaven est fermé aux étrangers. Pour y entrer il faudra montrer patte blanche, littéralement. Il sera demandé aux PJ de répondre à un Quizz avant de rentrer, il faudra donner les réponses les plus blanches possibles:

1 En cuisine quelles épices doit-on utiliser ?

2 Quelle musique écouter en soirée ?

3-Que faire quand on est perdu qqpart ?

4-Comment porter son paulo au dessus de sa chemise ?

1-Pas d'épice, juste du sel et poivre blanc à la limite.

2-Sont acceptées les musiques de Johnny, Brassens, Renaud, Claude François etc...

3 Surtout ne pas demander son chemin.

4-Noué par dessus ses épaules bien sûr.

Le Hackgun

Est un gun spécial qui fait bugger la cible dans le décors comme dans une texture de jeu vidéo
1d20 deg.

Jean LouisMLG obtient 1d8+2 points

Si un PJ a plus que ça au bout de **30Min de jeu** il gagne:
100 Bzf et le **Hackgun**

QUÊTES CONS DAMNÉS 2

Vérification Captcha

Les villageois du Bourg Rage ne laisseront passer les PJ qu'à condition qu'ils prouvent qu'ils ne sont pas des robots en résolvant plusieurs énigmes.

Une espèce de sphynx avec trois queues en forme de fleches formant une boucle, le CaptChat leur pose les énigmes.

Grain de maïs

Dans le village des Cétémieaven il y a UN étranger, un démon couleur soleil que tout le monde appelle grain de maïs. «Parce qu'il a un nom imprononçable.». En vrai il s'appelle Tom. Tout le monde l'aime bien là bas, mystérieusement, il fait les corvées en souriant. Il assure que ça ne le dérange pas qu'on l'appelle Grain de maïs.

Les gens disent qu'il est là depuis toujours, et qu'il masse extrêmement bien.

Si les PJ le trouvent louche ils pourront l'espionner. Ils pourront le voir la nuit dans les rues chuchoter des choses à des personnes du hameau avant de sortir par une sortie cachée vers la plage et de se diriger vers les falaises au loin.

Il passera par une entrée secrète dans la roche. Au niveau de l'entrée bloquée par la pierre un tentacule visqueux se dresse devant les PJ. Il faut le masser comme le ferait Grain de maïs pour que la porte s'ouvre.

A l'intérieur de la falaise les PJ trouveront un passage secret qui mène directement au Bourg Rage sous une chaumière, où ils pourront voir Grain de maïs discuter encore une fois discrètement.

Si les PJ le confrontent il se battra. Il se transforme en gigantesque Pieuvre aux yeux jaunes comme le maïs avec des mains au bout des tentacules. Il se rendra s'il sent qu'il est sur le point de perdre.

Il leur expliquera qu'il est un très ancien démon, qu'il habitait ici avant que les villages ne se construisent et qu'il sème la zizanie entre les deux villages pour empêcher qu'ils s'unissent et deviennent trop puissants.

1-

A l'entrée du village il y a une case gravée dans la porte avec écrit à côté. «Je ne suis pas un robot.» Il faut cocher cette case.

2-

A côté il ya ça gravé:

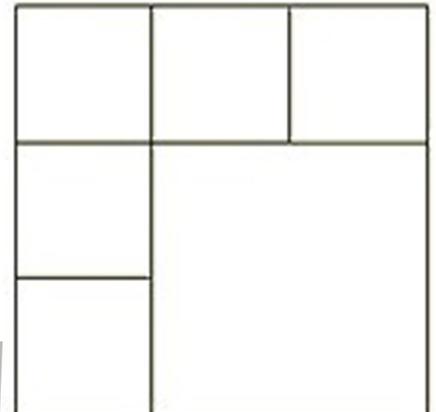
MMEUPORG

Les PJ doivent dire ce que c'est.

3-

Le captchat dessine cette forme sur le sol et demande aux PJ. «Combien y a-t-il de quadrilatères dans cette forme ?»

Réponse:15



Pare feu

Si les PJ veulent traverser la forêt du 15-18 il leur faudra plusieurs objets magiques:

- Un **bouclier Pare-feu** pour contrer les sale-lamandres qui vivent dans les bois.
- un **VPN** (Véloce Parapluie de Navigation) qui leur permettra d'esquiver la plupart des SPAM (Squelte Poisseux Animés Magiquement) de la forêt.

Le bouclier Pare feu est détenu par les Cétémieaven et le VPN par les Rageux. Il faudra soit rendre service à chaque bourgade pour obtenir ces objets, soit les voler de n'importe quelle façon.

Sale-Lamandre

20 PV 55 chance réu
1d4 deg au touché
bave de feu 1d10 deg

Si les PJ n'ont aucun objet dans la forêt leur chance de rencontre est 100%.

S'ils ont 1 objet c'est 60%
S'ils ont les 2 c'est 30%

SPAM

(attaquent en hordes)
5 PV 40 chance réu
colle au touché
1d6 deg

S'ils tombent sur des monstres lancer 1d4 Sale-Lamandre et 1d10 SPAM.

Grain de maïs

40 PV 65 chance réu
1d6+5 deg
8 Tentacules avec 10 PV
chacun peut attaquer 2
fois par tour.

Récompense le dénoncer:2d100 Bzf
Sac sans fond

Récompense le laisser faire: Il offre un de ses tentacules qu'un PJ peut utiliser comme 3e bras.

QUÊTES DU MARAIS

Une soirée d'enfer

Les rockers et les hipsters veulent organiser la plus grosse soirée que le marais n'ait jamais connu au Con-crête. Mais impossible de se mettre d'accord sur la musique et le thème de la soirée. Les hipsters veulent une soirée musique indé quinoa alors que les rockers veulent une soirée punk poliakov.

Si les PJ organisent la soirée quinoa ils reçoivent en récompense:
une vapoteuse consciente et 2d100 Bzf

Si les PJ organisent la soirée punk ils reçoivent en récompense:
Une guitare élec consciente et 200 Bzf
S'ils trouvent un compromis ils gagnent la récompense qu'ils préfèrent.

L'odeur de la zizanie

Les murs de certains quartiers hipster du marais ont été vandalisés par des graffitis avec écrit des trucs genre «Bière» «Rockn-Roll» «Yolo» dessus. Pazuzu demande aux PJ de retrouver l'auteur et de lui ramener pour le punir. Si les PJ suivent les traces de peintures ils trouveront la bombe de peinture abandonnée au bord du Styx.

La bombe a une odeur particulière de fruits rouges. Une odeur très présente dans la boutique de vapoteuse non loin. Les PJ pourront découvrir que l'auteur est un hipster client de ce vape shop.

Il achète toujours ce parfum et habite à côté.

Si les PJ le coincent il leur dira qu'il a fait ça pour attiser la colère contre les Punks pour qu'ils ne prennent pas le contrôle du Marais.

Il leur propose de l'aider.

Hellbucks

S'il y a un seul endroit dans le marais où on peut aller boire autre chose que du jus de fruit infernal bio c'est Hellbucks. Un café qui se vante de vendre l'authentique Hellcafé que le Diable lui-même consomme. Tout le monde en prend à un prix exorbitant. Cependant un palais sensible saura détecter un léger manque d'amertume. Le renverser sur des plantes ne tue pas complètement cette dernière alors que le Hellcafé est mortel pour les végétaux. Les reflets et la mousse ne sont pas tout à fait de la bonne couleur.

Il ne s'agit pas réellement de Hellcafé !

Si les PJ interrogent les serveurs et les employés du Hellbucks ils n'auront pas d'information à part qu'on leur livre le café directement du Tartare et qu'ils n'en savent pas plus.

Si les PJ confrontent le chef de ce Hellbucks avec des preuves il les suppliera de ne pas divulguer cette information au public. Il n'est qu'un ancien employé, enfin chef qui suit les ordres qui viennent du PDG au Tartare. Le PDG est un démon majeur nommé Aversier, démon ressemblant à un homme à trois tête, une de vipère une d'homme et une de chat.

Il livre des faux grains de hellcafés à ses Hellbucks car ça coûte moins cher.

Si les PJ divulguent la supercherie, Aversier enverra des assassins à leur trousse peu après pour se venger.

Si les PJ acceptent de ne pas en parler le chef du Hellbucks leur donnera 3 doses de vrai Hellcafé et 2d100 Bzf.

Si les PJ le livrent à Pazuzu ils reçoivent en récompense:
3d100 Bzf 2 et lamentations lascives

Si les PJ aident le hipster et accusent un punk à sa place il leur donnera:

1 dose de Poudre d'ange et 2d100 Bzf.

QUÊTES DU MARAIS 2

Les lois du marché

Balam tient le super magasin de produits bios aux prix exorbitants. Si les PJ discutent avec lui il pourra leur proposer une mission.

Abrahel veut lancer sa chaîne de magasin bio dans le marais.

Balam ne veut pas de concurrence, il demande donc aux PJ de convaincre de n'importe quelle façon Abrahel de ne pas créer de magasin.

Abrahel organise une gigantesque orgie dans son antre c'est l'occasion d'en apprendre plus sur elle et de l'approcher. Mais il faut être invité pour y aller. Seul les hipsters les plus hipsters sont invités.

Les PJ peuvent voler une invitation ou se faire passer pour des gros hipsters pour se faire inviter.

Au cours de la soirée ils pourront apprendre en fouillant dans des salles bien cachées que Abrahel adore manger de la viande et des chips à l'huile de palme.

Ils pourront la confronter, Abrahel leur proposera de renverser Balam à la place en leur donnant un poison qui le forcera à signer un pacte pour céder ses propriétés à Abrahel.

Bière ou ne pas Bière

Au bar le Beurk n Roll il y a tout le temps de la musique à fond, des gens pour faire la fête mais la bière est dégueulasse. Les Rockers et Punks qui y traînent s'y sont habitués mais les PJ sont dégoûtés.

Au bar ils peuvent rencontrer un autre démon rockeur et chimiste qui la trouve dégueulasse. Il leur propose de l'aider à finir son expérience chimique folle qui permettrait de transformer n'importe quel liquide en bière.

Il lui manque:

-Une Rosa Inferno

-Une Plume d'Ange

-L'âme d'un démon supérieur

-Un liquide qui sera transformé en bière

S'ils obtiennent tout ça, il créera une solution alchimique qui transforme le liquide apporté en bière. Les PJ obtiendront en récompense de quoi créer eux même cette solution, une Choppe infinie qui peut contenir sans fin n'importe quel liquide et donner un nom à cette nouvelle bière révolutionnaire.

Si ils obeissent à Balam il leur donnera

5 fruits infernaux bios qui soignent 2d10 et 1d6 PM et 3d100 bzf.

S'ils font ce que Abrahel leur propose elle leur donnera

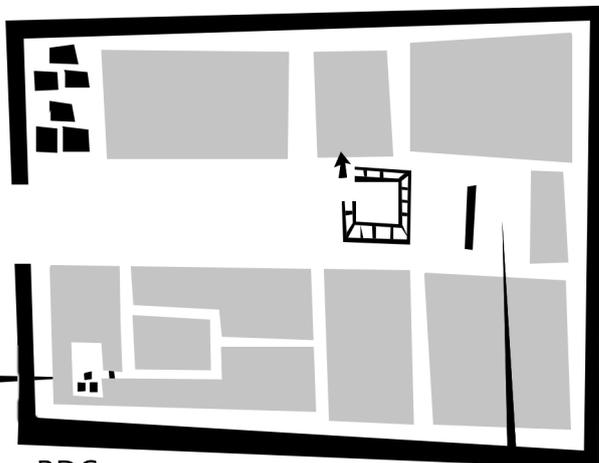
Une gemme de vision et une dose du poison hypnotisant.

(Il faut enchanter le poison à l'avance avec l'action qu'on veut que la personne fasse lorsqu'elle est empoisonnée.)

Bio Man

Sidragamus veut décrédibiliser les hipsters, il veut remplacer les engrais bios de la serre par des engrais OGM et demande aux PJ de l'aider. Les PJ pourront s'infiltrer ou se faire inviter dans la serre et tenter de remplacer les sacs d'engrais.

S'ils sont très foinneurs ou très observateurs ils trouveront dans la tour des engrais déjà OGM. Marthym en fait déjà dans le dos des hipsters et ça le fait très rire de les tromper comme ça, d'autant plus que cela leur donne des maux de ventre mais tout le monde fait genre pour ne pas perdre la face.

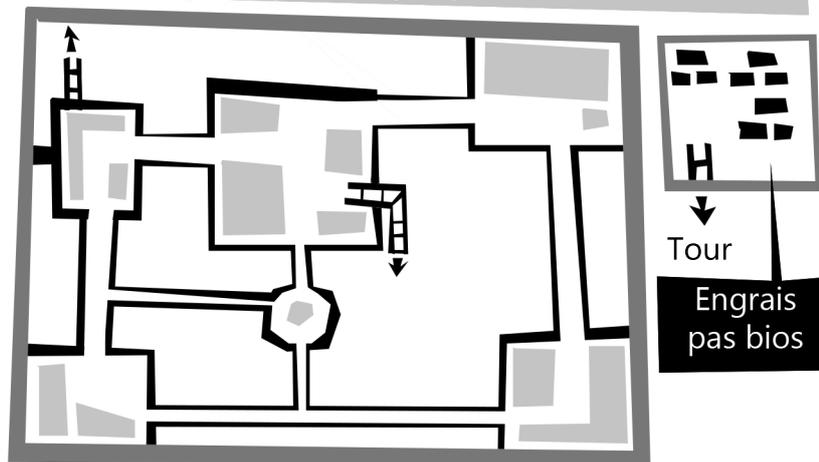


RDC

: plantes en tout genre

Engrais bios

Laboratoire



Mezzanines

Marthym demande aux PJ de ne pas divulguer pour pouvoir continuer à les tromper.

Rec Sidragamus: Pierre de message

Rec Marthym: Une plante au choix

QUÊTES DU PHLÉGHETTO

L'argent qui rend fou

Les PJ ont 1d100 Brouzouf en banque Mammon.

Il faut le laisser passer A38 pour ouvrir le coffre.

-S'il ne l'ont pas déjà il leur faudra demander le formulaire Bleu à Sallman le marchand place

Astaroth qui leur donnera s'ils achètent quelque chose ou s'ils le volent.

-Ils pourront ensuite chercher le formulaire rose chez Uzru une sportive au stade qui leur demandera le laissé passer vert de Sallman.

-Ensuite il faudra faire tout signer par leur Garant qui est parti boire à la taverne et qui se fait taper par 4 Mânes. Faudra les vaincre. -Ils pourront alors avoir le laissé passer après être repassé chez Sallman.

Port-er les couleurs

Si les Pj veulent utiliser un bateau de Charon international, il leur sera demandé auparavant de gagner une partie de Chtoball avec les couleurs de l'entreprise. L'ancienne équipe est décédée.

S'ils réussissent ils auront droit à 5 voyages gratuits. S'ils perdent le match ils pourront payer 50 Bzf par voyage.

Cobaye-bye

Belphégor cherche un cobaye pour des tests dangereux et peu rémunérés.

Si un PJ fait le cobaye il aura:

- 1- Une langue qui lui pousse où il veut
- 2- Une magnifique moustache
- 3- Le contrôle des cheveux
- 4- La vision lactose sur 500M

Et 10
Brouzoufs

Poudre d'escampette

Tchort se fait voler de la poudre d'ange. Il envoie les PJ trouver où la marchandise fuit.

Elle arrive du port, un cabire débarque les caisses. La nuit sur le chemin il fait tomber des petits sacs. Des farfadets invisibles les ramassent et les portent jusqu'au quartier de Valefor.

Une dakini addictive les récupère pour Valefor.

Les PJ peuvent:

Combattre la dakini et 2 farfadets et récupérer la marchandise.
récompense:
20 Brf
1 Machete
+1 Rel Tchort

Elle n'a pas le choix elle est esclave et addictive, laisser faire.
Réc: 10 Brf
+1 relation Valefor

se battre et garder tout pour eux.
Réc:
1 Poudre A
-1 Rel Valefor
Tchort

Règles Chtoball:

Les règles sont simples, un petit démon est placé au milieu du terrain.

Le but est de l'envoyer dans le but adverse par tous les moyens. Les premiers à 2 points gagnent. La mort des adversaires est autorisée.

Par contre la mort du petit démon ne l'est pas.

L'équipe qui le tue avant qu'il soit dans le but perd le point. Le démon a 20PV.



QUÊTES DU PHLÉGHETTO²

Vol de haut vol

En ville les PJ peuvent remarquer un petit démon utilisant son pouvoir de rapetissement pour faire du pickpocket.

Si les PJ le choppent ils pourront le tuer/le racketter et récupérer 2d10 Brf.

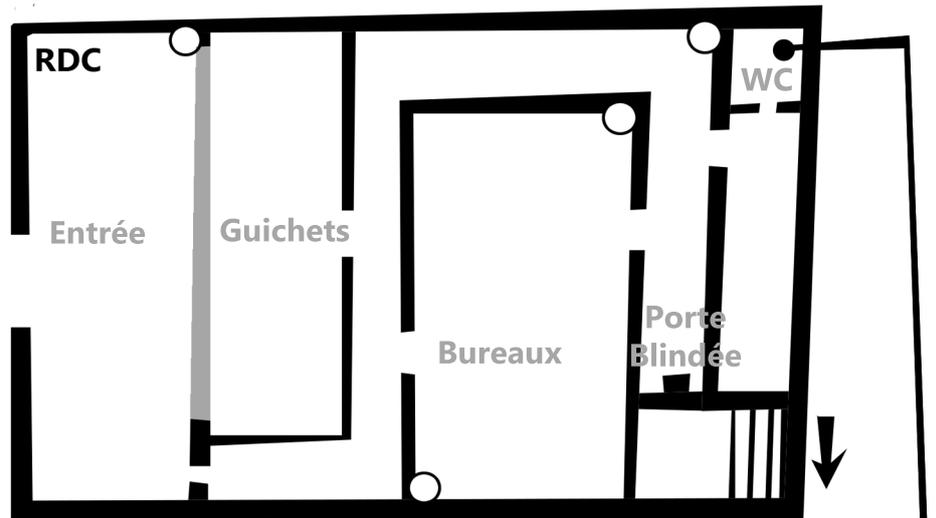
S'ils discutent le léchie leur proposera un Job pour Valefor:

Cambrioler la banque Mammon.

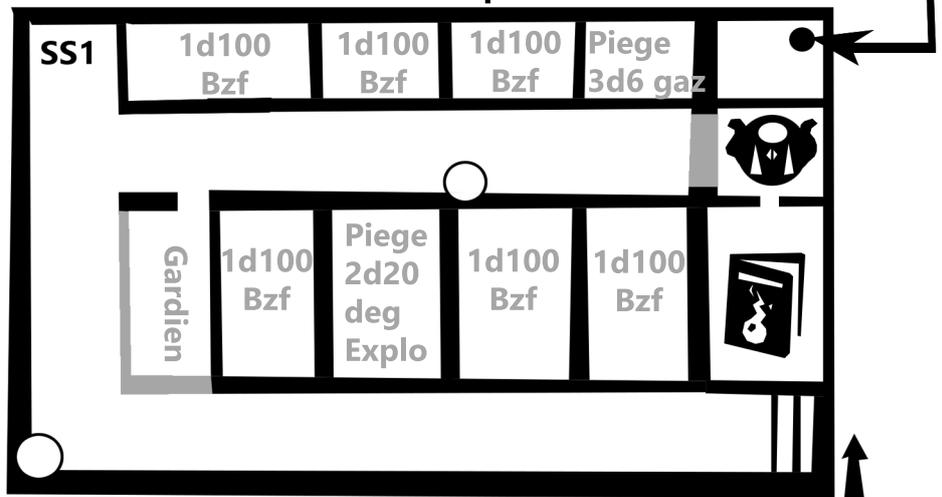
Pour voler le grimmoire aux sorts surpuissants mais aux effets secondaires dégueulasses.

S'ils réussissent ils peuvent soit garder le grimmoire et -2 rel Valefor

Ou le donner +2rel Valefor 3d10 Bzf et Flingue 5 balles



Plan de la Banque



○ : Démon caméra qui gueule s'il voit un truc pas normal 10PV



○ : Tête du géant hypnos qui endort ceux qui croisent son regard

Chat va faire mal

Les PJ peuvent remarquer la « nuit » au nord est de la ville qu'il y a souvent des hurlements d'animaux. S'ils vont voir de plus près ils peuvent tomber sur des tueries. Ils y trouveront une démons détective qui enquête sur ces nombreuses tueries.

un bon jet de PER montrera que des félins ont fait ça.

Un moins bon jet de PER montera des traces d'animal partant vers les plaines de Pluton.

Si les PJ les suivent ils tomberont sur une grotte gardée par un

Chatfernal.

A l'intérieur de la grotte: bébé chatfernal qu'ils pourront garder ou tuer pour avoir l'anneau de contresort dans son bide.

Pas contents !

Une bande de démons syndicalistes sont mécontents, ils trouvent l'enfer trop gentil et calme. Ils sont déçus. Leur leader, une farfardette borgne propose aux PJ de se joindre à lui pour créer un peu plus de misère dans ce monde.

De l'autre côté il y a d'autres syndicalistes qui pensent tout à fait l'inverse et qui essaient de rendre l'enfer agréable. Ce syndicat est géré par un gros démon crapeau à l'accent marseillais.

Les PJ peuvent aider leur camp préféré.

Un autre syndicat géré par un diable aux pattes de poulet rouspillant veut que tout reste exactement tel quel.

rec chaotique: 5 doses d'explosif et 2D10 Bzf

rec sympathique: 3 doses d'antipoison et 2 cicatrisants

rec conservateur: 5d10 Bzf

Livraison Spéciale

Un démon sauterelle demande aux PJ de livrer à son meilleur ami un paquet extrêmement précieux qu'ils ne doivent surtout pas ouvrir. Il leur offre 1D20 Bzf. Son ami est un incube habitant dans le 93. Le paquet est un puissant explosif qui pète à l'ouverture.

1d20 Deg

QUÊTES DES PLAINES DE PLUTON

Les 4 châtimts

Non loin de chaque tour se trouvent les condamnés célèbres de la grèce antique. Les PJ peuvent:

- Détruire les gardiens de ces tours pour libérer ces condamnés.
- Aider les gardiens à faire encore plus chier les condamnés.

tour 1-Babau
tour2-Nazrugon
tour3-Visage
tour4-Hamatula

Rec-Fumigènes 3
Rec-Fouet de feu + 1d6 deg
Rec- Carte d'illusion
Rec-fil Barbelé

tour1-Danaïdes
tour2-Sisyphe
tour3-Tantale
tour4-Ixion

Rec- Potion de respi aqua
Rec- Marteau de guerre
Rec-Lamentation Lacive
Rec-Keyblade plastoc 1d6

Chasseur chassant ssacher

Si les PJ s'aventurent dans les bois de Perséphone ils pourront tomber sur **Asmodée** blessé durant sa dernière chasse. Il demandera avec beaucoup de mal à son orgueil aux PJ d'aller chercher son sac contenant de quoi le soigner et qui a été emporté par sa proie:

Un Canoloth.

Dans le sac d'Asmodée il y a: Elixir soupir, Lampe éternelle, Larme de veuve, Whiskey Punch.

Les PJ peuvent:

Buter Asmodée tant qu'il est affaibli
Rec-
Lance de chevalier
neuve 2d10 deg
1d20 Brf

Buter le Canoloth
et rendre toutes ses
affaires à Asmodée.
Rec-
2d20 brf
+2 Relation Asmo-
dée

Garder une partie
du butin ou tout le
butin du Canoloth.
Rec-
Les trucs du sac.
**S'ils soignent As-
modée.**
+1 Relation
S'ils le font pas
-3 Relation

Prendre un vent
Les PJ pourront
tomber sur
Samaël en train
de pleurer
quelque part sur
les plaines.
S'ils réussissent à
convaincre sa
copine de revenir
avec lui il leur
permettra de
voyager libre-
ment entre
chaque tour.

NIV 5
250 PV
Deg 4d6+5
Pouvoir: Asmodée a
4 têtes 1 humaine 3
animales, il peut
mordre a distance

Sur la route
Sur la route, les PJ
tombent sur Sallman
le marchand qui
leur demandera une
escorte face à des
mecs qu'il a arnaqué.

Sa copine habite
au Marais.
C'est une Sylphe
très suceptible.

Bien tombé

Les PJ peuvent à tout moment sur les plaines se retrouver dans un plan étrange résultant de la folie d'Abalam où rien ne fait sens. Il leur demandera de retrouver le Titan qui a (d'après la légende) creusé le lac d'Hypnos en tombant. Il est mort depuis longtemps mais sa tête peut être trouvée au fin fond de la banque Mammon. S'ils la trouvent et le disent à Abalam, il s'amusera a créer plein de petits lacs en jetant cette tête partout. Rec- Un enregistrement gênant

Il ne leur dira pas la
vraie raison.
Les clients mécontents
leur tendront une
emuscade sur la route
3 Hezrous.
Rec-
2d10 Brf
Larme d'orphelin
Parchemin de détection

QUÊTES SUCE IDÉES

Doublon

Dans les rues les PJ pourront rencontrer un groupe extrêmement similaire au leur. Chaque membre de ce groupe aura un nom ressemblant celui d'un PJ et ils auront les mêmes stats. Ces PNJ sont convaincus d'être les réels héros de cette aventure et n'hésiteront pas à accuser les PJ de les copier. Les PJ peuvent devenir amis avec eux ou les combattre. S'ils les battent ils récupèrent une somme équivalente à la moitié de l'argent qu'ils ont déjà sur eux et ils peuvent retrouver un item qu'ils avaient perdu.

Original

Sur chaque place de cette zone ce trouve une statue comme ça: Elles ont toutes des petites différences physiologiques et de style. Tout le monde se dispute sur sur la paternité de l'idée première. Sur chacune de ces statues est cachée une partie de signature qui donne le nom de l'artiste original.

Statue plagieurs: La queue du petit démon est un levier qui dévoile une fente en forme de la lettre O.

Statue copieurs: C'est la plus grosse statue elle fait 15m de haut la lettre T est cachée sur le crâne.



Statue infaux: Cette statue a été fait défaire et refaite car le commanditaire n'était jamais content. Il n'y a rien écrit dessus mais le graphiste responsable du dernier redesign révélera les lettres EC aux PJ si ils lui dessine quelque chose de jamais vu. (Faut que le joueur dessine vrm qqchse de jamais vu.)

Statue contrefaçon: La statue semble parfaite mais les PJ pourront trouver la lettre H sous la statue découvrant l'entrée vers une usine clandestine.

Statue décalquage: La statue est toute tordue et géométrique, on peut remarquer que les cornes forment la lettre T.

Tout ceci forme le nom TECHTO, le nom d'un artiste habitant dans le Tartare. Les habitants suce idées ne voudront pas le croire, mais les PJ pourrons utiliser ce nom pour rentrer dans le Tartare.

Visibilité

Lorsque les PJ rentrent dans la zone des infaux graphistes on propose aux PJ un super contrat de la part de Yast Weldin. Ils sont nouveaux ici ils ont sans doute des tas de nouvelles idées.

Ils doivent créer un synopsis de film **original, accrocheur, épique, familial, avec un(e) héros/héroïne, un(e) comic relief, une mascotte mignone, un(e) méchant/méchante, un(e) complice du méchant et un happy ending.**

Les PJ doivent piocher 5 mots dans un tas de papier préparé par le MJ avec plein de mots différents. Ils devront intégrer ces mots à leur histoire.

Chaque mot bien placé donne +10 chance de réussite à leur jet pour convaincre Yast. Ils commencent avec 20% chance de réussir. Si l'histoire tiens la route le MJ peut augmenter les chances de réussite des PJ.

S'ils réussissent à vendre leur synopsis de film à Yast ils les remerciera et en fera un film sans les créditer sans que les PJ le sache avant quelques jours le temps que le film sorte. Ils recevront quand même 10 visibilité et une caméra.

QUÊTES SUCE IDÉES 2

Helluva poisse

Dans la périphérie du décalcage se trouve un étrange bâtiment. Une grande tour à l'air bureaucratique avec d'immenses cornes à son sommet.

A l'intérieur se trouve un démon boss Bloutz, un petit démon employé Matzy raleur une autre démons Polly et une démons renarde Souza.

A leur tête cachée dans l'ombre se cache Zizipop une ancienne du quartier des infaux graphistes condamnée à rester dans un hotel non loin.

Les membres de cette compagnie veulent récupérer un ancien bouquin de sort sur-puissant capable d'ouvrir une porte vers le monde des vivants. Ils pensent qu'il est à la banque Mammon. Ils fourniront un plan grossier de la banque aux PJ pour qu'ils le récupèrent. Mais il s'agira en fait du Grimoire de sorts sur-puissants aux effets secondaires dégueulasses. Les PJ pourront soit le garder soit leur donner contre 50 visibilité et une tronçonneuse.

Sans contrefaçon

Lekmerisson un démon à la tête d'ours et au corps de scorpion puis remi-ours derrière contacte les PJ pour l'aider dans une affaire. C'est un détective qui enquête sur le démon Foxcon. Ses hommes répandent d'étranges marchandises partout dans la zone a des prix beaucoup trop peu compétitifs. Ces produits semblent trop vrais et on soupçonne qu'il crée des produits originaux au lieu de faire de la contrefaçon comme un honnête démon. Les PJ devront infiltrer l'usine sous terraine de Foxcon et détruire le coeur de l'installation.

Entrée sous la statue contrefaçon

Salles empi-lées

Monte-charges

Bateau

Bureaux sécurité

Tapis rou-lants

Ascenceur

Lave

Lekmerisson:
50 PV
55 chance réu
1d10 deg
poison 1d6
deg par tour

Petites mains
15 PV
30 chance réu
1d6 deg

Bras mécanique
20PV
40 chance réu
Peut attraper un
PJ ou lancer des
objets pour blo-
quer

Foxcon
80 PV
70 chance réu
1d10+5 deg
métamorphe

Imprimante
3Démoniaque
100 pv 45ch
crache des
objets 1d6 deg
peut étourdir



