

# Le Cabinet de Curiosité de Shazam



**Aria, Les lames du Cardinal et Oreste sont des jeux édités par  
ELDER CRAFT**

# Le Cabinet de Curiosité de Shazam

Lors de leur première visite à Aria, cette trame peut permettre aux joueurs de rencontrer pour la première fois Shazam, et découvrir des objets venant du multivers d'Aria (c'est à dire, de toutes les parties de JDRs faites par tous les joueurs qui partageront des objets iconiques avec moi).

Autrement dit, les joueurs pourraient voir des objets qui figureraient dans leur avenir ou qui viennent de "ligne temporelle alternative".

Il est conseillé d'avoir lu les livres ou vu l'actual play pour intégrer Shazam efficacement.

## Une maison fermée

Lorsque les joueurs passent vers le marché pour la première fois, ils remarquent une étrange maison. Il s'agit du cabinet de curiosité de Shazam. Si les joueurs vont frapper, la maison est fermée et personne ne répondra.

Autrement dit, cette première vision est seulement là pour attirer leur curiosité.



Alors que vous vous approchez du marché, vous remarquez une petite maison, dont le toit un peu biscornu vous évoque un chapeau de magicien.

Laissez supposer aux joueurs qu'ils pourront revenir plus tard (ils entendent des bruits à l'intérieur, la fenêtre est trop haute pour s'y faufiler, etc...).

## Passer l'éponge la serpillère



Lorsque les joueurs quittent le quartier ou repassent dans le coin plus tard, un homme sort en trombe de la boutique. Demandez à l'un des joueurs un jet de réflexe pour l'éviter.



L'homme qui vous a foncé dessus s'excuse, mais vous voyez dans son attitude qu'il est particulièrement irrité, il lâche d'ailleurs un dernier juron contre le propriétaire des lieux. Et détail étrange, il tient une serpillère d'une main crispée.

L'homme est excédé, parce qu'il vient de rater une affaire incroyable : Shazam voulait récupérer la serpillère de Mimolin, et était prêt à payer grassement pour ça. Naturellement, Shazam ne se souvenait plus d'avoir demandé ça au pauvre bougre.

En discutant avec l'individu, les joueurs pourront découvrir que le propriétaire des lieux voulait une serpillère, mais à priori pas n'importe laquelle ! Et pour la bonne serpillère, il était prêt à payer cinq orbes. La serpillère sera laissée aux PJs s'ils veulent tenter leur chance.

S'ils frappent à la porte, Shazam vient ouvrir : c'est un homme grand et noir, vêtu d'une robe de mage impeccable, et ses cheveux sont extrêmement court sur son crâne. Il ouvre d'un coup sec et demande ce qu'il se passe, précisant que les visites ne sont pas encore ouvertes.

Shazam acceptera d'acheter la serpillère si les joueurs sont convaincants et arrivent à lui faire croire que c'est bien la serpillère de Mimolin. N'hésitez pas à poser des questions gênantes : "Est-ce qu'il y a déjà la lame de Tigre à Dent de Sabre dedans ?", ou "Je ne vois pas le distributeur de savon intégré inventé par Mic Givrey" pour voir comment les joueurs vont réagir.

Que Shazam achète ou non la serpillère, il n'a en réalité qu'une seule envie : faire visiter son musée. Il ne lui faut pas grand chose pour se laisser convaincre.

## Visite du CCS



Le cabinet abrite des objets uniques et dangereux. Vous pouvez vous moquer que les joueurs tentent de les voler. Je propose cependant des protections : vitrines en plexiglas, alarmes modernes, caméras et surtout failles spatiales (quand on approche la main d'un objet, elle ressort dans notre dos).



Pour la visite du musée, chaque joueur lance un dé et s'arrêtera sur un objet précis en fonction de ce lancer de dé.

### 01 Une épée noire



Tu aperçois une épée dont la lame est noire, et tu commences à te demander de quoi il s'agit. Tu remarques alors que Shazam observe l'épée d'un air un peu triste et il pousse un léger soupir. "Ha, c'est l'épée qui a sauvé le monde ! Enfin, est-ce que le monde devait être sauvé ? Où est-ce qu'elle l'a vraiment sauvé ? Mais quand ça arrivera et qu'il faudra le sauver, je me demande comment les choses se passeront.

### 02 Le bilboquet du destin



Tu t'arrêtes devant un bilboquet qui a l'air parfaitement ordinaire, mais Shazam saute sur place :  
"C'est le bilboquet du destin ! Du Destin !!! C'est Niklas von Trunkel qui a fabriqué de ses mains cet objet, en même temps qu'il a levé la malédiction de Clodomir.  
Oui, en vrai, on sait pas vraiment à quoi sert ce bilboquet, mais tout de même ! Le DESTIN !"

### 03 Cœur brisé de Mimolin



Dans une vitrine, tu observes une pierre brisée en deux. La pierre est magnifique, mais l'observer te rend un peu triste, sans que tu saches pourquoi. Shazam s'approche alors :  
"Il s'agit d'un Cœur Stellaire. Savez-vous que la légende prétend que chacune de ces pierres correspond à une étoile dans le ciel, et que la briser éteint l'étoile ?  
Mais surtout, ce n'est pas n'importe quel cœur stellaire ! Celui-ci a été trouvé, brisé, par Mimolin. Il devait l'offrir à Serealized, la jeune fille ayant promis d'épouser le premier à lui ramener une telle pierre. Naturellement, cette histoire ne s'est pas fini comme dans les contes...  
Alors que Mimolin aurait pu être tellement romantique. Il aurait pu jurer que le feu de leur amour pourrait rallumer celui des étoiles, non ? Peut-être qu'on lui aurait pardonné ses écarts avec Furia..."

### 04 Main mécanique



Une main en métal, articulée, se trouve derrière la vitrine.  
"C'est la main mécanique fabriquée par Grigori Morov, que Niklas von Trunkel a volé dans son laboratoire. Grâce à ça, il a eu deux mains droites. Littéralement. Je crois qu'il avait aussi récupéré un automate ce jour-là... Il faudrait que je mette la main dessus..."

### 05 Hache Barkovitch



Vous voyez une hache qui semble parfaitement ordinaire, si ce n'est qu'elle a été brisée, et réparé d'une admirable manière. Une rune est gravé sur la lame.  
"Il s'agit de la célèbre hache Barkovitch ! C'est une lame légendaire, maniée par la combattante Kaitra d'Ashanul ! Elle a connu mille batailles, dans l'arène et ailleurs...  
Hmm... Ceci dit, je vois que vous avez une arme intéressante. Elle a un nom ?"

### 06 Médaillon d'amitié sincère



Dans la vitrine se trouve un médaillon qui semble brisé, puisqu'il ne représente qu'une moitié de cœur.  
"Ha... C'est un grand regret pour moi de n'avoir que la moitié de ce fabuleux médaillon. La légende dit que les deux possesseurs de ce médaillon deviennent instantanément les meilleurs amis du monde.  
Et la légende raconte encore que Raoul Diem Ali, le barde le plus connu de notre temps, chevalier Grenouille du Crapeau, Baron de Mirabilia, utilisera cette amulette pour se lier d'amitié avec une diabolique pirate, abandonnant ainsi sa carrière de barde au profit de la piraterie !"

### 07 Mallette d'affaires



Vous avez devant vous une mallette toute simple, si ce n'est qu'une rune a été gravé sur le cuivre.

"On parle là de la mallette d'Archibald Brisant-Choyeur, le célèbre homme d'affaire. Elle a été gravé d'une rune unique par Evy, afin d'aider Archibald dans ses nombreuses entreprises ! Hmm... Ceci dit, quand j'y réfléchis, je crois qu'Archibald n'a jamais été totalement doué en affaire, même s'il fait preuve d'une imagination exceptionnelle !  
La malette fera même face au feu d'un dragon, mais elle sera volée par Evil Evy."

#### 08 L'épée enflammée de Conrad de Marbourd



Vous voyez une épée enflammée derrière la vitrine. Elle est littéralement enflammée et semble ne pas vouloir s'éteindre.

"C'est l'épée d'un miséricordieux, Conrad de Marbourd. Ce chasseur de sorcière a appris l'usage des runes, et il décida de créer une rune de feu pour donner naissance à son rêve : une épée de feu !

Vous vous en doutez, ce n'est pas très pratique au quotidien... Je crois qu'en faisant ça il mettra le feu à son manoir et que ses compagnons n'arrêteront jamais de se moquer de lui à ce sujet !

#### 09 Le gantelet de contrôle des papillons



Tu remarques un étrange gant en cuir, qui semble avoir connu des jours meilleurs. Cependant, il est orné d'un symbole de papillon.

"C'est un gantelet offrant le contrôle des papillons ! Enfin, jusqu'à un certain point. Il fut trouvé par un jeune écuyer du nom de Taloché, alors qu'il était en route pour libérer Malbouzon de sa malédiction séculaire ! Bon, ça ne lui a pas été très utile... Et en même temps, qu'est-ce que vous feriez si vous aviez le contrôle des papillons ?"

#### 10 La Chitiflûte de Perceval Harpa



Une flûte trône sur un petit piédestal. Elle semble particulièrement ordinaire mais, en l'observant attentivement, il s'en dégage une impression désagréable.

"Il faut un peu de contexte pour présenter cet objet singulier ! Le barde Perceval Harpa possédait un sac magique dans lequel il pouvait trouver un instrument lui permettant de faire face à n'importe quel situation...

Espérant trouver une flûte prodiguant des soins, le son de l'objet avait l'effet contraire : les plaies ne se refermaient pas, les maux de tête repartaient de plus belle... Autant dire que les compagnons de route de Perceval ont détesté cet objet !"

#### 11 La recette de la tarte au poireau de Germaine Poireau



Tu t'arrêtes, sans trop savoir pourquoi, devant un papier. En le lisant -si tu sais lire- tu constates qu'il s'agit d'une recette de tarte au poireau.

"C'est la fabuleuse recette de tarte au poireau de Germaine Poireau. Aussi fine détective que cuisinière, elle a mis au point cette recette à Naporis, figurez-vous ! L'histoire racontera aussi que sa recette détournera un jeune homme du chemin de la piraterie, lui donnant une passion pour le commerce de tarte, et d'autres choses...

Bon, par contre, la tarte au bulot ne connu pas le même succès, c'est d'ailleurs pour ça que la recette ne se trouve pas ici !

## 12 La porte d'Anastasia



Une simple porte trône fièrement sur un socle, mis en évidence par plusieurs bougies. La porte semble de qualité, même si vous devinez que le bois qui la constitue avait auparavant un usage différent, mais lequel ?

"Cette porte fut construite au cœur du Pays Môn, par la célèbre créatrice d'automates Anastasia. La porte n'avait pas d'autre but que fermer la cabane d'un berger, mais le talent de la jeune femme émut profondément le dieu Kébab qui offrit alors une bénédiction unique. Elle allait pouvoir rappeler, une seule fois, cette porte. Et bien plus tard, coincé dans le bouclier d'un mage de Varna, Anastasia invoqua la porte et sorti tout simplement de la bulle. Ça, c'est du génie !