

# Les Pièces Monde

*un objet abracadabrant pour le Pièce-monde*

## *Aspect*

Les Pièces Monde sont des pièces de monnaie de cinq bons centimètres de diamètre, faites en alliage de cuivre et d'or. Il en existe cinq, ni plus, ni moins. Sur chacune d'elle est gravée la silhouette des côtes de deux des dix archipels du Pièce-monde – un du côté pile et un du côté face. Les Pièces sont anciennes et, même si elles sont enchantées, la patine trahit leur âge respectable...

<b>Les 5 Pièces Monde</b>		
<b>Pièce</b>	<b>côté pile</b>	<b>côté face</b>
n°1	Archipel des Sourires	Archipel des Soupirs
n°2	Archipel des Plumes	Archipels des Ossements
n°3	Archipel des Steppes	Archipel des Frissons
n°4	Archipel des Bambous	Archipel des Rocs
n°5	Archipel des Sables	Archipel des Landes

## *Histoire*

Les Pièces Monde sont l'œuvre de Gédéon Hérasme, un mage farfelu mais puissant, un grand voyageur et un numismate passionné. L'homme les a forgées lui-même, il y a plus de quatre cents ans, puis les a enchantées. Cet enchantement lui prit plusieurs années durant lesquelles il parcourra les archipels du Pièce-monde pour conférer leur pouvoir au Pièce.

Aujourd'hui les Pièces Monde sont quelque part sur l'un des archipels, peut-être enterrées avec leur propriétaire, peut-être dans quelque malle d'un grenier poussiéreux ou dans la collection d'un numismate qui ignore tout de leur pouvoir.

## *Pouvoir*

Pour utiliser le pouvoir de l'une des Pièces, il suffit de la lancer en l'air et qu'elle retombe sur une surface plane. Le lanceur (et toutes les personnes qui lui donnent la main – ou la patte) est alors magiquement transporté sur l'archipel représenté par la face découverte de la Pièce, à un endroit déterminé aléatoirement.

Si l'archipel représenté sur la face découverte est celui où se trouve le lanceur, il ne se passe rien. On ne peut pas lancer deux fois de suite la même pièce, sous peine de n'obtenir aucun effet.