

Avant propos

Ce scénario a été créé et testé par Telke. Il peut-être joué en one-shot. C'est un huit-clos ouvert et la plupart des pages qui suivent sont des descriptions de pièces. Pour les PNJ, dirigez-vous aux dernières pages, tous les invités et leurs statistiques y sont indiqués.

Le scénario prend place dans un de mes univers et repose sur les règles de chroniques oubliées fantasy que vous pouvez trouver gratuitement ici : <http://co-drs.org/>. Il est axé exploration et interaction sociale.

J'utilise les points cardinaux (nord, est, sud, ouest) pour permettre de se repérer plus facilement dans le manoir.

Ce scénario est adaptable à tous les JDR de fantasy classiques et le manoir des Calliartis et leur fête peuvent être intégrés dans n'importe quelle aventure.

Résumé de l'aventure

Les joueurs incarnent un groupe de voleurs qui rêvent de rejoindre la célèbre guildes des voleurs : les Renards aux Pattes de Fées. Pour les accepter, la guildes leur soumet une épreuve d'entrée : ils doivent aller voler un objet prestigieux détenu par la famille des Calliartis lors d'une de leur festivité mondaine. Les Calliartis sont une famille importante qui vivent dans un grand manoir entouré par une forêt et plusieurs fois l'an, ils organisent des festivités pour montrer leur richesse et établir de nouvelles alliances. Les PJ entreront dans cette fête à l'aide de fausses invitations créées de toutes pièces par les Renards aux Pattes de Fées.

L'objet à trouver est la **rapière de l'escrimeur Eugène de Gravelont**.

Introduction des PJ

Les joueurs se trouvent dans une vieille maison qui semble abandonnée de l'extérieur mais qui, en réalité, sert de point de rendez-vous à la guildes. Les PJ vont bientôt devoir aller à la fête qui commence vers 20 heures et attendent les derniers ordres de celui qui s'occupe de leur épreuve d'entrée.

Vous êtes tous dans une vieille maison poussiéreuse et vous attendez qu'un individu au visage caché derrière une capuche et un foulard se décide à prendre la parole. Il tient entre les mains un gros sac de jute et s'apprête à vous donner les dernières informations qui concernent votre épreuve d'entrée dans la guildes des Renards aux Pattes de Fées. Intégrer cette guildes de voleurs renommée est votre rêve et vous avez fait les démarches pour vous approchez d'eux il y a de ça quelques semaines déjà. Ils ont accepté à la condition que vous prouviez votre valeur en réussissant une épreuve.

Après avoir posé son sac sur une longue table en bois siégeant au milieu de la pièce, le mystérieux individu commence enfin à parler :

« Vous y êtes ! Ce soir se tient l'épreuve dont le dénouement décidera si vous êtes dignes de devenir un Renard aux Pattes de Fées. Vers 20 heures, à une heure de marche d'ici, une grande fête se déroulera au manoir des Calliartis. Une fête mondaine d'une famille de noble : l'événement parfait pour tester vos aptitudes de voleur. L'épreuve est la suivante : vous devez trouver puis voler la prestigieuse rapière de l'escrimeur Eugène de Gravelont. C'est une rapière magique aux propriétés formidables. Pour vous aidez, voici de fausses invitations qui vous feront passer pour des nobles. » Il vous tend à chacun une invitation et il reprend : *« L'approche pour la voler est à votre bon vouloir. Que vous choisissiez la force ou la ruse, la persuasion ou l'intimidation, la discrétion ou le chaos, peu importe, du moment que vous reveniez ici, dans cette maison, avec la rapière. Avant de partir, chacun à le droit à un objet, piochez-en un*

dans le grand sac et laissez le hasard décider pour vous. » chaque PJ lance 1d8 et obtient un objet (voir l'encadré **les objets du grand sac**).

Lorsque les objets sont choisis, l'individu encapuchonné reprend la parole : « *À présent, vous pouvez choisir des armes sur les rateliers juste derrière vous et également des habits de nobles pour vous fondre parmi eux.* » Considérez que toutes les armes de base sont disponibles sur ces rateliers d'armes (voir [équipement](#)) ; s'ils choisissent des armes à feu ou à flèches, les munitions sont fournies avec. Pour les habits, considérez également que la plupart des habits sont disponibles et laissez aux PJ le choix de leurs accoutrements.

Après que les PJ se soient équipés, lisez leur ceci : *Après que vous vous soyez préparés et habillés, l'individu vous conduit vers le manoir. Vous traversez une grande forêt, marchez pendant une heure et lorsque vous atteignez l'orée de la forêt, à plusieurs centaines de mètres d'une grande demeure, l'individu s'arrête et vous dit ceci : « Voici le manoir. Je n'irai pas plus loin, c'est maintenant l'heure de faire vos preuves. Volez la rapière et revenez avec dans la maison dans laquelle nous étions. Dernière chose, si vous mourez ou finissez dans les cachots de cette famille, l'épreuve sera évidemment un échec. Bonne chance. »*

L'arrivée au manoir des Calliartis

À quelques centaines de mètres de vous, vous apercevez une magnifique demeure d'au moins deux étages et cernée par deux grandes tours, une sur le devant gauche de l'entrée et une autre derrière la demeure. Chacune mesure environ 25 mètres de haut. Il y a également un bâtiment qui sert visiblement d'écurie car de nombreux chevaux y sont attachés. Une longue allée de gravier blanc mène à l'entrée du manoir et de part et d'autre de cette allée se dresse un jardin magnifique avec des arbustes taillés et des sculptures en pierre représentant des animaux. Il commence à y avoir beaucoup de monde à

Les objets du grand sac

1. **Des outils de crochetage** (permet de crocheter une serrure fermée à clef).
2. **Une corde de 30 mètres avec un grappin.**
3. **Une paire de menottes en acier.**
4. **Un lot de 3 potions de soins** (+1d8 PV).
5. **Une lanterne avec de l'huile et un briquet en silex.**
6. **Un boulet explosif avec une allumette.** Le lancer requiert une action limitée (réussite automatique). Il a une portée de 20 mètres et explose dans un rayon de 5 mètres en infligeant 5d6 DM, divisé par 2 les DM pour les victimes qui réussissent un test de DEX difficulté 12.
7. **2 doses de poison endormissant.** Poison qui peut se donner à boire/manger ou s'appliquer sur une arme (réussite automatique pour l'appliquer). La première attaque de l'arme provoque une forte torpeur chez la cible.

Celui qui est au contact du poison doit réussir un test de CON difficulté 15. S'il échoue, il s'endort pour 1d20 + 10 minutes.
8. **Un lot de chausse-trappes.** Étoiles métalliques qui pointent vers le haut pour se planter dans les pieds de la cible. Elles sont disposées au sol, camouflées ou non. Il faut 10 minutes pour les camoufler. L'ennemi doit réussir un test de SAG difficulté 5 ou 15 (lorsque camouflées) pour les détecter. Pour les désamorcer, il doit réussir un test d'INT difficulté 5. Si un ennemi se prend ce piège, il perd 1 point de DM et est ralenti (une seule action par tour, de mvmt ou d'attaque) jusqu'aux soins.

arriver par cette allée, dans de belles calèches ou alors sur des chevaux superbement décorés. Il est environ 19h15.

Le déroulement de la soirée

Ci-dessous le déroulement chronologique de la soirée. N'oubliez pas de la faire avancer même si les PJ n'avancent pas dans leur mission. Cela fera office de pression temporelle car s'ils atteignent la fin de la soirée sans avoir volé la rapière, leur tâche deviendra plus compliquée.

- **19h00** : Les invités arrivent et discutent devant la demeure ou dans le grand salon. Ils sont une trentaine, sans compter les gardes et les serviteurs des Calliartis.

- **20h00** : La fête commence vraiment et Roger Calliartis accueille les invités dans le grand salon en prononçant un discours de bienvenue : *« Bonjour à tous ! Je suis si heureux, moi, Roger Calliartis, de vous accueillir vous tous pour une soirée de festivités et de bonnes ententes ! D’humbles spectacles égayeront votre soirée ! De délicieux mets et de bonnes boissons vous seront servis à tout moment par nos serviteurs et lorsque l’horloge sonnera 21h00, un festin ornera les tables de la salle à manger ! Sur ce, amusons-nous et festoyons ! »*

Pour les spectacles et les serviteurs : Considérez que des jongleurs, des musiciens, des acrobates ou encore des danseurs sont toujours présents dans le grand salon et la salle à manger. Même chose pour les serviteurs qui passent entre les invités avec de la nourriture et des verres présentés sur des plateaux d’argent.

Vous pouvez mettre une musique d’ambiance pour augmenter l’immersion, il y en a de nombreuses sur youtube.

- **21h00** : C’est le festin ! Les tables de la salle à manger sont maintenant garnies d’innombrables mets et boissons. Imaginez un festin grandiose avec des viandes grillées, des cruches remplies de vin ou de bière, des plats en sauce, des légumes fumants, du pain sortant du four, des tartes, des salades, etc. Le tout éclairé par de nombreuses chandelles en cire.

- **23h00** : Le repas est terminé. Alors que certains restent à table et continuent à discuter, la plupart retournent dans le grand salon et se servent des alcools forts tout en allumant pipes ou cigares. Certaines alliances entre nobles se concluent à ce moment.

- **00h30** : Certaines personnes commencent à préparer les chevaux puis s’en vont pendant que d’autres restent à discuter.

- **1h30** : À partir de cette heure, il ne reste qu’un comité restreint d’invités et les PJ deviendront suspects s’ils sont toujours là.

Le manoir des Calliartis, ses tours et son écurie

Voici la description de chaque pièce du manoir, des deux tours et de l’écurie.

Il y a le plan du manoir, vu de dessus, mais pas celui des tours ou de l’écurie car leurs descriptions est plus simples.

Les PJ devront aller d’une pièce à une autre pour trouver la rapière puis la subtiliser. Lorsqu’une pièce est fermée à clef, ce sera à chaque fois indiqué, avec l’emplacement des clefs.

L’écurie

L’écurie est un grand bâtiment de plusieurs dizaines de mètres de long pour environ 5 de large. On peut y voir des chevaux attachés à l’extérieur et abrités par un toit en pente. Par contre l’intérieur n’est pas visible.

Il y a une porte à chaque extrémité de l’écurie et elles ne nécessitent pas de clef pour s’ouvrir. Vous poussez la porte qui s’ouvre en grinçant, vous voyez une rangée de boxes dont une dizaine occupés par des chevaux. Leurs selles sont déposées sur des rondins de bois accrochés aux murs.

Un **test de SAG difficulté 5** en fouillant les selles permet de trouver ceci : deux pétoires (portée 20 m, DM 1d10), une dague (DM 1d4), une épée courte (DM 1d6), une bouteille d’alcool fort, 14 pa et 5 po, deux torches, un grappin accroché à une corde de 15 m, des couvertures et plusieurs sac à dos.

Les deux tours

Les deux tours sont identiques : Elles mesurent 25 m de haut et comportent 4 niveaux. Il y a

plusieurs meurtrières à chaque niveau sauf au niveau 4 qui est plongé dans le noir. Une trappe située au niveau 1 permet de descendre de 6 mètres pour aller dans un sous-sol comportant des cachots. La seule différence entre les tours se trouve au sous-sol, les prisonniers ne sont pas les mêmes.

Premier niveau : Après avoir ouvert la porte de la tour, vous découvrez une salle avec plusieurs sacs et tonneaux rangés un peu n'importe comment dans les coins et contre les murs (Ils sont remplis de nourritures comme des patates, des choux, de la viande séchée, etc.). Il y a également des tables sur lesquels sont déposés de nombreux couteaux, des couverts, des bols, des assiettes et d'autres ustensiles de cuisine, ainsi que des chaises autour des tables. Un escalier en colimaçon situé à gauche de l'entrée monte plus haut dans la tour et des meurtrières permettent de voir à l'extérieur.

Au premier niveau, il y a également une trappe dissimulée par la poussière. Un simple **test de SAG difficulté 5** permet de la remarquer.

Trappe : Vous soulevez la trappe poussiéreuse qui laisse sortir de grosses araignées noires. Une échelle descend profondément sous terre.

En bas, une petite pièce circulaire. Si les PJ l'éclairent, ils verront 6 geôles faites en barreaux simples rouillés (Test de DEX difficulté 15 pour crocheter la serrure et test de FOR difficulté 20 pour la forcer). Il y a deux prisonniers dans deux geôles différentes dans la tour de devant et un prisonnier dans la tour de derrière.

Les **deux prisonniers de la tour de devant** le manoir se nomment **Liyo** (homme) et **Koga** (femme). Ce sont d'anciens jardiniers enfermés car ils ont « raté » le taillage d'un arbuste. Selon **Roger Calliartis**, cela méritait le cachot. S'ils sont libérés, ils pourront révéler l'existence d'un passage secret derrière l'écurie et qui mène à la réserve du rez-de-chaussée (parfait pour

Idées d'événements dans le jardin

- Certains nobles y sont allés pour fumer un cigare et discutent derrière la maison. S'ils voient un PJ, ils l'appelleront et lui proposeront un cigare.
- Laetitia Wenrys est dans l'écurie et caresse un cheval. Si un PJ arrive dans l'écurie alors qu'elle y est, elle lui demandera : « *Vous croyez que j'ai le droit d'aller faire une promenade avec lui* ».
- 4 soldats patrouillent en duo et font des rondes autour des jardins et de la maison.
- Il y a un soldat en veille dans chaque tour.
- Il y a deux soldats devant la porte d'entrée qui vérifient les invitations.

s'échapper). Le passage est situé près d'un arbuste taillé en loup et reposant près de dalles en pierre. L'une des dalles peut s'enlever et donne sur une échelle qui débouche sur un étroit tunnel sombre pour, enfin, mener à une trappe cachée dans la réserve. Des sacs de farine reposent sur la trappe et la dissimulent partiellement.

Le **prisonnier de la tour de derrière** le manoir s'appelle **Buck** (homme). C'est lui aussi un voleur qui s'est fait attraper. S'il est libéré, il dira qu'il sait comment entrer directement au dernier étage sans se faire remarquer. D'après lui, il suffit de monter en haut de la tour, d'avoir un grappin et une corde et de lancer le grappin pour qu'il s'accroche à l'une des toitures en pique proche de la tour. Ensuite, il suffit de s'y suspendre. En effet, la tour est assez proche du manoir et **un test de DEX difficulté 10** permet de réussir la manoeuvre décrite par Buck. Sur le toit, il y aura une fenêtre permettant d'accéder à la **chambre 25** ; elle n'est pas fermée à clef.

Second niveau : L'escalier en colimaçon vous mène au niveau supérieur, sans se terminer pour autant, il continue de monter. C'est visiblement une salle d'armes. Il y a des rateliers avec toutes sortes d'armes posées dessus et des armures sont accrochées sur les murs.

Troisième niveau : Vous continuez à monter et arrivez au troisième niveau. L'escalier se termine ici. Des couchettes jonchent le sol et une table entourée de chaises laisse supposer que c'est là que viennent les gardes pour se reposer. Des cartes sont dispersées sur toute la table avec des bouteilles d'hydromel. Une échelle mène au plafond mais sans éclairage, vous y voyez simplement un carré noir.

Quatrième et dernier niveau : Vous montez l'échelle et passez votre tête par l'espacement étroit qui mène aux combles de la tour. Il n'y a aucune fenêtre et il y fait donc totalement noir.

Un peu d'éclairage permet d'y trouver un gros coffre poussé dans un coin (Test de DEX difficulté 15 pour le crocheter ou de FOR difficulté 15 pour casser les fermailles avec un objet contondant) et vous voyez également une trappe dans le toit en pente. La trappe mène sur le toit de la tour. Les tours sont à environ 10-15 mètres du manoir. Du haut du toit, on a une belle vue sur le manoir, la forêt et sur la ronde des gardes.

Lorsque vous ouvrez le coffre, vous y trouvez un tas d'explosifs prêts à l'emploi (2 charges par tour).

Explosifs : Il faut 3 tours complets (30 secondes) pour poser un explosif. Celui-ci inflige à la structure 8d6 DM et 4d6 DM dans un rayon de 6 mètres autour.

Rez-de-chaussée du manoir

1. Hall d'entrée

La porte principale donne sur un grand hall d'entrée. Un beau tapis brodé recouvre le sol et un lustre suspendu éclaire chaudement toute la pièce. Sur le mur ouest, il y a deux portes. La première porte est ouverte et donne sur un salon bruyant vers lequel de nombreux invités se dirigent alors que la seconde porte est fermée. Il y a plusieurs buffets en chêne contre ce long mur. Dessus ces buffets, vous voyez des

vases remplis de fleurs et d'autres objets de décorations. Sur le mur coté est, il y a une porte ouverte qui donne sur la salle à manger. Un grand escalier collé au mur monte vers l'étage. Et enfin, sur le mur au fond de la pièce, coté nord, il y a également une porte fermée.

S'ils ouvrent les buffets, ils trouveront d'autres vases mais aussi des lanternes et des briquets en silex

2. Salle à manger

La salle à manger est une pièce immense dans laquelle de nombreuses tables sont disposés en un grand U. Des couverts, des assiettes et de nombreux pichets sont déposés sur ces tables. Les fenêtres sont nombreuses et laissent passer la lumière pendant que des chandelles en cire attendent la pénombre pour être allumées. Des tableaux représentant chaque membre de la famille des Calliartis décorent les murs en pierre (un homme, une femme, un jeune adulte et une enfant). Au fond de cette pièce, sur le mur coté ouest, une porte est ouverte et de nombreux serviteurs vont et viennent pour préparer la table.

À 21h00, lorsque le repas commencera, tous les nobles iront dans cette salle pour y manger mais le garde d'élite Vled restera à veiller dans le manoir.

3. Grand salon

Vous entrez en même temps que d'autres invités dans un grand salon richement décoré. Des trophées de chasse, des tableaux, une belle horloge et deux mousquets posés l'un sur l'autre en croix décorent les murs. Les mousquets sont prêts à l'emploi. Une large cheminée abrite un feu qui réchauffe et illumine tout le salon. Cette cheminée est située au milieu du mur ouest et juste à coté, dans le coin de la pièce, il y a un bar avec une personne qui y sert des boissons à ceux qui veulent (le serviteur est **Ihof**). Il y a de nombreux fauteuils près de la cheminée.



Enfin, un grand échiquier en marbre attire l'attention des nobles et plusieurs d'entre eux sont en train de regarder la partie en cours.

Il y a 3 portes dans cette pièce, deux coté est, dont une mène au hall d'entrée et l'autre qui est fermée. La troisième porte est sur le mur nord.

La porte menant au bureau privée 6 est fermée par une clef détenue par Élizabéth Calliartis. Sans la clef, il faut **réussir un test de DEX difficulté 15** avec un kit de corchetage pour l'ouvrir ou un **test de FOR difficulté 15** pour la forcer.

Quelque temps après que les PJ soient entrés dans le salon, dites leur ceci : *« Alors que de nombreuses personnes parlent, sont assises dans les fauteuils face à la cheminée ou jouent aux échecs, vous voyez une femme, très bien habillée, sortir de la pièce coté est qui était fermée. Elle referme la porte derrière elle en utilisant une clef qu'elle met ensuite dans un petit sac à main ».*

C'est **Élizabéth Calliartis**. 5 minutes plus tard, vous pouvez lire ceci aux PJ qui sont restés dans cette pièce : *« L'un d'entre vous remarque que la femme avec le petit sac à main vient juste de le poser sur le bar ».*

Il faudra réussir un **test de DEX (discrétion) difficulté 15** pour voler la clef de la pièce numéro 6, au bar, sans se faire voir par le serviteur Ihof qui sert les boissons. En plus de celle-ci, il y aura 8 po dans le sac. Ils peuvent choisir de faire une diversion pour diminuer la difficulté du test.

4. Cabinet de toilettes

Ce sont des toilettes classiques, plutôt modernes. Il y a une cuvette en céramique, un siège en bois rabattu et au dessus de la cuvette, il y a un réservoir rempli d'eau accroché au mur, avec une chainette qui sort du réservoir et qui pend dans le vide.

Un **test de SAG difficulté 5 réussit** permet de remarquer que certaines pierres commencent à se déchausser du mur gauche (lorsqu'on est assis sur les toilettes). Un PJ peut en déchausser suffisamment pour apercevoir la pièce 6 ou pour carrément y entrer ; cela lui demandera de rester longtemps dans la pièce et éveillera peut-être les soupçons des gardes.

5. Cuisine

La cuisine est une grande et longue pièce avec des plans de travail collés à tous les murs ainsi qu'un grand plan au milieu de la pièce. Il y a, un peu partout dans la salle, des feux allumés dans de minuscules cheminées ou dans des fours ouverts et de grosses marmites ou des poèles qui sont en train de mijoter sur ces feux. Sur le plan de travail au milieu de la pièce, il y a des bols remplis de légumes déjà découpés, de la pâte en train de reposer ou d'être pétrie ainsi que de la viande sur de lourdes planches en bois. 3 cuisiniers et cuisinières sont à l'intérieur de la salle (Cyril, Gordona et Philippa). En tout, il y a 4 portes dans la cuisine, une à l'ouest, une à l'est et deux sur le mur coté sud.

La cuisine est remplie de nourritures en train d'être préparées. Il y a tous les ustensiles de cuisine imaginables, des couteaux, des briquets en silex et des torches près des feux

Si un PJ reste quelques minutes au moins dans la cuisine, et s'il **réussit un test de SAG difficulté 5**, il apercevra une souris courir au sol avec un morceau de fromage dans la bouche. S'il la suit du regard, il verra sa cachette : un petit trou creusé à même la pierre, sous une des tables collées au mur nord. Le trou est noir et on y voit rien. Si on y approche une torche, on y verra de nombreux objets accumulés par la souris. Si on y met sa main, on y trouve cela : 12 po, une clef de la chambre des parents 22, du pain rassis et moisis et un anneau serti d'un petit diamant. L'anneau a beaucoup de valeur et appartient à Elizabeth Calliartis ; elle l'a perdu il y a des années.

Idées d'événements au rez-de-chaussée

- Certains nobles s'intéressent aux PJ et leur demandent de se présenter, ce qu'ils font dans la vie, ce qu'ils pensent des récentes attaques de hibours dans les villages aux alentours, etc. N'hésitez pas à rendre certains nobles collant pour empêcher les PJ d'explorer le manoir facilement.
- Un noble ivre est offensé par le comportement ou une remarque d'un des PJ et défie ce dernier à un combat à main nue. Il s'avère qu'il est très faible et dira que le PJ l'a frappé en traître s'il perd.
- Une bagarre éclate entre deux nobles et ils se lancent des objets à travers le salon. Demander à l'un des PJ présent de faire un **test de DEX difficulté 10**. S'il échoue, il reçoit un livre en pleine tête et perd 1 PV.
- Une noble défie l'un des PJ au jeu d'échec. S'il réussit, elle lui offre 10 po. S'il échoue, il doit lui offrir un objet de valeur (il peut en voler un sur son passage). Faire un test d'intelligence en opposition pour déterminer le gagnant. Prendre un Mod d'INT de +2 pour la noble.
- Un ou une noble est si ivre qu'il ou qu'elle tombe et roule par terre. La plupart des nobles s'attroupent autour de lui ou d'elle pour s'assurer de son état. Les PJ peuvent en profiter et ont un bonus de +10 en discrétion pour toute action profitant de ce moment.
- Lors d'une sérénade, l'un des nobles dit à un musicien qu'il ne sait pas jouer et qu'il devrait changer de métier. Le musicien, furieux, l'assomme avec un coup de luth. Il est ensuite traîné de force par les gardes pendant qu'il se débat et hurle à la mort. Les soldats le jettent en dehors de la propriété. Il y a 3 soldats de moins pendant quelques temps, dont le garde d'élite Vled, car ils s'occupent du musicien furieux.

6. Bureau privé

Un grand bureau en bois se tient dans le fond de cette petite pièce avec une chaise derrière et deux devant. Derrière le bureau, il y a une bibliothèque remplie de vieux livres et de rouleaux de parchemins. Sur le bureau, il y a un pot d'encre, plusieurs plumes et des feuilles dispersées.

Les feuilles étalées sur le bureau sont des lettres sans intérêt.

Le bureau contient des **tiroirs** , en les ouvrant, on peut y trouver la clef de la salle privée 18, un pétoire avec de la poudre, une dague servant de coupe papier, 16 po, du papier pour écrire, des crayons, une boîte en bois avec des cigares et un briquet ainsi qu'une bouteille de whisky avec 3 verres.

Si un PJ s'intéresse à la **bibliothèque** , il y trouvera surtout des vieux livres d'histoire. Quant aux parchemins, ce sont d'anciennes gravures. Un seul objet sera d'intérêt dans la bibliothèque, un plan permettant la fabrication d'un dispositif magique détectant les intrus.

Plan sur le dispositif de détection magique nommé « la mère et ses jumeaux » : Il y est expliqué comment enchanter 3 cristaux pour qu'ils détectent les passages. Après la procédure d'enchantement terminée, on obtient 3 cristaux : 2 cristaux jumeaux et 1 cristal mère qui sert d'alarme. Concrètement, pour les utiliser pour détecter du mouvement, il faut placer les cristaux jumeaux dans une même pièce en faisant attention à laisser un vide entre eux ; il y aura comme un fil invisible qui les reliera constamment. Si quelqu'un traverse le fil invisible et sépare les cristaux, même pendant une seule seconde, les deux cristaux jumeaux et le cristal mère se mettront à briller et à trembler pendant une dizaine de secondes. Il est conseillé de sertir le cristal mère à une bague ou à une amulette pour l'avoir toujours sur soi.

7. Réserve

Vous entrez dans une pièce moyenne remplie de sacs de jute et de tonneaux. Une odeur d'épices vous monte au nez, c'est visiblement la réserve de nourriture.

Les sacs et les tonneaux sont remplis d'aliments et d'épices de toutes sortes. Ils peuvent aussi y trouver des cordes, des lanternes et des bouteilles d'alcools.

Un test de SAG difficulté 10 en fouillant les sacs permet de trouver une trappe. Cette trappe mène à un long et étroit souterrain qui, après avoir soulevé une dalle en pierre, ressort

derrière l'écurie, près d'un arbuste taillé en forme de loup.

1^{er} étage du manoir

8. Hall d'escalier

L'escalier du rez-de-chaussée mène à un hall d'escalier en pierre situé au premier étage. Dans cette pièce, il y a deux portes et un autre escalier qui continue et monte vers un deuxième étage. Concernant les portes de ce hall d'escalier, il y en a une sur le mur ouest et une autre sur le mur est.

Si un PJ inspecte les murs en pierre de ce hall d'escalier et qu'il réussit un test de SAG difficulté 15, il verra que le mur nord n'est pas normal. Il y a une partie, au milieu du mur et mesurant environ 2 mètres de long, dont l'un des bords est légèrement en avant par rapport au reste du mur alors que l'autre bord est légèrement en arrière. C'est une porte cachée dans le mur et qui peut être poussée. Elle tournera sur elle même et se refermera toute seule. Elle permet d'accéder au couloir secret 11.

9. Couloir

Un long couloir avec un magnifique tapis qui va jusqu'à son extrémité. Il y a 3 portes sur le mur coté ouest et 4 sur le mur coté est.

Un test de SAG difficulté 15 permet de trouver la porte dérobée menant au couloir secret 11.

10. Grand salon.

Un second grand salon, mais celui-ci n'est pas en état d'accueillir grand monde. Les fauteuils, les tables et les buffets sont poussés contre les murs.

Il y a une porte sur le mur diagonal sud-est et une autre sur le mur sud.



La porte coté sud est fermée à clef (clef située dans le bureau privé 6). Sans la clef, les PJ peuvent crocheter la serrure avec un kit de crocheteage en réussissant **un test de DEX difficulté 15**, ou encore forcer la porte avec un **test de FOR difficulté 15** ; forcer la porte fera du bruit. On peut également y entrer via le couloir secret 11.

Un **test de SAG difficulté 15** permet de trouver la porte dérobée qui donne vers le couloir secret 11.

11. Couloir secret

C'est un long couloir complètement noir et particulièrement étroit, il faut une source de lumière pour s'y repérer.

À chaque **test de SAG difficulté 5 réussit**, les PJ trouvent une autre porte dérobée. Sans source de lumière, le **test de SAG passe à une difficulté de 15**.

En tout, il y en a 3 en plus de celle du hall d'escalier : une porte donne sur le **couloir 9**, une autre donne sur le **grand salon 10** et une autre donne sur la **salle privée 18**.

12, 13 et 14. Chambres

Les chambres 12, 13 et 14 se ressemblent, ce sont des chambres pour certains serviteurs ou pour les invités.

Chaque chambre est identique et contient : un lit en baldaquin et un coffre au pied du lit contenant du linge de lit. Il y a également une table de nuit de chaque coté du lit avec une lanterne sur chacune. Enfin, il y a une grande armoire avec des habits propres.

Dans la **chambre 12**, le tiroir de la table de nuit contient un kit de crocheteage.

Dans la **chambre 13**, il y a **Sabal Bara** et **Isira Jewelin** en train de discuter tout en étant très

proches l'un de l'autre ; Isira a son bras autour du cou de Sabal qui la tient par la taille. Ils seront très gênés en apercevant un PJ entrer et Sabal lui donnera 15 po s'il accepte de ne pas en parler à sa femme ; il lui dira que s'il en parle à quelqu'un, il fera de sa vie un enfer.

Dans la **chambre 14**, il y a le **serviteur Samskor** en train de fouiller dans la grande armoire. Il sera également surpris si un PJ entre dans la chambre et il dira, sans attendre que le PJ lui parle, qu'il est en train de ranger l'armoire et qu'il a d'autres choses à faire. Ensuite, il partira rapidement pour retourner au rez-de-chaussée.

Dans la grande armoire, cachée dans les poches d'un vêtement, il y a une fiole contenant un liquide noir. Il faut réussir un **test de SAG difficulté 5** pour la trouver en fouillant l'armoire.

C'est un *poison violent* : si une personne en boit ou est blessée avec et qu'elle échoue un test de CON difficulté 10, elle subit 3d6 DM. Ce qui est souvent suffisant pour tuer un adulte normal.

15. Dortoir

C'est un dortoir avec 6 lits une place et une petite armoire près de chaque lit. En y regardant de plus près, on imagine que c'est là où les serviteurs dorment car il y a également des balais et des affaires de nettoyage dans un des coins.

En fouillant dans les armoires et en réussissant un **test de SAG difficulté 5**, on peut trouver, en plus de vêtements, les objets suivants : un kit de crochetage, trois dagues, 25 pa et des morceaux de chocolat dans une boîte en bois.

16. Petit salon

Un petit salon avec de nombreux fauteuils disposés en cercle avec une table au milieu. Il y a de nombreux tableaux dans cette pièce et une armure complète avec une hache à deux mains dans un coin.

Idées d'événements au 1^{er} étage

- Si Vled réussit un **test de SAG difficulté 10**, il entend du bruit à l'étage et montera. Les PJ entendront ses lourds pas et le bruit de son armure lorsqu'il arrivera et ils devront se cacher ou justifier leur présence. Cet événement peut se faire également avec les gardes magiciens Elna et Rowalt.
- Elizabeth Calliartis a besoin d'un peu de tranquillité et décide d'aller se rafraîchir dans la salle d'eau 17.

Il y a trois portes dans ce petit salon, une grande double porte en bois sur le mur nord-ouest, une petite porte sur le mur sud et une autre sur le mur est.

Yiling Lin-Ju, Pentos Taldary et Roger Calliartis seront, pendant un court moment durant la soirée, dans ce salon en train de discuter d'une possible alliance entre les Lin-Ju, les Calliartis et l'ordre de chevaliers des Taldary. Roger Calliartis souhaiterait pouvoir offrir une protection aux villages près de son manoir en échange d'une petite taxe et il lui faudrait quelques chevaliers en résidence près de chez lui pour ce faire.

Si un PJ rentre durant la discussion, Pentos lui demandera son avis sur la demande de Roger. Si le PJ est défavorable à la demande de Roger, ce dernier s'énervera et lui demandera des informations sur son identité, qu'il ne se souvient pas de l'avoir invité, etc.

17. Salle d'eau avec toilettes

Salle d'eau avec une douche, un lavabo et des toilettes. La douche est composée d'une grande cuve qu'on peut ouvrir par le bas et qui laisse tomber de minces filets d'eau ; le sol de la douche est en céramique avec une canalisation qui récupère l'eau.

Il y a également une commode avec des serviettes, du savon et de confortables peignoirs.

En étant dans cette pièce, un **test de SAG difficulté 5** permet d'entendre quelqu'un crier. Si le résultat du test dépasse 10, le PJ a

l'indication suivante : cela semble venir de derrière le mur ouest (pièce secrète 19).

18. Salle privée

La porte est fermée à clef ; une clef se trouve dans le bureau privé 6 et une autre dans les poches de Vled. Sans clef, il faut réussir un test de DEX difficulté 15 pour la crocheter avec un kit ou un test de FOR difficulté 15 pour la forcer.

Salle de taille moyenne avec un beau bureau et de nombreuses bibliothèques et étagères remplis de livres et d'objets de décoration.

Si un PJ fouille le bureau, il trouvera la **clef de la chambre des parents 22**.

Un test de SAG difficulté 10 en inspectant les bibliothèques permet de remarquer qu'un léger courant d'air passe sous la bibliothèque accolée au mur est. En plus, il y a des bruits étranges provenant de derrière.

La bibliothèque est également une porte et il faut réussir **un test de SAG difficulté 5** pour trouver l'interrupteur permettant de l'ouvrir : il faut pousser un livre vers le fond de la bibliothèque. Ensuite, on entend un clic et la bibliothèque s'ouvre comme une porte ; la porte permet d'accéder à la pièce secrète 19.

Un autre **test de SAG difficulté 15** permet de trouver la porte dérobée qui donne vers le **couloir secret 13**.

19. Pièce secrète

Cette pièce secrète est sans aucun doute possible une salle de torture. Il y a des chaînes suspendues au plafond et de nombreux instruments de torture accrochés aux murs. Il y a des marteaux, des fouets, des torches, des pinces, des rapes et d'autres instruments dont l'utilité est plus difficile à deviner.

Au milieu de la pièce, il y a un pilori avec quelqu'un de bien vivant qui y est coincé. Il est recouvert de blessures et respire avec difficulté.

Le prisonnier s'appelle **Alexis** et est gardé ici depuis des semaines. Il est torturé par le garde d'élite **Vled** et ce, presque tous les jours. Alexis est un chevalier de l'ordre des rhinocéros blancs. Ils sont connus pour la puissance de leur cavalerie dont les meilleurs cavaliers montent de grands rhinocéros blancs. Alexis est torturé dans le but d'obtenir des informations sur les trésors et reliques amassés par son ordre mais il n'a pas encore parlé et tient bon.

Lorsqu'Alexis comprendra que les PJ sont des voleurs et n'ont rien à voir avec la famille des Calliartis, il les suppliera de le libérer. Il acceptera de répondre à leurs questions sur son identité et ce qu'il fait ici.

Libérer Alexis ne nécessite aucun test. S'il est libéré, il partira par le bureau 18, et ira jusqu'au petit salon 16, il verra l'armure et la hache à deux mains et les prendra ; à ce moment, plus personne ne sera dans le petit salon.

Alexis est un excellent combattant et, après avoir repris ses esprits, il descendra tranquillement l'escalier pour aller chercher Vled, son bourreau. S'en suivra un combat à mort entre Vled et Alexis. Si Alexis arrive à tuer Vled, il essaiera ensuite de s'enfuir en volant un cheval à l'écurie.

2ème étage du manoir

20. Hall d'escalier

L'escalier du premier étage donne sur un assez grand couloir et il s'arrête là, c'est donc le dernier étage. Le couloir est joliment décoré avec de nombreuses commodes sur lesquelles reposent des vases et des pots remplis de fleurs.

Il y a 4 portes dans ce couloir, une sur chaque mur : est, sud, ouest et nord.

Dans les commodes, il y a des lanternes avec des briquets, des couvertures et d'autres vases.

Un test de SAG difficulté 15 permet de remarquer qu'un des porte-torches près de l'escalier est étrangement positionné ; il est

dans un coin et s'il était allumé, il n'éclairerait presque rien. Si un PJ bascule le porte-torche sur le coté, une partie du mur de derrière s'enfoncé et donne sur une pièce plongée dans le noir (chambre forte secrète 31).

21. Salle de jeux

Cette grande pièce est visiblement une salle de jeux. Il y a un billard, un jeu d'échecs, des fauteuils, un jeu de fléchettes sur le mur et dans un coin, d'autres jeux dans des boites en bois (jeu de dames, Jenga et d'autres jeux de plateau).

La pièce est très grande, il y a de nombreuses fenêtres qui permettent de voir le jardin. Il y a seulement une porte sur le mur sud et un passage sans porte sur le mur est qui mène à un couloir (couloir 24).

22. Chambre des parents

La porte est fermée à clef ; il y a une clef dans la salle privée 18, une dans le trou de souris de la cuisine 5, une dans les poches de Roger, une dans celles d'Élizabeth et une dernière dans celles de la magicienne Elna. Sans clef, il faut réussir un **test de DEX difficulté 15** pour la crocheter avec un kit ou un **test de FOR difficulté 15** pour la forcer.

Une grande et longue chambre avec deux armoires massives, un miroir plein pied, un lit en baldaquin à deux places et un tapis à l'entrée de la pièce. Il y a deux fenêtres qui donnent sur le jardin et on peut y voir l'une des tours.

Chaque armoire contient des vêtements et des équipements. L'une pour Roger et l'autre pour Élizabeth. En plus des vêtements, il y a des bijoux, du maquillage, des sacs et 60 pa.

Un **test de SAG difficulté 15** permet de trouver une pierre qui sort légèrement du mur coté est. Appuyer sur cette pierre ouvre une porte coulissante qui donne sur la **pièce secrète 32**.

Le tapis au sol est un tapis étrangleur. Lorsqu'un PJ entrera dans la pièce, il entendra

Idées d'événements au 2^{ème} étage

- Joséphine Calliartis commence à s'ennuyer et décide d'aller jouer dans sa chambre. Elle ira donc dans la chambre 25, laissant sa porte grande ouverte, et y restera pendant une demi-heure, assise par terre à s'amuser avec ses jouets. Elle pourrait même venir avec un autre enfant de son âge : Merena Taldary, Adsa Bara ou Laetitia Wenrys.
- Hector Calliartis invite les personnes de son âge à faire des parties de billard dans la salle de jeux 21. Il peut y avoir : Joey Taimor, Lily Taimor, Zensa Lin-ju, Liulini Lin-ju et Killan Wenrys. En option, ils pourraient tous être complètement ivre.

quelque chose renifler, ce sera le tapis qui essaiera de reconnaître l'odeur des Calliartis. **Si le tapis réussit un test de SAG difficulté 5**, il comprendra que celui qui est entré dans la pièce n'est pas un Calliartis et il lui sautera dessus en essayant de l'enrouler et de l'étouffer. Si le PJ est accompagné d'un Calliartis ou à un vêtement leur appartenant, le tapis n'attaquera pas.

Tapis étrangleur (NC 2)

FOR +4* DEX +0 CON +4 INT -4 SAG -3 CHA -4

DEF 12 PV 20 Init 10

Envelopper +5 DM 1d6 + étouffer

Apparence inoffensive : Tant que le tapis reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un tapis ordinaire. Il effectue sa première attaque avec un bonus de +5 en attaque.

Étouffer : Dès sa première attaque réussie, le tapis enveloppe sa victime. À chaque tour, celle-ci peut utiliser une action limitée pour essayer de se libérer par un test opposé de FOR. Elle ne peut pas effectuer d'autre action. Elle subit automatiquement 1d6 DM par tour +1 cumulatif par tour où elle est enveloppée (1d6+1 au premier tour, 1d6+2 au deuxième, etc.).

Transfert de dégâts : Tant qu'il enveloppe une créature, le tapis subit la moitié seulement des dégâts qu'on lui inflige, et la créature dans le tapis subit l'autre moitié.



23. Salle privée

La porte est fermée à clef ; il y a une seule clef, dans les poches de Vled. Sans clef, il faut réussir un **test de DEX difficulté 15** pour la crocheter avec un kit ou un **test de FOR difficulté 15** pour la forcer.

C'est une petite pièce sombre, sans fenêtre. Elle contient 2 gros coffre.

Le premier coffre, qui repose contre le mur ouest, est rempli de contrats et de livres d'informations sur différentes familles ou sur des événements politiques. Le second coffre, qui repose contre le mur coté est, contient une armure de chevalier avec un blason représentant un rhinocéros, il y a également 45 po, deux épées courtes et un immense espadon ; c'est l'équipement d'Alexis.

24. Couloir

Un long couloir avec de nombreuses portes et une fenêtre à chaque extrémité. Il y a 4 portes sur le mur coté est et 3 portes sur le mur coté ouest. Lorsqu'on continue le couloir vers le mur nord, il tourne vers une grande salle (salle de jeux).

Il y a des peintures de paysage et de nature accrochés au mur et de belles armes. Il y a des épées courtes et des dagues.

25, 26, 27 et 28. Chambres

Les chambres 25, 26, 27 et 28 possèdent toutes : un lit en baldaquin, une armoire avec des habits, une commode, une fenêtre coté est qui a vu sur la tour du même coté.

La **chambre 25** est la chambre de **Joséphine Calliartis** ; c'est une chambre d'enfant.

La chambre à la particularité d'avoir de nombreux jouets jonchant le sol et une grande fenêtre coté nord qui semble donner sur le toit.

Les vêtements de l'armoire sont des vêtements d'enfants. **Dans la commode**, il y a une bourse de 15 pa, une petite dague et un violon dans son étui.

Un **test de SAG difficulté 10** en fouillant la chambre permet de trouver un plan sous le matelas du lit et la clef de la chambre de Hector (27) cachée dans des vêtements.

Plan des choses secrètes du manoir :

C'est un dessin d'enfant qui indique l'emplacement de pièces secrètes dans le manoir. Il y en aurait 2 au premier étage : un couloir secret accessible à partir du hall d'escalier du premier étage et une pièce secrète accessible à partir du bureau privée situé derrière le grand salon. Il y en aurait également 2 au second étage : une pièce accessible à partir du hall d'escalier du second étage et une autre accessible à partir de la chambre des parents.

La **chambre 26** est une chambre pour des invités. Ce soir, **Jareth et Isira Jewelin** y dormiront et leur affaires sont déjà dans la chambre.

Deux sacs sont posés sur le lit. Ils contiennent des vêtements, deux dagues, 22 po et une invitation à la soirée au nom de Jareth et Isira Jewelin. L'un des sacs contient également une petite trousse elle-même contenant 4 potions. Deux des potions sont rouges (potions de soins modérés redonnant +2d8 PV chacune) et les deux autres sont d'un blanc brillant (potions de délivrance libérant de toutes les pénalités comme les poisons, la pétrification, etc.).

La **chambre 27** est la chambre de **Hector Calliartis**. La porte est fermée à clef ; il y a une clef dans les poches de Hector et une dans la

chambre de Joséphine. Sans clef, il faut réussir un **test de DEX difficulté 15** pour la crocheter avec un kit ou un **test de FOR difficulté 15** pour la forcer.

C'est une chambre très sombre avec de nombreuses chandelles éteintes ; le rideau de la fenêtre est fermé et aucune lumière ne passe.

Un **test de SAG difficulté 10** permet de trouver 53 pa dans une petite bourse et, caché parmi de nombreux livres sur le satanisme et l'occultisme, un parchemin d'invocation démoniaque. Il permet d'invoquer un quasit et de lui donner une tâche à réaliser. Le quasit essaiera de l'accomplir et partira lorsqu'il aura réussi sa mission ou lorsqu'il sera mort. La tâche doit toutefois être réalisable.

Il y a tous les ingrédients nécessaires pour mener à bien le rituel. **Il faut réussir un test d'INT difficulté 10 pour le réussir**. Dans tous les cas, en effectuant le rituel, il se passe ceci : le parchemin se consume et les ingrédients se rassemblent et se mélangent en une sorte de boue verdâtre qui, au bout de quelques secondes, donne forme et vie à un quasit avec ses ailes de chauve-souris, sa queue de lézard et ses cornes de béliers. Cette créature démoniaque sourit et vous salue (le quasit sait parler).

Si le test réussit, le quasit obéira à un ordre.

Si le test échoue, il sera déjà libre et pourra faire ce qu'il veut comme essayer de tuer un soldat dans le jardin pour le manger ou de pervertir une âme innocente. Il dira aux PJ : *« Il semblerait que vous n'avez aucun pouvoir sur moi »*, et il sortira de la pièce par la porte ou la fenêtre.

Quasit (NC 2)

FOR -2 DEX +3 CON -2* INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 15 PV 11 (RD5 / armes saintes) Init 17

Griffes et morsure +7 DM 1d4-1 + venin

Venin : une créature blessée par le quasit doit réussir un test de CON difficulté 12 ou

être *affaiblie* (utiliser 1d12) pendant 1d6 tours ou minutes.

Transformation (L) : le quasit peut se transformer en n'importe quel animal de taille très petite (chien, chat, rat, corbeau, etc.).

Vol : un Quasit peut se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement.

Invisibilité (L) : Le quasit se rend invisible pendant 1d6 minutes/tours. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si le quasit attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

Hâte (L) : Pendant 1d6 tours/minutes, le quasit voit son métabolisme s'accélérer. À partir du tour suivant, il obtient une action supplémentaire par tour : soit une attaque normale, soit une action de mouvement. En revanche, il ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.

La **chambre 28** est une chambre pour invités mais personne ne semble l'occuper pour l'instant. Il n'y a donc rien à part des vêtements propres dans les tiroirs.

29. Cabinet de toilettes

Petite salle avec des toilettes : cuvette en céramique, siège en bois rabattu avec un réservoir d'eau accroché au dessus de la cuvette et une chainette qui permet de tirer la chasse d'eau.

30. Salle de bain

Salle de bain spacieuse avec une belle baignoire et un lavabo. Il y a des serviettes, des gants de toilettes, de quoi se laver, se parfumer et se maquiller.

Il faut toutefois monter de nombreux seaux d'eau chaude pour remplir la baignoire et y prendre un bain. Le lavabo peut-être activé et délivre une eau claire et froide ; l'eau sort d'une

réserve accrochée au plafond et reliée par des tuyaux jusqu'au robinet.

31. Chambre forte secrète

La pièce est petite, sombre et étroite. Étroite car il y a des coffres empilés les uns sur les autres et des étagères remplis de bocaux de nourritures un peu partout dans la salle.

Il y a aussi des rateliers d'armes avec des arbalètes et des flèches, des épées, des haches, des dagues et des boucliers. Des armures sont aussi accrochés en hauteur, ce sont des armures en cuir (+2 DEF).

Une lanterne posée sur l'un des coffres peut-être allumée avec un briquet.

Les coffres contiennent encore plus de nourritures et de l'eau, de quoi tenir des semaines sans sortir. L'un des coffres contient une mallette avec 6 potions de soins (rend 1d8 PV).

Un **test de SAG difficulté 5** permet de remarquer une pierre rouge sortant du mur. Elle permet de fermer la porte de l'intérieur ; il suffit d'enfoncer la pierre pour que la porte se ferme et plus personne ne pourra entrer de l'extérieur. Une nouvelle pression permet de réouvrir la porte.

32. Pièce secrète (avec la rapière)

La porte coulissante donne sur une longue pièce sans fenêtres. Il y a des porte-torches avec des morceaux de bois qui n'attendent que d'être allumés.

Au bout de la pièce, il y a 3 vitrines contenant divers objets. Et parmi ces objets se trouve une rapière.

Il y a également un petit coffre fort sous l'une des vitrines.

Entre l'entrée de la pièce et les vitrines, il y a 2 étagères sur chaque mur, l'une au-dessus de l'autre (donc 4 étagères). Les deux premières

étagères sont à 1 mètre de haut, l'une en face de l'autre. Les deux autres étagères sont à 1 m 50 de haut, l'une en face de l'autre. Sur les étagères, il y a des livres, de beaux vases, des sculptures et, sur un petit support, des cristaux.

Si un PJ s'intéresse aux cristaux, il remarque ceci : **Il y a un cristal par étagère et ils sont les uns en face des autres.**

Ils sont placés de telle sorte à ce qu'une personne se dirigeant vers le bureau les traverse forcément. **Il faut se mettre à ramper sur le sol pour ne pas les activer.** Ce sont des cristaux jumeaux placés à la même hauteur. Il y a donc deux jumeaux (4 cristaux) et si un PJ coupe le lien d'un des jumeaux, les cristaux se mettront à briller et à trembler. Pareil pour les cristaux mères sertis sur les amulettes des gardes magiciens qui seront alertés et iront en courant jusqu'à cette pièce.

Les vitrines et le coffre sont fermés à clef ; même clef pour toutes les vitrines et le coffre. La clef est cachée dans l'un des vases reposant sur les étagères, il faut réussir un **test de SAG difficulté 10** pour la trouver.

Les vitrines peuvent facilement être brisées ou crochetées avec un kit en réussissant un **test de DEX difficulté 15**. Le coffre peut être crocheté avec un test de la même difficulté ou être forcé avec un **test de FOR difficulté 15**.

Le contenu des vitrines et du coffre constitue un **trésor de niveau 10**.

La **première vitrine** contient des bijoux d'une valeur de 40 po à l'achat.

La **seconde vitrine** contient la **rapière de l'escrimeur Eugène de Gravelont**.

Pouvoir : Cette rapière en Lothar et au pommeau recouvert de symboles indéchiffrables offre des critiques sur 18-20. De plus, lorsqu'un critique survient, une petite boule d'un bleu incandescent se matérialise sur la pointe de la lame et explose au contact de l'ennemi, ajoutant +5d6 au DM de l'attaque critique dans un cône de 2 mètres de large sur 3 de long.

La troisième et dernière vitrine contient deux objets : des chaussures d'agilité (+1 Mod. de DEX) et une armure en cuir recouvertes de gravures rouges ; elle offre une protection contre le feu (DEF +5 et RD 10 à tous les DM de feu subits)

Le coffre contient 100 po et des bijoux d'une valeur de 50 po à l'achat.

Liste des invités/PNJ

Voici la liste complète des personnes présentes à cette soirée avec leurs statistiques et certaines informations pouvant être utiles.

• Les Calliartis.

Roger (le père), **Élizabeth** (la mère) et **Hector** (le fils de 20 ans).

FOR +0 DEX +0 CON +0 INT +2 SAG +0 CHA +2*

DEF 10 PV 4 Init 11

Dague +1 DM 1d4

Joséphine (la fille de 12 ans)

FOR -2 DEX +1 CON -2 INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 12 PV 2 Init 13

Mains nues +1 DM 1

Informations supplémentaires :

Ils organisent la soirée dans leur manoir.

Roger aimerait bien que Pentos Taldary lui concède quelques chevaliers pour offrir une protection aux villages aux alentours.

Roger a la clef de sa chambre (22) dans ses poches.

Élizabeth a la clef du bureau privé 6 dans son sac à main, jusqu'à ce qu'elle pose son sac sur le bar du grand salon 3. Elle a aussi la clef de sa chambre (22).

Hector passera la soirée à séduire d'autres nobles de son âge – peut-être aussi des PJ – et à s'enivrer. Il a également un penchant pour l'occultisme et aimerait invoquer son premier démon bientôt ; tout est déjà préparé dans sa chambre.

Hector a la clef de sa propre chambre (27) dans ses poches.

Joséphine aime faire des blagues à ses parents et si elle voit les voleurs en action, elle pourrait même vouloir les aider.

• Les Taldary.

Pentos (le père) et **Lia** (la mère)

FOR +0 DEX +0 CON +0 INT +2 SAG +0 CHA +3*

DEF 10 PV 8 Init 11

Dague +1 DM 1d4

Merena (la fille de 13 ans)

FOR +0 DEX +1 CON -2 INT +0 SAG +1 CHA +1

DEF 12 PV 4 Init 13

Dague +1 DM 1d4

Aldard (le protecteur de Merena)

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 19 PV 62 Init 10

Épée longue et bouclier +10 DM 1d8+5

Interceptor : Une fois par tour, Aldard peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses cotés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale.

Absorber un coup (L) : À son tour, Aldard fait seulement une action d'attaque ou de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, il peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance d'un adversaire. En cas de réussite, l'attaque adverse est bloquée.

Informations supplémentaires :

Les Taldary sont des nobles possédant un ordre de chevalier.

Les conversations des Taldary tourneront autour de leur fille dont ils sont très fier ; elle qui est vouée à être une grande cavalière.

Merena est très courageuse et n'a peur de rien. Elle s'ennuiera facilement durant cette soirée et se baladera un peu partout. Elle voudra se battre contre les voleurs si elle surprend leur méfaits.

Aldard est le protecteur de Merena et l'accompagnera constamment ; il sacrifierait sa vie pour la protéger.

• Les Taimor.

Lily (la fille de 19 ans) et **Joey** (le fils de 20 ans)

FOR +0 DEX +1 CON +0 INT +2 SAG +0 CHA +2*

DEF 10 PV 4 Init 11

Dague +1 DM 1d4

Informations supplémentaires :

Ce sont deux jeunes nobles dont les parents sont récemment décédés à cause d'une attaque de bandits. Ils ont hérité de toute leur fortune mais ont du mal à la gérer. Ils pourront vouloir créer des alliances avec d'autres familles grâce à un mariage ; notamment avec les Lin-ju, les Wenrys ou les Calliartis qui ont des enfants du même âge.

• Les Lin-ju.

Yiling (le grand-père)

FOR +0 DEX +3* CON +0 INT +0 SAG +1 CHA +1

DEF 18 PV 26 Init 23

Wakizashi +7 DM 1d6+2

Miru (la mère), **Zensa** (la première fille âgée de 22 ans) et **Liulini** (la seconde fille âgée de 20 ans)

FOR +0 DEX +0 CON +0 INT +2 SAG +1 CHA +2*

DEF 10 PV 4 Init 11

Mains nues +1 DM 1

Informations supplémentaires :

Yiling est un ancien combattant qui a servi dans la garde royale pendant une décennie. Si l'honneur d'un des membres de sa famille est entaché, à cause de mauvais comportements ou de moqueries, il n'hésitera pas à le laver par un duel à l'épée.

Miru, Zensa et Liulini resteront ensemble et joueront souvent aux échecs, un jeu qu'elles adorent toutes les trois.

• Les Bara.

Sabal (le père), **Firas** (la mère) et **Adsa** (le fils de 14 ans)

FOR +0 DEX +0 CON +0 INT +2 SAG +0 CHA +2*

DEF 10 PV 4 Init 11

Dague +1 DM 1d4

Informations supplémentaires :

Sabal Bara entretient une relation secrète et interdite avec Isira Jewelin.

Si Firas apprend la relation entre Sabal et Isira, elle partira de la soirée avec Adsa et dira à Sabal d'aller vivre avec Isira pour de bon.

Adsa est un garçon qui croit tout savoir et avoir tout vu et il donnera son avis sur tous les sujets de discussion.

• Les Jewelin.

Jareth (le père) et **Isira** (la mère)

FOR +0 DEX +0 CON +0 INT +2 SAG +0 CHA +2*

DEF 10 PV 4 Init 11

Dague +1 DM 1d4

Informations supplémentaires :

Isira Jewelin entretient une relation secrète et interdite avec Sabal Bara.

Si Jareth apprend la relation entre Sabal et Isira, il essaiera de tuer Sabal avec sa dague.

• Les Wenrys.

Cedoric (le père) et **Killan** (le fils de 19 ans)

FOR +1 DEX +0 CON +0 INT +1 SAG +0 CHA +2*

DEF 10 PV 6 Init 11

Dague +1 DM 1d4+1

Oda (la grand-mère) et **Laetitia** (la fille de 13 ans)

FOR -2 DEX +0 CON -2 INT +1 SAG +1 CHA +1

DEF 10 PV 2 Init 13

Mains nues +1 DM 1

Informations supplémentaires :

Killan essaiera de rester avec sa petite soeur durant la soirée. Il éprouvera un intérêt particulier pour Lily Taimor qui est, selon ses mots : « *la plus belle personne qui a croisé mon regard* ».

Laetitia voudra aller jouer avec les chevaux et ira les voir dès que possible.

Oda est une personne très sage et cultivée. Elle remarquera tout de suite que les PJ ne sont pas de vrais nobles. Mais au lieu de les dénoncer, elle s'en amusera et les regardera agir. La seule raison qui pourrait la pousser à révéler la supercherie serait que l'un des membres de sa famille soit mis en danger à cause des PJ.

• 5 musiciens et artistes.

Aidrin, Zadim, Jovia, Cynthak, Chloa,

FOR -1 DEX +2 CON +0 INT +1 SAG +1 CHA +1

DEF 10 PV 4 Init 11

Instrument ou tout autre objet ramassé +1 DM 2

Informations supplémentaires :

Ils savent tous jouer des instruments de musique, danser, chanter, faire des acrobaties et d'autres animations. Ils auront amené leurs propres instruments : luth, flute, lyre, guitare, chalemie, tambourin, viole, etc.

• 3 serviteurs.

Joshuar, Samskor et **Ihof.**

FOR -1 DEX +2 CON +0 INT +1 SAG +1 CHA +1

DEF 10 PV 4 Init 11

Plateau d'argent ou tout autre objet ramassé +1 DM 2

Informations supplémentaires :

Samskor veut tuer **Roger Calliartis** et comptait l'empoisonner durant la soirée. Toutefois, il ne trouvera plus son poison ; c'est ce qu'il sera en train de chercher dans la **chambre 14**. Samskor souhaite la mort de Roger car il aurait, c'est ce que Samskor pense, tué Koga, son amante.

Ihof, le barman de la soirée, est un érudit des boissons. Il connaît toutes les boissons de toutes les régions et de toutes les époques et est capable de préparer chacune d'entre elles, et ce, avec habilité et élégance.

• 3 cuisiniers.

Cyril, Gordona et Philippa

FOR +2 DEX +1 CON +2 INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 12 PV 6 Init 11

Couteau de cuisine +1 DM 1d4+2

Informations supplémentaires :

Ils sont tous les trois gentils et joviaux. Ils pourront offrir de la nourriture à ceux qui le demandent, même en dehors du repas. Ils savent qu'il y a des souris dans leur cuisine mais les laissent tranquille et apprécient même leur compagnie.

• 1 garde d'élite (NC 4).

Vled

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 19 PV 71 Init 10

Épée longue +10 DM 1d8+5

Interceptor : Une fois par tour, Vled peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses cotés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale.

Absorber un coup (L) : À son tour, Vled fait seulement une action d'attaque ou de déplacement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, il peut effectuer un test d'attaque au contact en opposition à un test réussi d'attaque au contact ou à distance d'un adversaire. En cas de réussite, l'attaque adverse est bloquée.

Informations supplémentaires :

Vled patrouillera dans toute la maison. Il dira aux PJ qu'ils n'ont rien à faire là s'il les croise aux étages, puis il se montrera beaucoup plus vigilant. Il ne peut pas être soudoyé car il est extrêmement loyal envers les Calliartis.

Il a dans les poches la clef de la salle privée 18 et celle de la salle privée 23.

• 2 gardes magiciens (NC 2).

Elna (magicienne) et Rowalt (magicien)

FOR -1 DEX +0 CON +0 INT +2 SAG +2 CHA +1

Initiative 10 PV 23 DEF 13

Bâton +4 DM 1d6

Projectile magique (L) : Le magicien choisit une cible visible à moins de 50 mètres. Celle-ci encaisse automatiquement 2d4 DM.

Lumière (L) : Le magicien désigne un objet, lequel produit dès lors de la lumière dans un rayon de 20 mètres.

Armure de mage (L) : Le magicien fait apparaître un nuage magique argenté qui le protège contre les attaques adverses. Il bénéficie d'un bonus de +4 en DEF pour le reste du combat.

Informations supplémentaires :

Ils sont habillés en noble et ils se mêleront aux invités. Ils seront alertés si les PJ franchissent le piège magique dans la **pièce secrète 32** grâce à leurs amulettes. Chacun à une amulette sertie d'un cristal mère autour du cou.

Elna a dans ses poches la clef de la chambre des parents 22.

• 8 soldats (NC 1).

Callum, Gryff, Marita, Vyn, Kalen, Evarius, Nicor et Romaldo.

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 10

Épée longue +4 DM 1d8+3

Informations supplémentaires :

Il y en aura 2 près de la porte principal, 1 en veille dans chaque tour et les 4 autres feront des rondes en duo autour de la maison. Un soldat acceptera d'être soudoyé pour 5-15 po et fermera les yeux sur certains agissements.

Si tous les gardes et soldats attaquent en même temps, le niveau de rencontre sera de 10 pour 2 joueurs, de 8 pour 3 joueurs, de 7 pour 4 et environ de 6 pour 5 et 6 joueurs.

C'est toutefois peu probable car certains soldats resteront dans les tours et qu'aucun n'attaquera sans avertissement. Les PJ sont déguisés en noble et la garde des Calliartis sait pertinemment que ce serait très grave s'il tuait un noble important. Donc pour que la garde sorte leurs épées, il faudra que les PJ soient vraiment suspects, n'obéissent pas à leurs avertissements, se retrouvent dans des pièces privées sans bonne justification, etc. Et avant de vouloir les blesser ou les tuer, ils essaieront de les jeter dehors.

• 4 prisonniers

Buck (le voleur)

FOR +0 DEX +3* CON +0 INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 16 PV 6 Init 18

Avec une épée ou une dague +5 DM 1d6

Liyo et Koga (les jardiniers)

FOR +1 DEX +1 CON +1 INT +0 SAG +1 CHA +0

DEF 10 PV 5 Init 10

Mains nues +1 DM 1

Alexis (le chevalier)

FOR +3* DEX +0 CON +3 INT +1 SAG +0 CHA +2*

DEF 12 PV 35/55 car il a été torturé Init 10

Épée longue ou hache à deux mains +6 DM 1d8+5

S'il enfile une armure (celle du grand salon ou la sienne), il gagne +5 en DEF.

Sergent : Une fois par tour, Alexis peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié à portée de vue (attaque ou mouvement).

Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener Alexis à 0 PV est ignorée.

Imparable (L) : Alexis réalise une attaque en lançant deux d20 et garde le meilleur résultat.

Passif d'Alexis : S'il obtient entre 15 et 20 au d20 d'un test d'attaque, il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Informations supplémentaires :

Buck voulait voler les chaussures d'agilité mais s'est fait attrapé par les magiciens Elna et Rowalt, en pleine nuit.

Koga est l'amante du serviteur Samskor qui la croit morte, tué par Roger Calliartis.

Si Alexis est libéré, il voudra tuer Vled, son bourreau, même s'il risque d'y perdre la vie.