

La dernière fête des Bauer

Ce scénario est destiné à une équipe de joueurs non débutants, il est bien plus axé sur le jeu de rôles que sur le combat. Il peut se dérouler dans n'importe quelle grande ville.

Synopsis

Les PJ sont invités à une fête costumée donnée dans la demeure de la famille Bauer pour célébrer les 20 ans de la fille aînée. Ils vont vite découvrir que l'hôte de la soirée a prévu une petite surprise pour ses invités.

Notations

Les passages en **rouge** correspondent à des informations secrètes qu'il ne faut surtout pas lire aux joueurs par inadvertance.

Les passages encadrés correspondent à des textes que vous pouvez lire directement à vos joueurs. Il vous est bien sûr possible de les paraphraser, les modifier ou les ignorer.

La situation

La famille Bauer compte six membres. Humfrey, le chef de famille, et ses cinq filles : Mathilda, Erika, Margault, Eloise et Romendil qui sont toutes d'une beauté remarquable. Ils vivent ensemble dans une vaste maison à trois étages entourée d'un jardin fleuri.

Humfrey est un très riche négociant qui s'est spécialisé dans le commerce de la soie. Il a décidé d'organiser une grande fête costumée avec une centaine de convives pour célébrer les 20 ans de sa fille aînée (Mathilda). Pour pimenter les festivités, il a décidé d'organiser un jeu.

Les PJ sont mandatés par une autorité supérieure de votre choix pour infiltrer la fête. En effet, Margault, l'une des filles d'Humfrey, a envoyé une lettre aux autorités compétentes pour dénoncer son père. Dans sa lettre, elle parle juste de « comportements étranges » et « d'absences répétées » en ajoutant qu'il lui est impossible de sortir de la maison. La mission des PJ est donc d'obtenir des preuves qu'Humfrey complot (ou non) et d'aider Margault à s'enfuir. Dans ce but, des invitations ainsi que des costumes leur sont fournis (ils ont le choix du costume).

Les armes sont interdites et les PJ seront fouillés à l'entrée.

En réalité, Humfrey fournit des armes à une faction adverse de votre choix (les bretoniens, les kisle-vites, un groupuscule chaotique...). De plus, il séquestre certaines de ses filles les moins coopératives pour s'assurer de ne pas être découvert.

La fête

La fête commence au coucher du soleil. Comme prévu, les convives sont une petite centaine. Deux gardes à l'entrée du jardin vérifient que tout le monde a bien une invitation et est costumé sans quoi ils bloquent l'accès à la propriété.

Humfrey est déguisé en tigre blanc et ses filles sont toutes vêtues de grandes robes semblant lourdes à porter et, de plus, porte tout le même masque blanc empêchant aux convives de les différencier. Leurs costumes sont uniquement différenciable grâce à une fleur brodée dessus différente pour chacune d'elles (détails dans l'aide de jeu n°1).

Le jeu

Lorsque les convives sont tous présents, Humfrey réunit tout le monde dans la grande salle du rez-de-chaussée (salle 02 – voir plan) au centre de laquelle trône un imposant sablier. Une fois tout le monde dans la salle, il se met bien en évidence et demande à ses filles de se mettre à côté de lui puis déclare :

Bonjour à toutes et à tous et merci d'être présent ce soir.

J'espère que vous passez tous une agréable soirée et que le buffet est à la hauteur de vos espérances. Comme vous le savez sans doute, j'ai organisé cette fête en l'honneur des 20 ans de ma fille aînée Mathilda.

Pour pimenter un peu cette délicieuse soirée, j'ai décidé de vous faire tous participer à un petit jeu dont le but est on ne peut plus simple.

Mes cinq filles portent toutes un déguisement différent. J'offrirais un cadeau très spécial à celui qui sera capable de me dire qui est qui. Mais, pour qu'il y ait un peu de difficulté, je vous laisse jusqu'à minuit et pas une minute de plus.

A ce moment, deux gardes retournent l'imposant sablier au centre de la salle.

Lorsque le sable du sablier sera écoulé, le jeu prendra fin. Afin de vous assurer de garder les joueurs en haleine, pensez à décrire l'état du sablier à chaque fois qu'ils passent dans cette salle.

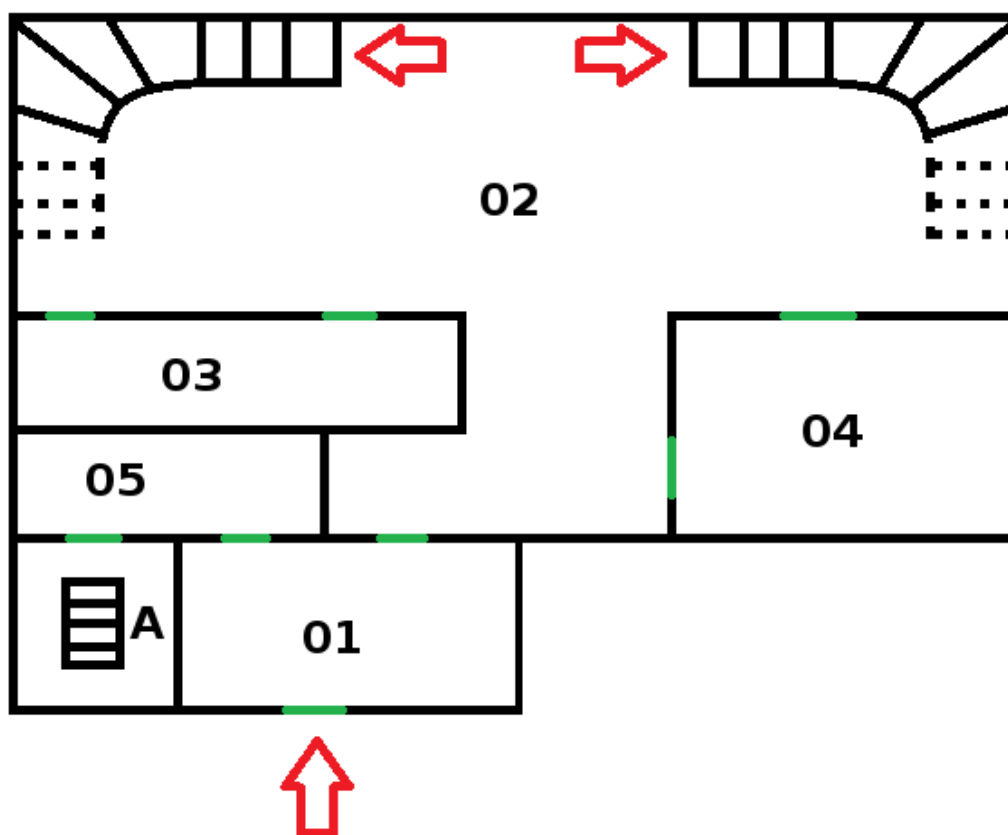
La suite des événements

A partir de cet instant, les PJ sont libres d'agir comme ils le souhaitent. Ils peuvent se déplacer dans la maison, mais certaines portes sont verrouillées et des gardes patrouillent. Il faudra donc faire preuve d'astuce et de discrétion. De plus, pendant la soirée, ils seront interpellés par certains protagonistes (qui sont décrit plus loin).

La maison des Bauer

Les portes rouges sont verrouillées et nécessitent une clef pour être ouvertes. Les portes vertes sont simplement fermées (mais pas verrouillées).

Rez-de-chaussée



01 – Entrée

C'est une petite salle tapissée de tentures vertes. Une table pleine de petits gâteaux en libre service est plaquée contre le mur.

02 – Grande salle

Il s'agit d'une vaste salle dans laquelle on trouve deux escaliers de marbre qui mènent aux étages supérieurs. Pendant toute la soirée, cette salle sera toujours pleine d'invités en train de bavarder, de manger ou de boire. De nombreux mets sont disposés sur des tables placées le long de la pièce. De plus, un imposant sablier de verre trône au centre.

03 – Petit salon

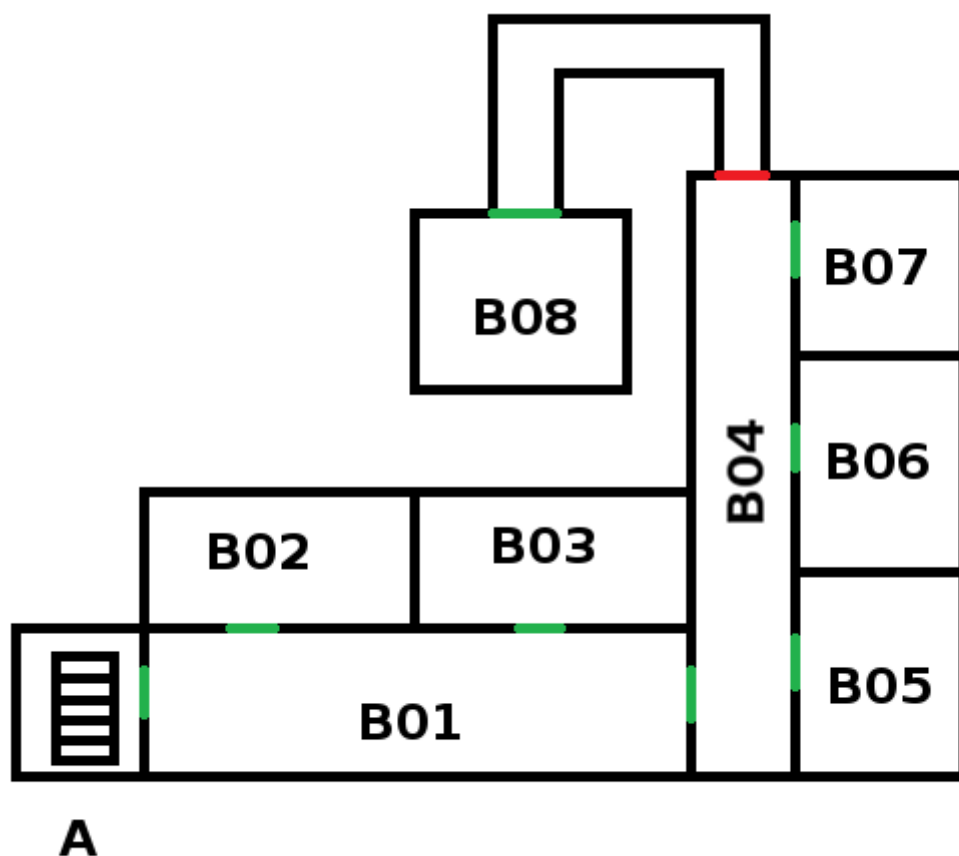
Dans cette petite salle aux tentures rouges, des invités se prélassent dans des fauteuils et des canapés de soie. Le feu dans la cheminée de marbre réchauffe toute la pièce.

04 – Bibliothèque

De nombreuses étagères pleines de livres recouvrent les murs de cette salle. On y trouve des ouvrages sur de nombreux sujets (mais rien d'anormal). Peu d'invités s'y trouveront pendant la soirée.

05 – Vestibule

Il s'agit d'une simple pièce peu décorée. Elle sert d'accès vers le sous-sol qui est gardé par un homme de main.



B01 – Cuisine

De nombreux domestiques s'affairent pour préparer les plats à monter dans la grande salle. Les invités, n'étant pas admis dans cette pièce, si les PJ y sont repérés, il leur sera demandé de remonter (les gardes se montreront plus agressifs en cas de récidive). L'affluence des domestiques dépend de l'avancement de la soirée (plus la soirée avance moins il y a de domestiques). A l'instar du reste du sous-sol, les murs de cette pièce sont en pierres brutes et il y fait assez froid lorsque personne n'y travaille.

B02 – Garde-manger

Dans cette petite pièce, on trouve de nombreuses denrées alimentaires telles que des quartiers de viande pendus au plafond, des armoires en bois remplies de légumes et de fromages en tout genre, des tonneaux d'eau et d'alcool, des épices et bien d'autres denrées.

B03 – Fournil

C'est ici que sont cuits les plats. On y trouve trois grands fours à bois ainsi que de nombreux ustensiles de cuisine (grand couteau, hachoir, pique, etc.).

B04 – Couloir

B05,B06,B07 – Chambres des serviteurs

Chaque chambre est pourvue de deux paires de lits superposés, d'une armoire en bois pour ranger les vêtements et quatre petits coffres de bois pour contenir les effets personnels de chaque serviteur, chacun des coffres est verrouillé grâce à une clef détenue par son propriétaire.

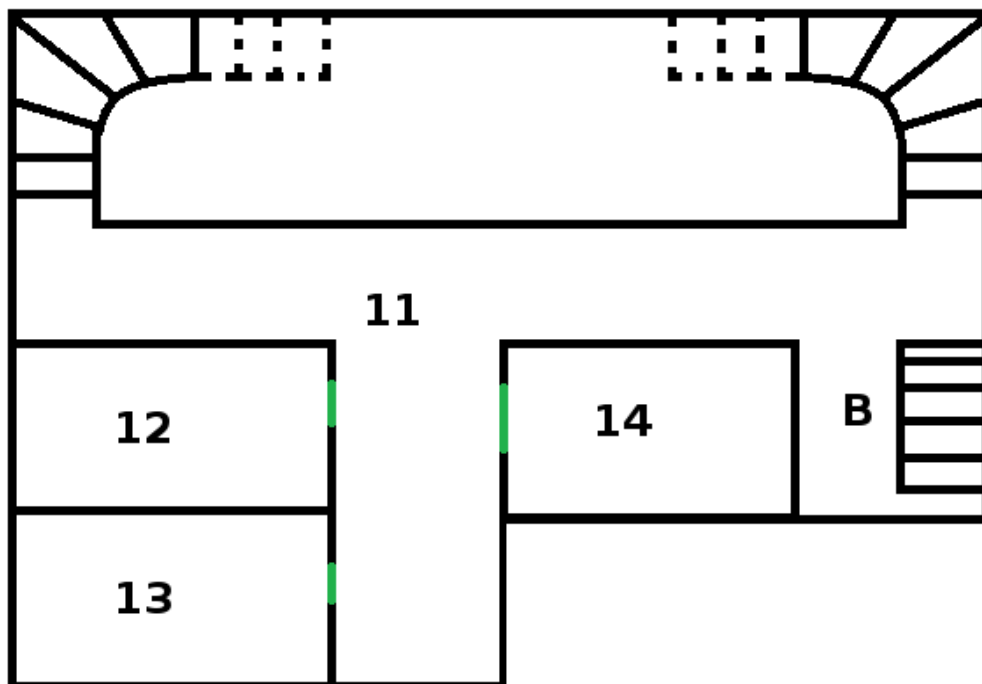
B08 – pièce secrète

L'accès au couloir qui mène à cette salle se présente sous la forme d'une porte dérobée dans le mur de pierre. Elle est très difficile à trouver si on ne fait pas particulièrement attention au mur en question. La clef qui ouvre cette porte existe en 2 exemplaires, l'un se trouve dans la chambre d'Humfrey tandis qu'il garde constamment l'autre sur lui. La porte peut également être crochétée ou défoncée.

La pièce est plongée dans le noir et doit être éclairée par une lanterne. Une fois éclairée, elle révèle un bureau de bois recouvert de papiers en pagaille ainsi qu'un stock relativement important d'armes blanches (1000 Épées, 1000 Lances et 2000 armures de mailles). De plus, on peut trouver un tonneau plein d'un liquide transparent.

L'étude des papiers (nécessite la compétence « Lire/Écrire ») révèle qu'Humfrey fournit une faction (ou un groupe) préparant une attaque d'envergure contre l'empire (ou autre en fonction du lieux où se déroule le scénario). Certains papiers relatent des expériences sur un nouveau poison hallucinogène (il s'agit du liquide contenu dans le tonneau mais ce n'est pas précisé).

1^{er} Etage



11 – Couloir

D'autres tables pleines de mets succulents se trouvent ici et des invités gravitent autour. Un unique garde surveillance pour s'assurer que personne n'entre dans les salles 12,13 et 14 ou ne prenne l'escalier B.

12 – Chambre de Mathilda

Il s'agit d'une chambre richement décorée avec un lit à baldaquin, un imposant bureau et une armoire en bois sombre. Quelques affaires traînent ça et là.

Dans les tiroirs du bureau, on peut trouver un journal intime qui renferme deux informations utiles (nécessite la compétence « Lire/Écrire ») :

- Le journal appartient à Mathilda.
- Margault a volé la broche en ivoire de Mathilda.
- Chaque fille a une robe de rechange (identique à celle qu'elle porte).

Dans l'armoire, en plus des vêtements on trouve de nombreuses pelotes de laine de plusieurs couleurs et une robe avec une fleur de cerisier brodée.

13- Chambre de Erika

Il s'agit d'une chambre richement décorée avec un lit bordé par un drap en soie noir ainsi qu'une petite table de chevet et une grande armoire pleine de vêtements. De nombreux oreillers sont répartis sur la surface du sol.

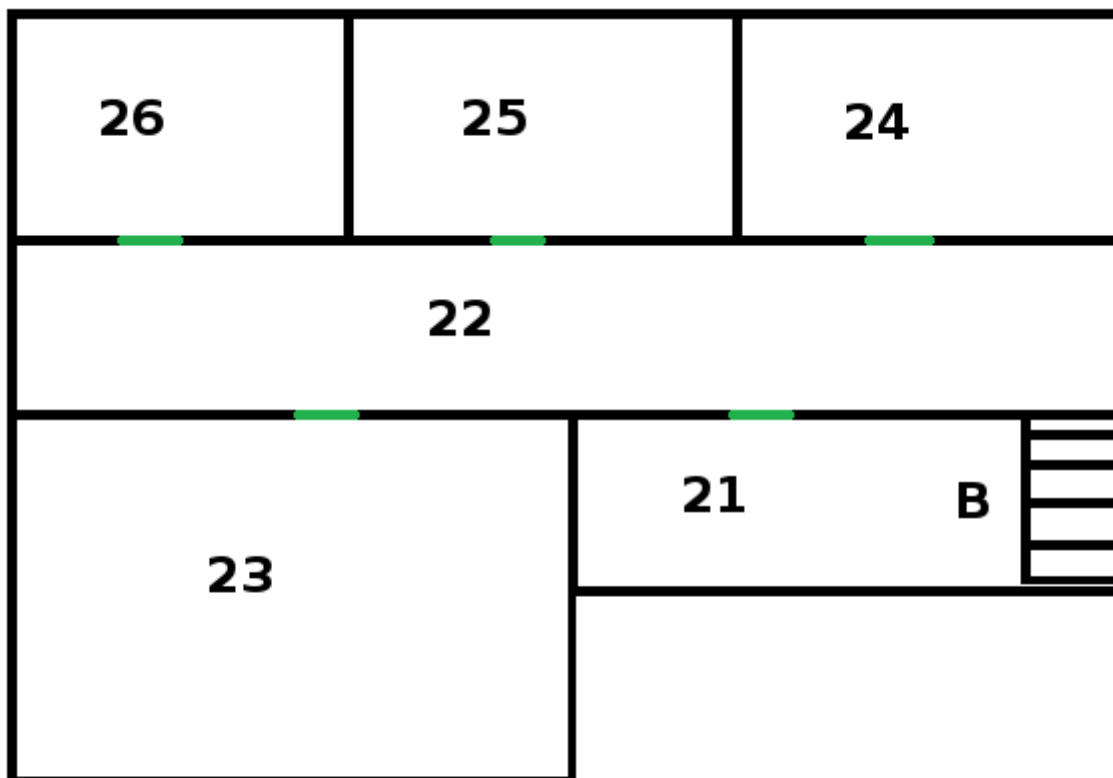
Dans le tiroir de la table de chevet, on trouve une lettre d'amour signée Roland (voir plus loin).

Dans l'armoire, on trouve une robe, un chrysanthème y est brodé.

14 – Salle de bain

Les murs, le sol et le plafond de cette salle sont recouverts de planches de bois clair. A l'intérieur, on trouve plusieurs imposantes bassines dont certaines sont remplies d'eau tiède.

2^e Étage



21 – Chambre parentale

C'est une chambre assez sobrement décorée. Un grand lit deux places en occupe la majeure partie. On y trouve une grande armoire de bois ainsi qu'une très belle épée accroché sur l'un des murs (une émeraude est incrustée dans le manche et le fourreau est manquant).

Si les PJ fouillent très attentivement dans l'armoire, ils peuvent trouver une échelle pliable permettant d'atteindre la trappe du couloir (voir salle 22).

L'épée est de très bonne facture et pèse 10 % d'encombrement de moins qu'une épée normale.

22 – Couloir

A part quelques tableaux d'anciens membres de la famille Bauer, ce couloir est très peu décoré et aucun invité ne s'y trouve. Il y a une trappe dans le plafond qui se trouve à environ 3m de hauteur.

23 – Salle de repos

C'est une vaste salle pleine de tapis et d'oreillers. Un sofa en soie bleu est installé contre le mur du fond à côté d'une petite fenêtre.

24 – Chambre de Margault

C'est une chambre richement décorée. En plus d'un lit drapé de velours vert, d'une armoire et d'un bureau, de nombreuses étagères pleines de bibelots en porcelaine tapissent les murs.

Le tiroir du bureau est verrouillé, la clef se trouve dans une tasse en porcelaine sur l'une des étagères, mais il peut être forcé. Une fois ouvert, les PJ peuvent y trouver une broche en ivoire.

Dans l'armoire se trouve une robe sur laquelle une pivoine est brodée.

25 – Chambre d'Eloise

C'est une chambre assez sobrement décorée avec un lit en bois sombre, une table de chevet, un bureau et une armoire.

La table de chevet contient un petit miroir.

Sur le bureau, les PJ peuvent trouver une «liste de choses à faire » (aide de jeu n°2) (nécessite la compétence « Lire/Écrire »):

- 1 – Donner la robe à reprendre.
- 2 – Demander à Margault si elle a du fil de laine bleu.
- 3 – Donner son cours à Romendil.
- 4 – Demander à papa si je peux sortir en ville.
- 5 – Essayer mes deux robes pour l'anniversaire de Mathilda.

Dans l'armoire, se trouve une robe sur laquelle un iris est brodée.

26 – Chambre de Romendil

C'est une chambre richement décorée, Elle est pleine de fleurs réparties sur le sol, le lit ainsi que le bureau. Une imposante armoire pleine de vêtements trône également dans la pièce.

Dans l'armoire se trouve une robe, une glycine y est brodée.

La terrasse

La trappe du couloir (22) mène vers une vaste terrasse couverte qui forme une petite tour d'observation au sommet de la demeure. Une longue vue y est installée.

Depuis cet emplacement, il est possible de passer sur le toit et de sauter dans un fourré à l'extérieur de la propriété.

Le chemin inverse n'est pas possible. Cependant, il reste envisageable de se faire passer quelque chose par quelqu'un de l'extérieur s'il peut le lancer sur le toit.

Il est facile de ne pas glisser du toit si on fait un minimum attention à ce que l'on fait. Par contre, toute action faite sous pression ou due au stress entraînera une possibilité de chute. Dans ce cas, le personnage concerné devra exécuter un **test d'Agilité** pour ne pas tomber. Il aura alors la possibilité de se rattraper à la gouttière s'il est assez rapide grâce à un nouveau **test d'Agilité**. Malgré ça, si le personnage chute tout de même , il aura le droit d'exécuter un test d'Endurance. En cas de réussite, il perdra un nombre de point de vie équivalent à **10 - BE** , sinon il mourra (ou perdra un point de destin s'il en a).

Les rencontres

Les PJ ne sont pas les seuls à être venu à la fête dans un but précis. Certains invités ne vont pas profiter de la soirée pour discuter et manger des petits fours, mais vont plutôt fouiner dans les étages pour accomplir leur objectif. Voici la liste (non exhaustive) des personnes que les PJ sont susceptibles de rencontrer pendant le scénario ainsi que leur description, leur motivation, les endroits où les PJ ont le plus de chances de les rencontrer et les déguisements qu'ils portent.

Notez qu'il n'est pas nécessaire que les PJ rencontrent tous les personnages de la liste.

L'amoureux transit

Nom : Roland

Description : Roland est un jeune homme d'une vingtaine d'années issu d'une famille assez pauvre. Il est follement amoureux de Erika et cet amour est partagé. Malheureusement, le père d'Erika refuse que sa fille fréquente un homme d'une classe sociale inférieure et leur interdit de se voir. Roland est décidé ce soir à « enlever » sa bien-aimée pour partir vivre avec elle loin d'ici. S'il croise les PJ en train de fouiner, il pourra leur expliquer ce qu'il projette de faire comprenant qu'eux-mêmes ne sont pas là pour profiter des petits fours et pourra leur demander de l'aide. Si les PJ acceptent, Erika ne tentera rien pour les en empêcher, car elle souhaite elle aussi vivre le grand amour avec Roland (mais encore faut-il trouver qui est Erika). Bien sûr, enlever la fille et la faire sortir sans être aperçus risque d'être une tâche assez délicate.

En cas de réussite, Erika expliquera aux PJ que son père garde toujours une clef avec lui et qu'il possède un double. Elle ne sait pas ce que cette clef ouvre, mais elle pense que ça se trouve dans la cave (voir **B08**). Elle pourra aussi répondre aux éventuelles questions des PJ, mais ne dira rien tant qu'elle ne sera pas totalement à l'abri du danger.

Rencontre : Roland traînera un peu au deuxième étage et aussi dehors à scruter le toit pour chercher un moyen de grimper et de s'enfuir.

Déguisement : Un masque de loup.

L'espion

Nom : Ziegfried

Description : Ziegfried est un espion engagé par une famille rivale des Bauer qui soupçonne Humfrey de ne pas gagner son argent uniquement grâce au négoce. Sa mission est d'enquêter dans la maison pour tenter de comprendre comment la famille Bauer gagne autant d'argent.

Rencontre : Ziegfried fouille toute la maison, il est très discret et dupe facilement les gardes. Il y a de fortes chances qu'il tombe nez à nez avec les PJ pendant que ceux-ci fouillent une pièce dans laquelle ils ne devraient pas se trouver. Ziegfried n'a aucune envie de perdre sa couverture et il sera toujours enclin à s'arranger avec les PJ pour que chacun fasse comme s'il n'avait rien vu.

Déguisement: Un masque de renard.

Le pickpocket

Nom : Gileon

Description : Gileon est kleptomane, il ne peut s'empêcher de voler ce qu'il voit. Pendant la soirée, il tentera d'alléger plusieurs invités de leurs biens (argent, bijoux...). Il pourrait bien tenter de s'en prendre aux PJ.

Rencontre : Gileon n'a pas de raisons d'aller là où on lui interdit l'accès. En conséquence, il passera la soirée uniquement dans les zones autorisées au public. Il peut tenter de voler les PJ ou alors de voler un invité sous leurs yeux.

Déguisement : Un masque de gobelin.

La fin

Une fin de soirée mouvementée

Comme expliqué plus haut, Humfrey souhaitant tester l'efficacité de son nouveau poison hallucinogène (voir **B08**) en a incorporé dans les petits fours laissés en libre accès tout au long de la soirée. La substance n'est pas encore très efficace et nécessite plusieurs heures pour agir.

Lorsque les PJ tenteront de partir (avec ou sans Margault) ceux qui ont mangé des petits fours auront des visions. Ils apercevront deux dragons rouges se poser dans les jardins et sur le toit de la propriété. Ceux-ci tenteront de les attaquer.

Bien sûr, les dragons n'étant pas réels, ils ne peuvent en aucun cas blesser qui que ce soit. Par contre les PJ pourraient tenter des actions dangereuses pour s'enfuir (par exemple, s'ils sont sur le toit, les dragons leur bloqueront les accès pour s'enfuir et leurs réactions risqueraient de les faire tomber).

La récompense

Les PJ ne sont pas mandatés pour participer au jeu lancé par Humfrey. Si toutefois ils parviennent à identifier correctement les filles Bauer et donne leur réponse à Humfrey, ce dernier fera un petit discours devant les invités pour les féliciter et leur offrira l'épée qui se trouve dans sa chambre (voir **21**). Bien sûr si l'épée ne s'y trouve plus pour une raison quelconque il ordonnera aux gardes de la chercher dans toute la maison et fera fouiller les personnes présentes.

Auteur : Benoît Beroule (benoit.beroule@gmail.com)

Correcteur : Maxime De Vecchi

Note : Ce scénario est très librement inspiré de la mission « La dernière fête des Boyle » du jeux vidéo « Dishonored » développer par Arkane Studios.

Aide de jeux n°1

Les cinq filles Baeur

Nom	Fleur	Chambre
Mathilda	Fleur de cerisier	12
Erika	Chrysanthème	13
Margault	Pivoine	24
Eloise	Iris	25
Romendil	Glycine	26

- Donner la robe à repriser
- Demander à Margault si elle a du fil bleu
- Donner son cours à Romendil
- Demander à papa pour sortir en ville
- Essayer mes deux robes pour l'anniversaire de Mathilda