

ANNEXE

Description Baraque

Note : Le premier étage de la baraque n'existe pas en plan, tout simplement parce qu'il n'est pas le sujet de la quête. Si les aventuriers s'y rendent, considérez qu'ils sont repérés.

Texte normal : Apparence au premier coup d'œil. Texte en gras : Détails et notes de la pièces.

- 01** : Hall d'entrée : C'est une grande pièce au murs recouvert de bois exotiques. Sur les côtés : deux statues de marbre, représentant des guerriers antiques. En face de la porte, un énorme escalier de pierre blanche s'élève vers le premier étage. A droite, une porte menant au petit salon. Mise à part le tapis rouge cerise, il n'y a rien à noter dans cette pièce.
Sur une épreuve d'INT réussie : découverte de la porte de service, à gauche de l'escalier central, qui mène à l'escalier de service.
Si les aventuriers y restent plus de 5 minutes, il y a 1 chance sur 6 qu'un serviteur débarque. Une minute de plus et c'est 2 chances sur 6, et ainsi de suite. La porte d'entrée est gardée par un garde en permanence, mais il reste à l'extérieur (sauf s'il entend du bruits).
- 02** : Petit salon : Cette petite salle héberge deux divans et une table basse face à une fenêtre. Elle sert de salle à thé et biscuits. Les murs sont recouverts de tissus aux motifs de chatons. Il y a une porte en face de l'entré qui donne donne sur le grand salon.
Si les aventuriers ont de la chance, ils peuvent trouver une théière à moitié remplie de Bonne Soirée et 3 gâteaux secs.
- 03** : Grand salon : Cette grande pièce est affublée d'une longue table en son centre, accompagnée par ses tabourets et sa nappe de soie. Dans le fond de la pièce il y a deux armoires remplies de couverts en argents et de coupes. La pièce est ouverte par 3 grandes fenêtres encadrées de rideaux sombres. Sur la gauche, une porte dirige vers la salle de billard.
Sur une épreuve d'INT réussie : détection de bruits provenant de la salle de billard, quelqu'un joue.
Sur une autre épreuve d'INT réussie : découverte de la porte de service menant aux cuisines.
10 ensembles de fourchettes et couteaux en argent se revend 20PO, et de même pour 10 assiettes et 10 coupes.
- 04** : Cuisines : Cette pièce est assez étroite. Sur la gauches, des fourneaux à charbons et sur la droite : des armoires débordantes d'épices et d'ingrédients exotiques. En face, il y a une porte menant à l'étroite séparation entre la baraque et la réserve. Il y a une servante dans la pièce, elle s'occupe de gratter les taches de gras du plan de travail.
La servante n'est pas du côté des bourgeois, si elle travaille ici, c'est pour manger à sa faim. Elle jure de ne pas avvertir ses maîtres.
Dans les armoires il est possibles de trouver un ou deux ingrédients magiques, perdus parmi les épices (à tirer au D100).
- 05** : Salle de billard : L'intérêt principal de cette salle tapissé de peintures de paysages fantastique, est le billard. Provenant de la tanière d'un vampire hémophile, inventeur de jeux divers à ses heures perdues. Les bourgeois y passent leur temps libre, en fumant des cigares. D'ailleurs, deux d'entre eux y sont en ce moment...
Les bourgeois présents prendront quelques secondes avant de remarquer les aventuriers. Et dès que c'est le cas : ils appellent lacement à l'aide.
Dans les armoires, il y a du nécessaire d'entretien pour le billard et divers boîtes de cigares.
Les bourgeois sont en peignoirs et n'ont que leur service trois pièce et leur cigare.

- 06 : Escalier de service : Cette escalier « secret », est réservé aux serviteurs, histoire qu'ils ne croisent pas trop les bourgeois durant leur service. Il mène au premier étage.
Sur une épreuve d'INT réussie : on entend un serviteur est en train de descendre l'escalier.
Si le serviteur découvre les aventuriers, il alerte la maisonnée.
- 07 : Réserve : Cette énorme grange contient de nombreux aliments divers et variés. De quoi nourrir tout le village sans peine. La salle est constituée de divers armoires en rangées où sont entassés des pièces de viandes, de tonneaux conservant des légumes, de sacs contenant des patates et de géants fûts remplis de vins. En face de l'entrée principale se trouve une estrade qui permet d'accéder au treuil qui communique avec la sortie.
Sur une épreuve d'INT réussie : on entend les deux gardes devant la porte d'entrée discuter de choses et d'autres.
La porte latérale n'est jamais fermée à clef, car soit-disant introuvable.
Les aventuriers devront manipuler la nourriture avec discrétion s'ils ne veulent pas attirer les gardes à l'extérieur (épreuve d'AD avec un malus de 2).
- 08 : Buissons : Ces petits arbustes ont été plantés pour dissimuler maladroitement le couloir entre la baraque et la réserve. Ils sont vieux et transparents.
Sur une épreuve d'INT réussie : découverte de l'espace entre la baraque et la réserve. Si critique, découverte des portes.