

Château de Chnafon – Manuel pour le MJ

C'est le château du seigneur local (Hubertin de Grandvent), là où s'organise un peu la ville. Il sert à la fois de centre administratif et de lieu de rencontres pour les nobles de la région.

On peut y entrer par la porte principale ou en fracturant une fenêtre (au rez-de-chaussée ou à l'étage). Les gardes sont plus nombreux au rez-de-chaussée puisque leur mission consiste surtout à protéger le seigneur qui vit à l'étage avec sa famille. Utilisez le plan pour les joueurs (vue extérieure non détaillée) afin de leur montrer de quelle façon ils peuvent tenter d'aborder les lieux.

Le présent document vous renseigne sur tout ce que vous avez besoin de connaître pour l'exploration du château, avec son étage et son souterrain. N'oubliez pas que le nombre d'ennemis est à calculer en fonction de votre équipe (nombre d'aventuriers et niveau). Les gardes peuvent être assez meurtriers quand on les trouve en groupe. N'oubliez pas également de gérer le BRUIT et les SONS. En effet, si vous combattez des gardes dans une salle, il y a de fortes chances pour que d'autres gardes ou des domestiques installés dans la salle d'à côté vous entendent et viennent en renfort (sauf s'ils sont eux-mêmes occupés à faire du bruit, bien sûr). C'est à vous de calculer le nombre d'assaut que ça leur prendra pour venir (cela dépend souvent du quotient intellectuel du quidam). Si vos aventuriers sont aux abois et qu'ils décident de se rendre plutôt que de mourir ils finiront dans les geôles, dans les souterrains. D'une manière générale les PNJ qui ne sont pas des gardes (cuisiniers, domestiques et autres...) essaieront de prendre la fuite et d'alerter un garde s'ils sont surpris par les aventuriers.

En journée, les gens travaillent au château. Des employés traitent les affaires courantes dans les locaux administratifs. Le seigneur local reçoit des notables dans son bureau, ou bien il participe à des réunions (en salle de banquet). En soirée, on trouvera souvent tout ce petit monde en salle de réception avec quelques riches convives, occupés à célébrer quelque événement d'importance. La famille d'Hubertin traîne dans les jardins ou bien dans ses appartements à l'étage.

Pour ce qui concerne les trésors il n'y a aura pas grand-chose ici... Ce n'est pas un donjon et les aventuriers ont surtout intérêt à s'y rendre pour une mission particulière. En revanche, tout ce qu'ils trouveront dans les appartements du seigneur et de sa famille seront des objets de bonne qualité ou de luxe. Le matériel dérobé aux gardes est de bonne qualité, sans plus. Tous les meubles et les biens mobiliers sont luxueux.

À l'extérieur de l'édifice, plusieurs bâtiments d'un étage représentent les dépendances du personnel, ce sont des maisons classiques. On peut les utiliser comme couverture pour épier les faits et gestes des habitants de château sans éveiller l'attention. Les murs intérieurs comme les extérieurs sont percés de multiples fenêtres.

Les caractéristiques des gardes et des autres PNJs sont disponibles dans le document des rencontres joint au scénario, et les PNJs importants sont décrits plus bas.

Château de Chnafon - Le rez de chaussée

- (1) Le hall d'accueil. Spacieux et relativement dépourvu, il permet de recevoir du monde. On y trouve toujours quelques gardes. La porte principale est fermée pendant la nuit, et la serrure plutôt coriace ! De toute façon, elle est toujours gardée (deux gardes à l'extérieur pendant la nuit, avec en plus deux gardes à l'intérieur en journée).
- (2) Une salle d'attente qui permet à Hubertin de faire attendre les gens avant de les recevoir dans son bureau. En gros, on n'y trouve que des chaises et un garde pendant la journée.
- (3) Le bureau "public" d'Hubertin de Grandvent, c'est assez grand et richement meublé. On n'y trouve que des documents de peu d'importance. Hubertin s'y trouve en général dans la journée, quand il n'est pas en réunion ou en salle de réception. La porte arrière s'ouvre avec une clé détenue par Hubertin lui-même.
- (4) Un genre de pièce qui ne sert à rien... Mais les gardes surveillent l'escalier qui montent dans les étages, ainsi que l'accès à la salle d'armes.
- (5) Une salle de surveillance qui permet de garder un œil sur la salle d'armes. Les portes s'ouvrent avec une clé, détenue par l'un des gardes.
- (6) La salle d'armes... On y trouve du matériel pour les gardes, et comme ce ne sont pas des miliciens de cambrousse on peut y dénicher du bon matériel.
- (7) Des locaux administratifs. En journée, de nombreux employés viennent ici pour travailler et régler les questions afférentes à la gestion des environs. Ils accèdent à leurs bureaux en passant par le jardin. La fouille des locaux ne permet pas de trouver de documents intéressants.
- (8) Le bureau du chef du personnel, un employé comme les autres qui possède la clé du bureau. C'est lui qui ouvre à ses employés le matin et qui ferme le soir. Cette porte est toujours fermée la nuit.
- (9) Une autre salle de surveillance, qui donne sur des locaux prévus pour le repos des gardes. Tous les accès sont fermés avec une clé, et celle-ci se trouve sur le chef des gardes. L'escalier dans la grande salle mène aux étages supérieurs et l'escalier caché dans la petite salle permet d'accéder aux souterrains et aux geôles.
- (10) Salle de repos des gardes. Des chaises, des tables, des banquettes... Et dans un coin, un coffret qui peut contenir quelques trésors.
- (11) Une salle d'entraînement pour les gardes, qui permet également de surveiller l'extérieur. Ici on peut trouver des armes aussi, des mannequins, des cibles pour l'entraînement.
- (12) Une autre salle inutile mais dont l'accès est fermé avec une clé. Elle donne sur la réserve et sur l'escalier qui descend dans les souterrains.
- (13) La réserve, principalement de nourriture. C'est là que les cuisiniers viennent pour se servir. On y trouve donc de la nourriture en grande quantité et quelques bons alcools. Les meilleurs bouteilles sont gardées dans la cave à vins, dans les souterrains.
- (14) Une grande et belle cuisine. On y trouve deux cheminées gigantesques ainsi que de nombreux poêles et des plans de travail, des ustensiles, des couteaux. Hormis aux heures avancées de la nuit, il y a toujours un ou plusieurs cuisiniers occupés à préparer quelque chose. La salle à côté conduit aux latrines et sert aux cuisiniers à figoler leurs plats avant de les amener en salle de réception ou en salle de banquet. C'est également là que sont rangés tous les couverts, les assiettes, les plats...

- (15) Une grande salle de réception, fréquemment utilisée par le gratin de la ville pour célébrer n'importe quoi. En soirée, on a de grandes chances d'y voir un cocktail (occasion pour s'infiltrer). La salle est bien éclairée, encombrée de multiples tables et de meubles de qualité. Elle est par ailleurs visible depuis l'extérieur peuvent y voir, à travers les grandes fenêtres, leurs représentants qui s'empiffrent au frais du contribuable. En journée on y trouve souvent des domestiques occupés à briquer le carrelage ou à préparer la prochaine bouffe.
- (16) La salle de banquet. Relativement identique à la salle de réception dans son principe, sauf qu'on y trouve deux grandes tables qui servent également pour les réunions.
- (17) Le jardin d'agrément, avec sa fontaine en pierre sculptée au centre. Pour le reste, une pelouse et des arbustes bien taillés. Accessible par deux portes fermées la nuit, on peut y croiser le jardinier Philibert ou des membres de la famille d'Hubertin.

Château de Chnafon - L'étage

- (1) Une grande salle qui sert plus ou moins de chemin de ronde au garde en faction. Il peut ainsi surveiller aussi bien l'extérieur (grâce aux fenêtres) que le bureau privé d'Hubertin.
- (2) Ici on trouve quelques fauteuils, sans doute pour permettre la relaxation des invités. Les portes donnent sur des salles de bain en marbre, prévues pour le gratin ! Les Elfes y trouveront des shampoings coûteux.
- (3) Des chambres destinées aux invités fortunés. En cherchant bien on peut y trouver des objets de valeur oubliés par les précédents propriétaires (genre coincés sous un lit) ainsi que des bibelots coûteux.
- (4) Hall conduisant au rez-de-chaussée, surveillé par un garde. Il donne sur la chambre de Sofok, sur les chambres d'amis et sur le boudoir de Géraldine.
- (5) La chambre de Sofok. Elle est toujours en bordel et sent mauvais. Le jeune parvenu peut s'y trouver la nuit, et parfois même en compagnie d'une fille qu'il essaie de draguer. Il garde dans un coffre quelques objets précieux. Il a fait en sorte que sa chambre soit la plus éloignée possible des appartements de ses parents. Dans la journée il se balade en ville ou bien s'installe pour glander dans le jardin.
- (6) Une pièce privée dans laquelle le jeune Sofok peut inviter ses amis... Enfin, ses rares amis. On y trouve un bar bien fourni !
- (7) Le boudoir de Géraldine. C'est là qu'elle cache ses noirs secrets... On peut y trouver des potions, des poisons et des documents secrets ainsi que des ouvrages de broderie, des accessoires sexuels, des tenues affriolantes. On peut la trouver là en journée d'une manière générale, quand elle ne traîne pas dans les jardins.
- (8) La salle des collections. Ici on garde tous les objets de valeur glanés au cours des siècles par les habitants du château et leurs descendants. Des objets précieux, des armes, des sculptures, des tableaux, des oeuvres d'art inutiles, etc. Grande probabilité de trouver des armures exceptionnelles. La porte est très solide et il faut au moins une épreuve -4 pour la crocheter ! Elle est protégée par un Klaptor de Mazrok. Les clés sont en possession d'Hubertin. Une seule fenêtre permet d'accéder à cette salle, mais elle donne sur le jardin.
- (9) Un grand palier donnant sur la salle de bain et les toilettes de la partie privée du palais. Un garde s'y trouve souvent car la pièce donne sur l'escalier conduisant au rez-de-chaussée. Les gardes sont au courant pour le piège de la porte mais ne peuvent le désactiver, même sous la torture.
- (10) La salle à manger "des amis" du maître de lieux ainsi que son salon privé, pour des réceptions moins tape-à-l'oeil que d'ordinaire. L'escalier conduit à la grande salle de réception et jouxte un salon privé. Tout est meublé

avec soin et respire le clinquant ! Pour dérober un canapé de luxe, c'est ici. Hélas, c'est encombrant.

- (11) Des chambres pour les amis, avec du mobilier de qualité et la potentialité de trouver quelque objet de valeur oublié par un locataire précédent. Au bout du couloir, une porte secrète qui s'ouvre seulement depuis l'intérieur de la chambre d'Hubertin.
- (12) Les appartements du couple. Hubertin possède une sortie de secours (issue secrète) menant au couloir (voir 11) et qu'on peut découvrir avec une épreuve d'intelligence. Le mécanisme — un petit levier — se trouve dans le dos d'une sculpture horrible. Il peut y avoir quelques objets intéressants dans un coffre planqué sous un meuble, mais le gros de la fortune d'Hubertin se trouve dans son coffre-fort, la pièce secrète et piégée formant un renforcement dans le coin gauche. L'issue secrète de cette pièce peut être découverte mais c'est très difficile (épreuve -4 recommandée). Elle se trouve derrière une tenture représentant un dragon et s'ouvre en actionnant un portemanteau dans le coin du mur. La pièce a été piégée avec des dards empoisonnés (poison dolorysia) il faut donc détecter les pièges à l'intérieur ou bien les aventuriers à l'intérieur seront touchés. On y trouve une fortune en or et lingots ainsi que des bijoux et documents ultra-secrets. En journée la chambre est vide la plupart du temps, mais le couple s'y trouve la nuit (endormi... ou pas).
- (13) La suite des appartements du couple, avec leur salle de bain privée. Pas grand-chose d'intéressant à part des vêtements de prix.
- (14) Un salon "très privé" pour recevoir les amis les plus intimes. Des meubles coûteux et des bibelots, un bar.
- (15) Le bureau privé d'Hubertin... C'est là qu'il cache ses documents secrets et quelques objets précieux. Il n'y vient pas souvent car il est occupé dans la journée dans son bureau "public" au rez-de-chaussée alors on peut le trouver là en fin de soirée ou le matin très tôt. On peut récupérer des documents compromettants dans les tiroirs du bureau (fermés à clé) ou dans un coffret très solide (caché dans une armoire) dont Hubertin détient la clé. Le coffret contient aussi un antidote contre le poison dolorysia utilisé dans la chambre forte.

Château de Chnafon – Les souterrains

- (1) Ici on arrive dans une grande salle éclairée par des torches, humide et froide. On y descend par un escalier qui vient du rez-de-chaussée et qui est également gardé. Il y a en général un ou deux geôliers à cet endroit, la plupart du temps assis près de la table à l'entrée des cellules. L'un des hommes détient la clé permettant d'ouvrir le couloir des geôles ainsi que les cellules.
- (2) Dans cette pièce se reposent en général les autres geôliers. Ils peuvent également être occupés en salle (4) à "questionner" quelqu'un. Un coffret caché sous un lit peut contenir quelques objets précieux.
- (3) Les cellules... Rien à dire si ce n'est qu'elles sont assez grandes pour héberger pas mal de gens. On y trouve des victimes de complots, des brigands, des gens qui n'ont rien fait de mal, des gêneurs. Si la mission concerne une personne à délivrer, c'est ici !
- (4) La salle d'interrogatoire... Avec du matériel adapté : braséros, pinces, tenailles, scie, pal, vierge de fer, établi, roue, scalpels et autres réjouissances. Quand les geôliers sont occupés ici, ils sont assez concentrés et donc il peut être facile de crocheter la porte des cellules.
- (5) La cave à vins... On y trouve aussi des alcools rares et délicieux (et chers). C'est un cuisinier qui détient la clé de l'endroit mais on peut crocheter la serrure sans trop de problèmes.

Château de Chnafon – Guide des PNJs

Une petite description des PNJs qu'on peut rencontrer au château.

Les employés

La plupart des humains rencontrés dans le palais sont de simples employés. Ils ne combattront pas les aventuriers mais s'arrangeront pour sonner l'alerte si jamais ils remarquent une anomalie ou qu'ils se sentent en danger. Cela concerne les domestiques, les cuisiniers et les employés administratifs. Tous ces gens sont de piètres combattants et sont susceptibles de donner des informations si jamais on les interroge ou qu'on les soudoie. La plupart des domestiques connaissent l'existence du bureau privé d'Hubertin et du boudoir de Géraldine.

Les gardes

Ceux-là réagissent comme n'importe quel vigile : ils frappent d'abord et parlent ensuite. Ils prendront la fuite s'ils se sentent en sous-nombre et tenteront d'appeler du renfort. Cela concerne également les geoliers.

Hubertin de Grandvent

C'est le seigneur de Chnafon et de sa région. Un homme d'une cinquantaine d'années, bien bâti, au regard calculateur. Comme beaucoup de nobles parvenus à un assez haut niveau de pouvoir, il est un peu corrompu et trame de sombres complots avec l'aide de ses hommes de confiance. Il est capable de combattre mais préférera toujours fuir et appeler la garde afin de mettre toutes les chances de son côté.

Géraldine de Grandvent

La femme d'Hubertin, première dame de Chnafon. La quarantaine, une belle femme, rousse et énergique, également une intrigante et une empoisonneuse. Il est difficile de la surprendre car elle a l'ouïe fine : elle ira prévenir les plus proches gardes à la moindre alerte. Il semble qu'elle soit impliquée dans de douteuses relations avec Philibert, le type qui fait semblant d'être jardinier mais qui est en fait un espion de la guilde des voleurs. Elle est en général dans son boudoir ou dans les jardins pendant la journée, et dans sa chambre la nuit.

Sofok de Grandvent

Le fils d'Hubertin et Géraldine. C'est un jeune crétin de 20 ans, complètement oisif et qui passe son temps à boire du vin et à ramener au château des filles faciles qu'il tente d'impressionner. Il attend tranquillement le jour où il sera lui-même le seigneur de la région mais nourrit une certaine paranoïa à l'égard d'autres nobles qui sont plus vieux que lui et plus expérimenté. Il traite tous les gens comme des êtres inférieurs, c'est également un lâche et un fourbe. Il ne supporte pas la douleur et parlera sitôt qu'on le menace correctement.

Philibert

Cet homme se fait passer pour un paisible jardinier au château, mais il est en général occupé à espionner pour la guilde des voleurs. Toujours une oreille qui traîne... Il arrive ainsi à savoir où vivent les nobles les plus riches, quand s'organisent les convois de transport des impôts, où se donnent rendez-vous les jeunes nantis passibles de détournement... Et de plus, il couche avec Géraldine depuis des années, sous le nez d'Hubertin qui n'y voit que du feu.