

LE PARIEUR

NOTE PRÉALABLE

Les références des pages relatives aux monstres rencontrés proviennent du Bestiaire Monstrueux d'AD&D - Advanced Dungeons and Dragons 1993, TSR ainsi que du DRS AD&D2 du DDD. Cette aventure se déroule dans les terres de Leyt, et plus précisément à Eternème, port de commerce et ancienne capitale d'Eterny.

Le cadre de cette aventure peut très bien être déplacé dans un monde ou un autre avec un minimum de modifications : à la place d'une mission de milice, les personnages pourront tout simplement être engagés contre quelques pièces par une des victimes du *Parieur*.

Dans le reste du texte, nous partirons du principe que l'action se place dans la ville d'Eternème, pendant la conscription (service militaire obligatoire) des personnages.

Cette aventure pour AD&D 2e Ed est recommandée à un groupe de 1 à 6 personnages de niveau 3 à 5.

SYNOPSIS

Un parieur, doué d'une chance insolente et d'un appétit insatiable pour la bonne chair sous toutes ses formes, est devenu rapidement l'ami de tous en ville.

De tous ? En fait pas vraiment puisqu'il n'hésite pas à ruiner ses adversaires au jeu au point que ceux-ci se retrouvent endettés financièrement et moralement auprès du *Parieur*. Grâce à ses gains, il se paie nourriture, compagnie, boissons, demeures et autres biens.

Cette chance hors du commun et ses appétences commencent à inquiéter plus d'un notables en ville, notamment dans la haute hiérarchie de la Milice et au sein du clergé de Masque.

Au train où vont les choses, l'individu pourrait bien devenir le propriétaire des 3/4 de la ville à plus ou moins brèves échéances et donc dicter sa loi dans la cité au détriments des lois en vigueur.

Ne pouvant intervenir officiellement, ces prélats et notables vont demander aux personnages d'enquêter discrètement sur le compte de l'individu et le cas échéant de le faire chuter légalement afin de le démasquer et de le faire juger.

Là se trouvera toute la gageure de l'aventure : faire tout dans la légalité et la discrétion.

CADRE

Eternème, fière ville et ancienne capitale du Royaume ou devrait-on dire plus exactement de l'État Eternien.

Cette aventure peut se dérouler à n'importe quel moment pendant la conscription des personnages ou après.

Elle est indépendante de la trame de la campagne de « **Premières Armes** », mais peut permettre aux personnages d'améliorer leurs réputations et leurs carnets de connaissances.

Une aventure qui demandera un peu de doigté, de diplomatie et de discrétion pour donner une fin toute en légitimité.

Bien sûr si tout échoue il restera toujours le recours possible à la violence... Aux risques et périls des personnages.



AMORCES

Il y a plusieurs manières d'introduire cette aventure auprès des personnages.

Elles tournent toutes autour de la même direction une personne connue ou inconnue des personnages leur demande de l'aide pour démasquer / prouver la tricherie d'un joueur professionnel surnommé le *Parieur* qui s'accapare de plus en plus les richesses de nombreux concitoyens.

Dans tous les cas c'est la honte et la colère qui prédominent les sentiments des diverses intervenants.

LE PRÊTRE DÉFROQUÉ

Un homme mystérieux est assis au coin du bar, vêtu d'une robe sacerdotale élimée d'*Ajamlor* (dieu du commerce). Il a l'air inquiet. Si on lui demande pourquoi, il vous dira qu'il a un gros soucis financier et religieux.

Son plus gros soucis c'est que c'est un accroc du jeu : une forte dépendance même. Le second c'est qu'il a parié gros avec des objets qui ne lui appartenait pas.

Il a perdu gros, très gros, et a même parié des objets du culte à sa grande honte. Ce vieux prêtre avec une barbe d'une semaine et des robes rapiécées regarde tristement son verre d'eau et cherche de l'aide sans vraiment la demander, sachant qu'il ne pourra pas la financer.

Résoudre son soucis avec le *Parieur* ne résoudra pas sa dépendance aux jeux. C'est donc une quête secondaire qui pourra être mise en place pour les ceux désirant l'aider.

VOL EN BANDE ORGANISÉE

C'est le troisième cambriolage en moins de deux semaines dans le quartier du port. Le point commun tous les volés sont des prêteurs sur gage.

LA FAMILLE RUINÉE

Il s'agit là d'un ou plusieurs cas, où le *Parieur* par truchements et autres dossiers administratifs (disponibles dans le coffre de son bureau) à déposséder des familles de leurs biens (artisans, logements, finances...).

UN AMI DANS LE BESOIN

Lui aussi a joué et a perdu gros. Il a été obligé comme reconnaissance de sa dette de laisser en gage une broche en argent, or et pierreries : un objet qui se transmet de génération en génération. L'objet pourra être retrouvé dans le coffre du salon.

LA FEMME HONTEUSE

Cette accroche peut être multiple d'ailleurs. Il peut s'agir d'une autre jeune femme, une elfe, une gnomette, une angelyss, ... Bref n'importe quel genre de jolie femme.

L'histoire reste la même au final. La gente et accorte demoiselle a évolué dans un cercle de jeu / taverne où elle a fait connaissance avec le *Parieur* qu'elle a trouvé tout de suite antipathique, grossier et fat.

Elle a tout fait, au début, pour l'éviter, mais au final avec son consentement elle a fini par passer la fin de la nuit avec lui faisant tout un tas d'*actions déshonorantes* plus perverses les unes que les autres (sans détails).

C'est au matin, en rentrant chez elle qu'elle s'est souvenue de sa répugnance. La honte l'assaillit depuis comme si elle n'avait pas été elle-même pendant la nuit.

LE PÈRE EN COLÈRE

La même qu'au-dessus, mais accompagnée par un père rouge de colère, et quelque peu honteux lui aussi.

Si rien n'est fait pour le calmer, il y a de forte chance qu'il veuille se faire justice lui-même ; La jeune femme étant de par les lois actuelles, toujours mineure.

UNE ENQUÊTE OFFICIEUSE

C'est le plus simple, il suffit de reprendre un des cas ci-dessus, voire tous les cas et de les verser en un seul regroupement de plainte.

Ces plaintes vont être déposées comme un seul dossier par un *ami* en haut lieu qui fait jouer ses appuis pour que la demande soit prise en compte auprès de la section Enquête de la ville (le Bourgmestre, un membre du gouvernement, un haut-prêtre, un chef de la guilde de voleurs locaux...).

Cela permet de faire jouer chaque cas et de collecter les données de chaque victime pour connaître le *modus operandi* du *Parieur* et de son potentiel de nuisance.

Tous ces cas ne sont, pour la justice éternienne, en aucun cas des crimes ou des délits ; tout au plus le cas de la jeune fille mineur est préjudiciable, mais la ligne de défense sera pour le *Parieur* qu'il n'a pas demandé les papiers d'identité de la jeune femme et qu'elle fait plus que son âge, en prime elle était consentante. Il s'en sortira avec une peine très (trop) minime. Pire il pourrait faire témoigner la jeune fille en sa faveur grâce à ses artifices.

Officiellement la Justice ne peut rien faire contre lui. Voilà pourquoi la demande est « officieuse » et que tout le monde se défaussera si les personnages se font "coincer" dans une action hors la loi ; ils seront même lâchés officiellement par leur hiérarchie dans ce cas.

C'est par la célèbre phrase que sera conclue la demande : *Si vous ou l'un de vos agents est capturés ou tués, le Département d'État niera avoir eu connaissance de vos agissements. Bonne chance, Jim*

Si les personnages viennent à bout de l'*énigme du Parieur* et rendent leur dignité à tous les plaignants, ils y gagneront en plus de la gratitude des victimes, un appui, pour le moment secret et dans l'ombre, qui leur sera redevable d'un service au moment où les personnages en auront le plus besoin.

Cela permettra aussi au Maître du Jeu d'avoir un *Deus ex machina* dans la manche au cas où pour le futur, voire des Personnages non-joueurs haut en couleur, des donneurs de quête ou des aides le cas échéant.

LA PISTE DES CERCLES DE JEU



a première question que pourrait se poser les personnages c'est où trouver le *Parieur* ?

Avant l'aube et jusqu'à tard dans la soirée, chez lui ; la nuit dans un des lieux les plus cotés, dans un des cercles de jeu de la ville « **Le Cercle Rouge** » où il a ses habitudes et amasse des fortunes chaque soir.

LE CERCLE ROUGE

GÉNÉRALITÉS

Cet ancien tripot pour marins fondé il y a vingt ans, rue des Alouettes, est devenu sous la houlette de sa nouvelle propriétaire, il y a presque deux ans maintenant le nouveau lieu où il faut se faire voir.

Lyne Soirlié est une elfe de la prestigieuse famille **Soirlié** qui fit le voyage avec les **Eternème**, mais contrairement à ces derniers, les **Soirlié** sont restés fidèles aux dieux elfiques de naguère et n'ont pas profité des largesses d'**Aerdrie Faenya**.

Ils en ont gardé une certaine rancœur envers les Angelyss, les rendant responsables de leur "déchéance" et de leur exil forcé loin des forêts du Melel.

Au gré des siècles cette rancœur s'est muée en quelque chose de plus froid, de plus calculateur, et les **Soirlié**, connus officiellement dans tout Eterny, comme une famille marchande de grande envergure, à trouver dans la contrebande, et diverses affaires plus ou moins légales l'occasion de nuire aux Angelyss tout en servant leurs propres intérêts.

C'est ainsi que depuis quelques décennies maintenant, ils commencent à mettre la main, petit à petit, sur tous les lieux de "débauches" des grandes agglomérations et notamment, pour le cas qui nous occupe ici, sur le monde des cercles de jeu.

Le **Cercle Rouge** est l'une de leur dernière acquisition à Eternème et **Lyne Soirlié** la propriétaire en titre qui y fait régner l'ordre et la discipline.

C'est un casino opulent situé dans le quartier du port d'Eternème. La façade extérieure est construite en acier rouillé et en bois de chêne, avec des lanternes en fonte qui illuminent l'entrée. Les portes d'entrée en verre teinté de rouge laissent entrevoir l'intérieur luxueux de l'établissement.

Le lieu offre une expérience de jeu de haut niveau, avec une atmosphère luxueuse et des divertissements de qualité. Il est fréquenté par les joueurs les plus aisés d'Eternème ; il est devenu le lieu incontournable pour les amateurs de jeux d'argent et de divertissements en ville.

Comme la plupart des bâtiments et commerces d'Eternème, le **Cercle Rouge** a plusieurs étages.

Au niveau de la rue se trouve, comme pour la plupart des commerces, les réserves, ateliers et lieux de réparations du matériels et mobiliers.

Le premier étage est accessible par les *coursives des chalandes*, nom que l'on donne habituellement aux vastes couloirs sous plafond qui permettent d'accéder aux différents commerces et, via des escaliers plus discrets, aux lieux habitations des deuxièmes et troisièmes étages.

Le premier étage du **Cercle Rouge** est comparable à un restaurant gastronomique et c'est le second étage, proprement dit qui fait office de cercle de jeu.

Le dernier étage est dévolu aux habitations du personnel, gardes au repos et bien sûr à **Lyne**.

L'ENTRÉE DU CERCLE ROUGE / VESTIAIRE

Le restaurant en lui-même ne se trouve pas derrière la porte d'entrée, qui est composé d'un patio et d'un vestiaire sous la supervision d'**Olaf Tête-de-Pierre** et de son équipe.

A l'entrée du **Cercle Rouge**, les visiteurs passent d'abord par un vestiaire où ils peuvent déposer leurs manteaux et accessoires personnels. Le vestiaire est géré par un personnel attentif et courtois, qui s'occupe de ranger les affaires des clients dans des casiers en bois foncé avec des serrures en laiton. Les visiteurs reçoivent également des jetons en échange de leurs effets personnels, qui peuvent être utilisés pour jouer dans le casino ou pour acheter des boissons au bar.

Une fois sortis du vestiaire, les visiteurs entrent dans l'entrée principale du **Cercle Rouge**. L'espace est élégant et spacieux, avec des murs décorés de peintures représentant des scènes de jeux et des fêtes. Il y a un comptoir d'accueil en marbre rouge où les clients peuvent s'inscrire ou se faire rembourser leurs jetons. Il y a également une réception pour les clients qui souhaitent réserver une chambre ou une table au restaurant.

L'entrée principale donne également sur un grand escalier en bois et en marbre rouge qui mène aux étages supérieurs et aux cuisines. Les marches sont recouvertes d'un tapis rouge moelleux et les murs sont décorés de peintures représentant des scènes de jeux et de fêtes. Il y a des lanternes en fonte qui éclairent l'escalier, ajoutant une touche de luxe à l'espace.

La coutume au **Cercle Rouge**, veut que l'on vienne de façon informelle et décontractée sous peine de se voir littéralement refuser l'entrée, même pour les services d'ordre de la ville : on dépose son fatras et après on rentre c'est la règle.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

On y accède par une double porte barrée, gardée nuit et jour et par tous les temps par une demi-douzaine de gardes privés de toutes ethnies (du genre costauds) qui se relaient deux par deux au niveau de la voirie.

Deux escaliers et monte-charge permettent de monter dans la salle de réception du premier et pour l'autre de descendre "au coffre" au sous-sol.

Le rez-de-chaussée du **Cercle Rouge** est principalement utilisé pour les activités de stockage et de maintenance. Il y a une cave à vin qui abrite une collection de grands crus pour les clients les plus exigeants.

La cuisine moderne est équipée des dernières technologies pour préparer les plats les plus savoureux pour les clients.

Il y a également une grande réserve qui contient suffisamment de nourriture et de boissons pour tenir un siège en cas de besoin. Il y a un grand espace de stockage pour les matériels de jeux et de divertissement, ainsi que pour les meubles et les équipements pour les chambres.

Il y a également un atelier pour les réparations et les entretiens des équipements et des machines. Le rez-de-chaussée est surveillé par un personnel expérimenté et discret qui s'occupe de toutes les tâches liées à l'entretien et à la maintenance de l'établissement.

LE RESTAURANT

Après le passage obligatoire auprès du physionomiste et des videurs au niveau du vestiaire, le visiteur pénètre dans le restaurant proprement dit qui sert de lieu pour patienter le temps d'aller aux tables de jeux.

Le restaurant du **Cercle Rouge** est un lieu élégant et luxueux, sans toutefois être tapageur. L'intérieur y est feutré, avec des murs recouverts de boiseries en bois exotiques et des alcôves pour les clients qui souhaitent plus d'intimité. Il y a également des cabinets privés pour les joueurs qui souhaitent organiser des réunions d'affaires ou des dîners plus privés. Les tables sont élégamment dressées avec des nappes blanches et des chandeliers en cristal, le tout créant une ambiance chaleureuse et accueillante.

Au milieu de la salle se trouve un bar en acajou, où les clients peuvent siroter des alcools rares et des boissons exotiques, tout en écoutant de la musique jouée par des musiciens en costume. Le restaurant propose également une cuisine locale ou internationale de haute qualité, préparée par la crème des chefs culinaire du moment.

Le personnel du restaurant est impeccable, aimable et souriant, prêt à répondre à tous les besoins des clients. Ils sont formés pour assister les clients dans leur choix de plats et de boissons, et pour leur offrir un service irréprochable tout au long de leur repas.

*Crédit image : midjourney
prompt : casino interior, elegant, luxury, gamble, casino game tables, hidden lighting, photograph*

LA SALLE DES JEUX

Les tables de jeux sont en bois sombre et en cuir rouge, avec des jetons en laiton et des cartes en papier épais.

plusieurs types de jeux sont possible au **Cercle Rouge** : les traditionnels jeux de cartes ou de dés mais aussi des roulettes et même un salon de jeux privé pour les joueurs les plus aisés. Ce salon privé est décoré avec des meubles en cuir rouge et des tableaux de maîtres anciens, et offre un service de boissons exclusif pour les clients VIP.

Le personnel du Cercle Rouge est hautement qualifié et professionnel. Les croupiers et les serveurs sont tous habillés de costumes élégants, et sont formés pour offrir un service attentif et personnalisé. Les gardes de sécurité sont discrets mais présents pour assurer la sécurité des clients et des employés.

A l'intérieur, le sol est recouvert de marbre rouge foncé, et les murs sont décorés de peintures représentant des scènes de jeux et de fêtes. Des chandeliers en cuivre et en laiton pendent du plafond haut, illuminant la salle de jeux principale. Les tables de jeux sont en bois sombre et en cuir rouge, avec des jetons en laiton et des cartes en papier épais.

Il y a une variété de jeux disponibles, tels que des jeux de cartes tels que le poker et le baccarat, des roulettes, des machines à sous, et même un salon de jeux privé pour les joueurs les plus aisés. Il y a également un bar en acajou avec des alcools rares et des boissons en fonte, et une scène où des musiciens en costume jouent de la musique.

Le casino abrite également une salle de spectacle où des artistes de cabaret et des acrobates de cirque donnent des spectacles tout au long de la semaine. Il y a également des restaurants haut de gamme qui servent des plats de cuisine locale et internationale, avec des chefs renommés à la tête des cuisines.

Enfin, le Cercle Rouge offre également des chambres luxueuses pour les joueurs qui souhaitent passer la nuit sur place. Les chambres sont décorées avec des meubles anciens en bois foncé et des tissus rouges et or, avec des baignoires en fonte et des lits à baldaquin. Les clients peuvent également profiter de services de spa et de massage pour se détendre après une longue soirée de jeux.



LES JEUX SPÉCIFIQUES DU CERCLE ROUGE

LE PALACE / LA RAFLE

Nombre de joueur : 2 à 6

Un jeu commun simple à jouer, où le but est d'éviter d'être le dernier à se débarrasser de ses cartes. Chaque joueur dispose d'une rangée de trois cartes cachées, d'une rangée de trois cartes visibles qui les recouvrent et d'une main de trois cartes.

À votre tour, vous jouez des cartes égales ou supérieures à la carte de la pile de défausse, sinon vous ramassez la pile entière.

Le premier à finir ses cartes rafle la mise initiale de tous les participants.

LE CERCLE ROUGE (CARTES)

Nombre de joueur : 2 à 8

Le Jeu éponyme de l'établissement. Le but est d'arriver un multiple de 7 (7/14/21) avec 2 cartes maximum. Le but est d'approcher ou de faire un multiple de 7 (7/14/21) sans les dépasser, tout en obtenant un total de point supérieur à celui de la banque.

Si un joueur dépasse 21, il est éliminé de la partie et perd sa mise initiale. Un cercle rouge peut donc être obtenu par plusieurs combinaisons : un figure et un 10 (valet 11 + 10), un As vaut 15 points ou 1 selon le joueur et une figure selon (valet 11, reine 12 et roi 13 points) ou toutes autre combinaison avec 2 cartes.

Au début de la partie, le croupier distribue une carte face visible à chaque joueur placé autour de la table de jeu, lui compris. Il tire ensuite pour chacun une seconde carte face visible et tire une seconde carte face cachée pour lui.

Ensuite, le croupier joue pour lui-même. S'il fait plus de 21, tous les joueurs restants gagnent et doublent leur mise de départ. Si le joueur fait un Cercle Rouge, il récupère sa mise plus autant de fois sa mise que de cercle effectué (un cercle rouge à 7 1 fois, 2 fois avec un cercle rouge à 14...).

le cercle est toujours prioritaire sur les point jusqu'au cercle suivant. Ainsi un premier cercle (7 points) bat un score de 13, mais pas un score de 15 (qui est au-dessus du deuxième cercle). le troisième cercle (21 points) bat tout le monde. En cas d'égalité avec le croupier, le joueur garde sa mise mais n'empêche rien en plus.

LA TOUR

Nombre de Joueur 2 à 5

La tour se joue avec 3 dés. On ramasse la mise de tous les joueurs en accumulant le plus de points possible ou en sortant une tierce. Simple et efficace. les mises ne sont jamais très hautes, sauf dans les salons privés. L'un des joueurs et toujours un croupier pour lancer les dés qui sont placés dans une tour de dés dont le jeu tire son nom afin qu'aucune manipulation des dés ne puissent être faites.

le vainqueur est celui qui fait le plus haut score ou le cercle le plus fort. Il rafle la mise de tous les autres joueurs.

LE CERCLE ROUGE (DÈS)

Nombre de joueur : 2 à 8

Même principe que son pendant avec les cartes mais avec de deux à sept dès (donc on peut faire un cercle rouge à 28 et 35).

Tous les joueurs doivent tirer *a minima* deux dès et doit annoncer combien il compte en tirer au total, mais le principe reste le même, à part que tous jet au-dessus de 35 (et non 21) est éliminatoire.

Comme pour *la Tour* ci-dessus, le tirage se fait via une tour à dès.

les enjeux sont plus élevés car on ne se bat pas que contre la banque mais aussi contre tous les joueurs et le vainqueur est celui qui fait le plus haut score ou le cercle le plus fort, le cercle étant prioritaire au score (un 1er cercle à 7 bat donc un score à 13 mais pas un score à 15 qui est supérieur au deuxième cercle). Le cinquième cercle (35 points) bat tout le monde. En cas d'égalité, celui qui a tiré le moins de dès l'emporte et rafle la mise de tous les autres joueurs.

C'est le jeu dont raffole le *Parieur* et l'on comprend aisément pourquoi.

LE QUARTIER DES HABITATIONS ET LES CHAMBRES VIP

Les chambres luxueuses du Cercle Rouge sont conçues pour offrir un refuge de luxe pour les joueurs qui souhaitent passer la nuit sur place.

Les chambres sont décorées avec des meubles anciens en bois foncé et des tissus rouges et or, avec des baignoires en fonte et des lits à baldaquin.

Les chambres disposent également d'un personnel dédié pour s'occuper de tous les besoins des clients, comme le service de conciergerie pour réserver des billets pour les spectacles et les restaurants, ou pour organiser des excursions dans la ville.

Les clients peuvent également profiter de services de spa et de massage (classiques sans extra) pour se détendre après une longue soirée de jeux.

Enfin, l'accès aux chambres VIP est restreint et les clients doivent montrer une carte d'accès pour entrer dans ces zones privées. Des gardes sont également en poste pour assurer la sécurité de l'étage et de ces clients.



LA VIE DU CERCLE

Le cercle présente un large assortiment de jeux pour convenir aux goûts et aux petites manies des joueurs. Certains sont explicités plus haut mais vous avez la possibilité en qualité de Meneur de Jeu d'introduire d'autres jeux plus modernes que vous pourriez vouloir mettre en place comme le baccara, le pharaon, le Trente et Quarante, le craps et le chemin de fer par exemple

L'établissement est sérieux et organisé selon une hiérarchie d'employés qui remonte jusqu'à la direction de l'établissement.

Les croupiers sont en contact direct avec les joueurs, ils distribuent les cartes et règlent les gains.

Vient ensuite le boxman qui est chargé de donner les jetons aux croupiers, de vérifier les dés, de contrôler les jeux et de trancher les litiges lors des paris.

A chaque jeu correspondent trois chefs de partie qui rendent compte directement à **Lyne**.

On compte aussi un chef de table pour la salle des jeux de type "cercle rouge", un pour les tables de dés et un pour celui des cartes. Entre les tables naviguent des inspecteurs qui surveillent les croupiers pour le compte des chefs de table.

Enfin tout le casino est équipé d'un système de surveillance par boule de cristal pour permettre à la directrice de contrôler tout son petit monde sans être vu.

C'est elle qui garantit la sacro-sainte recette, ce qui fait qu'elle doit avoir l'œil sur tout ce qui se passe dans son établissement. **Lyne** a derrière elle une longue expérience du jeu et connaît sur le bout des doigts le comportement des joueurs et de ses employés.

Telle une Mère toute puissante et par trop aimante, elle a le pouvoir de renvoyer de son casino un croupier sur simple soupçon de triche ou d'interdire l'accès à des joueurs suspects.

En cas de litige, la maison donnera raison au joueur s'il y a un doute. Mais s'il y a récurrence, la politesse cédera place à la fermeté et s'en est fini de jouer pour très longtemps. Un joueur évincé des tables de jeu ne sera plus jamais admis au même endroit. En effet des physionomistes reconnaîtront un suspect malgré les déguisements en se fondant sur les traits du visage, la démarche et le ton de la voix.

LES FIDÈLES DU CERCLE ROUGE

Quelques personnes sont des habitués du Cercle Rouge et pourront devenir des PNJ récurrents si le Maître du Jeu le souhaite. Chacun gravite dans l'univers du Jeu avec la permission de **Lyne**. Gare à l'imprudent qui viendrait à salir la réputation du lieu ou de sa propriétaire.

Certains seront tentés par la triche. Pour tricher au jeu, certains atouts sont nécessaires dans la panoplie du joueur dévoyé : beaucoup de sang-froid, des réflexes acérés et un cynisme bien employé. Les apparences comptent naturellement et il convient de présenter son habileté hors pair sous un jour respectable de joueur professionnel ou, plus subtil, de débutant très chanceux.

Parmi les têtes connues, fidèles parmi les fidèles du club on peut citer

Syldeyr DemiArbre, humain, joueur professionnel

Habillé d'un élégant costume croisé en dégradé de vert, un fume-cigarette au coin de la bouche et la chaîne d'une montre à gousset traversant son gilet, il ne passe pas inaperçu (c'est bien son intention d'ailleurs). Il a l'œil vif et moqueur d'un homme qui en sait long, son visage est fin comme une lame de couteau et sa bouche forme souvent une moue dédaigneuse.

Il passe son temps à scruter la façon de jouer des autres avant de choisir sa "victime" et de s'asseoir à la table de jeu. son choix des adversaires est crucial (riches et naïfs la paire idéal). Au cours de la partie la chance tournera insolemment de son côté mais il s'arrangera pour toujours partir avant de plumer sa proie de façon trop ostensible.

Prudence, demi-elfe, appât

Cette charmante créature hante les salles de jeu de sa beauté attirante. Elle porte soir après soir de belles robes, des bijoux raffinés et s'enveloppe d'un parfum enivrant qui attise le désir des hommes. Son regard n'est pas de ceux qu'on oublie, car elle possède l'art de capter l'attention de la gent masculine pour son plus grand avantage. Elle possède aussi une ample chevelure brune, ses traits sont agréables mais elle met en avant ses autres avantages dont ses formes généreuses ne sont pas des moindres.

Un revers de fortune l'a fait passer du statut de joueuse dilettante à celui d'accompagnatrice porte chance. Elle peut travailler occasionnellement pour **Lyne** comme jockey, apportant aux autres joueurs une présence aux tables de jeu.

L'argent qu'elle engage appartient au casino, qu'elle perde ou qu'elle gagne (mais elle empoche une prime sur les pertes de ses clients). Les joueurs compulsifs apprécient une si agréable compagnie, ce qui les pousse à renchérir.

Un prétendant prodige de cadeaux pourra s'attacher ses faveurs pendant un temps mais la dame ne s'attachera pas avant d'avoir ferré le gros poisson. Le pauvre bougre pourrait y perdre plus que sa chemise se faisant.

Depuis peu elle a agrémenté ses revenus de façon moins licites en s'accoquinant avec une bande de voleurs. **Lyne** n'est bien sûr pas au courant de la chose et si elle devait l'apprendre, il y a fort à parier que **Prudence** ait des problèmes bien plus conséquent qu'un passage par les geôles de la république.

Rocaille, Nain, perdant magnifique

En son temps, il savait comment s'y prendre avec le hasard, peu importait le jeu, la chance lui souriait immanquablement. Puis il advint que les dieux de la foi des 7 et même les dieux nains se détournèrent de lui ou alors c'est que sa martingale n'est plus valable.

On reconnaît facilement sa silhouette décharnée dans les ruelles : un vieux couvre-chef crasseux sur la tête, vêtu de ce qui devait être un surcot en des temps meilleurs, lequel est parsemé d'une collection de badges et de pièces de monnaies d'origines diverses.

Sa réputation est telle que seuls les étrangers et les imbéciles écoutent encore ses boniments. Il essaye désespérément de fourguer ses tuyaux dans les paris clandestins mais personne de sensé n'en veut. D'ailleurs **Lyne** lui a interdit l'accès au **Cercle Rouge** depuis des mois

Ce n'est pas qu'il ne connaisse pas bien le milieu du jeu, au contraire. Simplement il n'arrive plus à sortir ne serait-ce qu'un pronostic valable. Nul ne sait à quel moment ni pour quelle raison cela s'est passé, mais la chance l'a quitté pour de bon. Seule lui reste sa fierté de joueur forcené.

LE PERSONNEL

Olaf Tête-de-Pierre

Avec un nom pareil on s'attendrait à ce que le chef des gardes et dépositaire du vestiaire du Cercle Rouge soit un nain bougon et d'un âge vénérable ; cela serait au final très loin du compte, puisqu'il s'agit d'un jeune demi-orque jovial à peine sortie de la conscription.

Du haut de ses deux pas et la moitié d'une coudée (2m25), Olaf est presque aussi grand que large. Assez bizarrement, sa présence est rassurante et n'est pas dénué d'un certain standing ; son langage est châtié, poli et il n'élève jamais le ton.

Sa politesse est néanmoins ferme lorsqu'il demande aux "clients" de laisser leurs armes aux vestiaires qu'il gère avec ses subordonnées qu'il appelle avec affection ses "p'tites mains".

Personne jusqu'ici n'a osé le contredire et rien n'échappe à son regard d'expert tout autant qu'à son excellente mémoire.

Bric et Broc

Ces deux Petits Poa (cf. *Fugue en Sol Mineur*) se sont sédentarisés en ville, bien qu'ils leur arrivent de temps à autre de retourner au village de leur enfance dans les Paluds les bras chargés de cadeaux, d'outils et de denrées pour la communauté.

Ayant pas mal bourlingués dans leur jeunesse, les deux frères se sont fait connaître pour leur mémoire des visages.

C'est donc tout simplement qu'ils ont été recrutés par **Lyne** pour officier comme physionomistes pour le **Cercle Rouge**, travail pour lequel ils excellent et où ils sont sûr de ne pas être dérangés ne serait-ce que par la présence "rassurante" d'**Olaf** à leur coté.

RUMEURS

Plusieurs clients parmi les plus fortunés ont été cambriolés ces derniers temps et n'a été dérobé qu'un objet ou deux de valeur malgré la profusion des biens disponibles.

Parmi les cambriolés on retrouve un bon nombre des prêteurs sur gages du dossier de plaintes (cf. Amorce).

Lyne prend très au sérieux ces cambriolages et commence à se demander si l'auteur des faits n'est pas un habitué des lieux qui profite de sa position pour se renseigner et préparer son coup.

Se mettre **Olaf** ou les frères physionomistes dans la poche, en étant courtois, aimable, poli et respectueux sans toutefois être hautain ou vexant (ils prendront comme vexant le fait de leur donner un pourboire ou la volonté quelconque de les "acheter") permettra de leur délier la langue bien plus facilement qu'un interrogatoire en règle.

*Crédit image : midjourney
prompt : a painting of a woman Victorian style, close mansion*



LA PISTE DES CAMBRIOLAGES

C est sûrement l'un des meilleurs pistes en dehors des cercles de jeu pour que les personnages puissent trouver leur homme et prouver ses méfaits.

Après enquête, il s'avère que trois des cambriolages ont touché des prêteurs sur

gage

Si les PJ montent la garde près d'autres prêteurs sur gage, ils auront une chance de mettre la main sur la bande de vauriens qui sont responsables des cambriolages.

Des PJ persuasifs (Diplomatie avec un arrangement ou Intimidation par exemple) peuvent apprendre que les vauriens ont été embauchés par un homme patibulaire (le garde du corps du **Parieur**) pour dérober plusieurs objets de valeurs

L'occasion de rencontrer **Jil Doigtagile**, receleur bien connu des services de la Garde. Cet elfe maniéré, a déjà purgé quelques menues peines de travaux publics.

la Garde d'Eternème le connaît bien. Il est une mine d'informations sur la ville et ses petits trafics, ce qui pousse quelques fois le Capitaine de la garde à fermer les yeux sur de menus larcins...

Mais qu'on ne s'y fie pas **Jil** sait pertinemment qu'au moindre faux pas le **Capitaine Beaulieu** ne le loupera pas. Ses domaines de prédilection sont les tissus, les vêtements et les parfums.

Pour tout autre domaine de compétences et d'acquisition, il se fera un peu prier avant de livrer quelques tuyaux où le nom d'un de ses coreligionnaires plus concerné par le domaine de la marchandise.

PRÊTEURS SUR GAGE

Le métier de Prêteurs sur Gage est légal en Eterny, mais soumis à réglementation. La plupart du temps se sont d'honnêtes citoyens dont le gagne-pain est de prêter de l'argent contre un gage, un objet qu'ils auront le droit de revendre au bout d'un certain délai si la personne qui a emprunté l'argent ne le rembourse pas.

La plupart des receleurs ont des domaines de prédilection et ne rachètent qu'entre 25 et 40% du prix total de l'objet/de la cargaison.

Ils sont toutefois très paranoïaques (ce qui se comprend avec les Lois Eterniennes) et n'ont confiance en personne.

RECEL DE BIENS

Certains marchands vendent ou achètent occasionnellement à leur risque et périls des objets d'origines douteuses notamment dans les cargaisons guère reconnaissables.

Le Corps de Garde de la ville veille mais ne peut pas toujours tout voir. Ils n'interviennent donc que dans les cas de flagrants délits, sur dénonciations ou s'ils sont au courant d'un vol associé.

Pour faire parler un receleur/prêteur sur gage, il faut :

- Eveiller son intérêt ou son attention, prouver sa valeur.
- Le rassurer sur sa sécurité (la concurrence aime rarement les traîtres).
- Connaître son prix (et il peut y avoir des sous catégories, services et salaires).
- Le tout sans le vexer ou le pousser dans ses retranchements

Une minorité des Artisans et des Bourgeois acceptent de faire le commerce de biens acquis de manière frauduleuse. Mais ils peuvent être facilement trompés si l'achat se fait "en boutique" avec une facture dûment signée.

Ces marchandises constituent le fond de commerce des Receleurs dont le travail consiste à écouler des biens volés. Ils prennent en charge le butin d'un voleur pour une fraction de leur valeur (un peu plus cher si le risque est minime, moins si l'objet est particulièrement sensible) et le transportent jusqu'à une autre ville, voire un autre pays, où ils en disposent sans risque, les revendant avec un bon bénéfice à l'un de leurs clients ou même à un autre Receleur.

Les receleurs évaluent les objets qui leur passent sous les yeux et estiment le danger que représente leur vente. Plus le risque est élevé, plus leur part est importante. Toutefois, les lois éterniennes ne font pas beaucoup de différence entre celui qui vole et celui qui revend le fruit du larcin, par conséquent les Receleurs sont généralement des gens très prudents.

Les Receleurs évaluent leur prime en fonction d'une grande variété de facteurs. Quelle que soit la valeur normale d'un article, elle est potentiellement affectée par cinq facteurs discrétionnaires :

- La disponibilité peut être abondante ou rare, ce qui entraîne une baisse ou une hausse des prix. Cela s'applique davantage à la banalité d'un élément dans un contexte donné, et non aux ajustements effectués par la personnalisation.
- La demande pour ces articles dans les endroits où le Receleur déplace des marchandises peut être faible ou féroce. De plus, plus il en coûte cher pour déplacer un article là où la demande est forte, moins il y a d'avantages à le faire à l'échelle locale.
- Les prix augmentent ou diminuent en fonction de la qualité et de la finesse d'exécution de chaque article.
- Si un article a été possédé par quelqu'un qui exerce un pouvoir décisionnel, la provenance (vraie ou fausse) peut faire augmenter le prix d'un article pour le Receleur, mais rarement pour le vendeur à cause du risque.
- La singularité ou la notoriété d'un article augmente les prix en fonction de chaque trait ou caractéristique distinctif, ce qui rend les articles personnalisés spécialisés (ou les articles courants utilisés de façon extraordinaire - « ce couteau a tué le Baron De la pointe émoussé ! ») coûteux.

Ce qui fait baisser le prix d'achat d'un Receleur, ce sont les risques et les difficultés :

- La réputation (d'un objet ou de ses véritables propriétaires) peut à la fois augmenter la valeur d'un objet et les risques liés à son déplacement.
- L'attention des forces de l'ordre ou l'intérêt à l'égard d'un objet peut entraîner des difficultés pour le déplacer discrètement.
- La distance qu'un article doit parcourir pour se rendre à son meilleur marché de revente réduit également ce qu'un Receleur peut être prêt à déboursier pour l'acquérir.

L'art des Receleurs consiste à équilibrer les récompenses et la valeur des objets par rapport aux risques liés à leur vente. Après tout, on ne peut pas recevoir des profits, peu importe la qualité des articles, si les propriétaires précédents peuvent retracer les articles jusqu'au Receleur.

LA BOUTIQUE DE JIL DOIGTAGILE

Elle se trouve dans une ruelle sombre et étroite, à l'abri des regards indiscrets. C'est un petit magasin dans l'allée des marchands d'un immeuble ancien, dont la devanture est à moitié recouverte de poussière et de toiles d'araignée.

Des étagères en bois sombre bordent les murs, remplies d'objets hétéroclites : montres en or, bijoux précieux, antiquités, livres rares, instruments de musique, armes anciennes et autres objets de valeur.

Un comptoir en bois massif occupe le centre de la pièce, derrière lequel se trouve **Jil**, un homme petit et sec au regard vif et malicieux. Il est vêtu d'un costume sombre et d'une chemise à jabot, comme cela est typique de l'époque. La boutique est mal éclairée, ce qui ajoute à l'atmosphère mystérieuse et inquiétante du lieu.

Les clients de Jil sont souvent des individus peu recommandables, et la milice surveille régulièrement ses activités, mais il reste insaisissable grâce à son habileté à brouiller les pistes et à son réseau de contacts dans les milieux interlopes.

Si les personnages joueurs se montrent persuasifs, il pourra faire jouer son réseau (contre rétribution ou promesse d'une aide future). Cela prendra un ou deux jours selon, mais permettra de lister tous les objets volés (et qui ne sont pas en recel). Objets que l'on pourra retrouver dans la maison du **Parieur**. Certains de ces objets ont eux-même été volés par ailleurs avant de finir dans les boutiques des prêteurs sur gage. Il conviendra donc de bien faire attention quand ils devront retrouver leurs légitimes propriétaires.

Jil peut aussi préciser qu'un homme fort répugnant a été un "client" de la plupart de ces établissements, où il a fait des achats ou des propositions d'achats pour divers objets. D'ailleurs toutes les négociations qui ont échoués ont vu ces objets être volés par la suite (avec la liste sus citée).

LA PROSTITUTION

Il ne faut pas se leurrer ce pan de la société existe et existera toujours. Longtemps stigmatisée, les législateurs éterniens ont fini par trouver un consensus pour la réglementer.

On en distingue deux types en Eterny

- La **légale** : celle des maisons de plaisirs dûment contrôlées où les employé(e)s sont réglementé(e)s, majeur(e)s et consentant(e)s.

Ces personnes sont libres de leur mouvement, choix et clients et peuvent à tout moment arrêter leurs activités. Ils sont considéré(e)s comme des employé(e)s comme les autres au sein de leur établissement à ceci près que le tenancier se doit de les protéger non seulement physiquement, mais aussi émotionnellement (danger, client, problème de santé, retraite...).

Logés dans l'établissement ou à l'extérieur, ces employés n'ont qu'une contrainte : exercer leur sacerdoce dans l'établissement qui les embauche et nulle part ailleurs.

- **l'illégal** : aussi appelée "de rue", elle s'exerce souvent dans des quartiers pauvres ou portuaires. Ces prostitué(e)s sont souvent mal vues par la société et sont considéré(e)s comme des marginaux/les. Elles sont parfois forcé(e)s de porter des vêtements distinctifs pour être facilement identifié(e)s.

Le problème est que ces personnes sont quasi toutes, des victimes d'un groupe ou d'individus peu scrupuleux qui abusent d'elles par divers moyens (exploitation, victime de la société, pauvreté, chantage, racket, dépendances...).

Les autorités locales essaient de faire la chasse à cette pratique, privilégiant ainsi la prostitution légale (cachée et lucrative).

LA PISTE DES MŒURS

LES DÉLICES

GÉNÉRALITÉS

Les Délices est un établissement situé dans le quartier des Alouettes à Eternème. La façade extérieure est construite en briques rouges et en bois de chêne. Les fenêtres sont en verre teinté et laissent peu entrer la lumière naturelle. Les portes d'entrée en verre fumé noir laissent entrevoir l'intérieur feutré de l'établissement.

Tout ce décorum donne une impression de chaleur et de raffinement. Les lanternes en fonte qui bordent l'entrée diffusent une lumière tamisée, créant une aura mystérieuse qui intrigue les passants.

L'établissement s'étend sur trois étages distincts comme beaucoup d'établissement du même genre à Eternème, dont seuls les deux supérieurs sont dédiés à la clientèle.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

le Rez-de-rue sert d'entrepôt, de réserves et de cuisine. Il est gardé en permanence par deux gardes au dehors, deux en dedans de la grande porte de livraisons. La cuisine est fonctionnelle sans être très moderne. On y trouve une petite brigade de trois personnes qui cuisinent à la demande selon les envies des clients et ce qu'ils trouvent dans la réserve.

Cette dernière est plutôt bien pourvue sans aller dans l'extravagance ou le luxe tapageur. Le cellier conserve quelques dives bouteilles du même acabit.

L'ENTRÉE DES DÉLICES / VESTIAIRE

Les visiteurs pénètrent dans un hall d'entrée luxueux où la matrone, **Dame Evangeline** (Elle insiste beaucoup sur le *Dame*), les accueille avec élégance et les invites à déposer sous l'œil de Renard (le chef de la garde de l'établissement) leurs affaires aux vestiaires.

Aucune arme n'est autorisés dans l'enceinte de l'établissement et le resquilleurs serait manu militari éconduit sur le pas de la porte.

BAR / LA SALLE DE SPECTACLES

une fois passé le vestiaire on entre directement dans une grande salle qui sert à la fois de bar, de salon de discussion, d'attente et de salle de spectacle.

Le bar est en chêne massif, où Anton sert les clients qui peuvent déguster des alcools rares et des boissons exotiques. Margot et Léon font offices de serveurs et font patienter les clients en attente d'une des *brebis* (homme ou femme) de **Dame Evangeline**

On trouve à cet étage en plus de la salle d'attente et de spectacle une variété de salons et de salles dédiées aux divertissements plus privés. Des artistes dit *sensuels* se retrouve dans ces alcôves, comme Aria, Lilia, Armand et Rafael qui captivent leur public par leurs performances.

la salle des spectacle est réservé à des performances bien plus *tout public*. Ainsi le tour de chant d'Elénia attire toujours du monde rien que pour la magie de sa voix cristalline.

A ce niveau, le sol est recouvert de parquet en bois clair et les murs sont décorés de peintures représentant des scènes de fêtes, de danse et de peintures érotiques. Des lustres en cristal pendent du plafond haut, illuminant les salons de réception. Les meubles sont en bois clair et en cuir marron, avec des coussins moelleux et des rideaux en soie.

Les canapés et les fauteuils sont en velours noir et en cuir, avec des coussins en soie. Il y a un bar en chêne massif proposant des alcools rares et des boissons provenant du monde entier ainsi qu'une scène où des musiciens en costumes jouent de la musique chaque soir.

L'ÉTAGE DES CHAMBRES

Le deuxième étage est accessible par la clientèle seulement accompagnées d'une des *brebis*. Il a été conçu pour le confort et la relaxation des clients.

Les Délices fonctionne avec une approche axée sur le service client, où chaque membre du personnel est dévoué à répondre aux besoins et aux désirs des clients. L'ambiance globale est à la fois sophistiquée et sensuelle, créant un espace où les plaisirs sensoriels et émotionnels se rejoignent harmonieusement.

Chaque étage, chaque espace et chaque moment ont été soigneusement conçus pour offrir une expérience complète et mémorable, où le plaisir prend diverses formes et où les rêves deviennent réalité. tout le personnel et surtout les *brebis* sont traités avec considération et respect, voir même choyés, car leur présence est essentielle pour la bonne tenue de l'établissement. Malheur à celui ou celle qui leur ferai du tort d'une manière ou d'une autre.

Il y a plusieurs salons privés pour les clients qui souhaitent avoir une expérience plus intime, chacun décoré dans un style différent mais tous luxueux. Il y a un salon de thé, une bibliothèque, une salle de danse et une salle de jeux pour les clients qui souhaitent passer du temps en dehors des chambres à coucher car aux **Délices** le plaisir prend bien des formes (olfactives, gustatives, culinaires, esthétiques ou intellectuelles, voir tout cela à la fois)

Les chambres sont décorées avec des meubles anciens en bois sombres et des tissus soyeux, avec des baignoires en fonte et de robinets en laiton, les serviettes sont en coton du Neshjra. Les lits sont à baldaquin. Les clients peuvent également profiter de services de massages érotiques (ou non) pour se détendre après une soirée agréable, de travail ou autre.

Les clients sont accueillis par un personnel impeccable, aimable, discret et professionnel, qui se tient à leur disposition pour répondre à leurs besoins et leur offrir un service de qualité et faire en sorte qu'ils passent un bon moment..

Sans entrer dans plus de détails, les personnages pourront apprendre de diverses manières (au gré du Maître de jeu et de leurs interactions), le comportement outrageant du **Parieur**, sa débauche (*comme un porc* reviendra très souvent dans les conversations des divers intervenant(e)s) et sa faculté à dépenser sans compter.

LE PERSONNEL

DAME EVANGELINE

La matrone est une femme humaine d'âge mûr d'une élégance intemporelle. Vêtue d'une robe en soie blanche aux lignes sophistiquées, elle accueille chaque invité avec un sourire chaleureux. Ses cheveux grisonnants sont coiffés avec une précision méticuleuse et son regard bienveillant transmet immédiatement une ambiance accueillante. Son port altier et sa voix douce captivent immédiatement ceux qui franchissent le seuil.

Elle a le talent inné de se souvenir des noms et des préférences de chaque client, ce qui renforce l'impression d'une attention personnelle. Elle porte toujours des tenues sophistiquées, de la haute couture aux nuances de blanc et d'argent, qui mettent en valeur sa silhouette svelte. Son sourire est un mélange subtil de charme et de mystère, et son regard étincelant reflète une profonde compréhension des désirs cachés.

Elle est très attachée à son personnel et plus encore à ses *brebis* qu'elle considère comme faisant partie de sa famille. Quand une des *brebis* décide d'arrêter son sacerdoce, **Dame Evangeline** fait en sorte qu'elle ne se retrouve pas à la rue et profite d'une nouvelle vie calme et sereine, lui trouvant même un travail et un logement où vivre et ainsi refaire sa vie.

LES EMPLOYÉS

les trois employés fixes, deux humains et une jeune naine (**Anton, Margot et Léon**) sont vêtus d'uniformes élégants en noir et argent, circulent silencieusement à travers les salles.

Ils anticipent les besoins des clients avec une efficacité discrète. Le personnel dédié parle peu, mais leurs sourires subtils et leurs regards attentifs communiquent un dévouement envers l'excellence du service.

Anton, Margot et Léon sont les membres clés du personnel dédié et se démarquent par leurs compétences exceptionnelles en matière de service.

Anton est un sommelier averti et le "patron" derrière le bar. Il guide les clients à travers la vaste sélection de vins et d'alcools rares, partageant des anecdotes sur les origines et les saveurs.

Crédit image : midjourney

prompt : a painting of a woman, elegant, noble, Victorian mode, black and white ink, photorealism, photo style



Margot est d'une grâce fluide. Cette jolie petite naine jongle avec aisance entre les tables, offrant des recommandations culinaires avec un sourire contagieux. Les mains baladeuses sont toujours suivi d'une remontrances courtoises, mais ferme. gare à celui ou celle qui s'y recommencerait.

Léon, en plus du service en salle, est en charge de l'ambiance musicale. Il a une présence magnétique qui attire les regards vers la scène. Sa passion pour la musique transparaît dans chacune de ses sélections de personnels et de numéros.

LE SERVICE DE SÉCURITÉ:

Le service de sécurité reste en retrait, mais leurs postures attentives et leurs regards vigilants démontrent leur engagement envers la sécurité des clients et du personnel. Ils sont vêtus de costumes noirs bien ajustés. Leur présence, bien que discrète, crée un sentiment de confort et de tranquillité parmi les visiteurs.

Renard, un humain de haute taille, est à la tête du service de sécurité. De lui émane une autorité calme, son visage impassible masque une vigilance constante, et sa carrure imposante rappelle sa formation antérieure dans les forces de l'ordre. Vêtu de façon élégante mais fonctionnelle, il garde un œil sur les moindres détails sans jamais perturber l'atmosphère détendue de l'établissement. Sa capacité à anticiper les situations délicates et à intervenir discrètement en fait une figure de confiance parmi le personnel et les clients.

Chaque membre du personnel **des Délices** incarne une facette spéciale de l'expérience globale, contribuant à créer un environnement où l'élégance et la sensualité se mêlent harmonieusement. Leur attitude attentive et professionnelle, combinée à leur connaissance approfondie des offres de l'établissement, crée une atmosphère où chaque désir est non seulement satisfait, mais anticipé. Les clients se sentent pris en charge et choyés, grâce à la personnalité distincte et au dévouement inébranlable de chaque membre du personnel.

LES ARTISTES

Les artistes qui viennent **aux Délices** sont payés au cachet qu'ils soient *sensuelles* (c'est à dire des femmes) ou *captivants* (des hommes donc) , certain(e)s ne viennent qu'une fois, d'autres reviennent avec plaisir chaque mois, saison ou année.

On distingue les *sensuelles* des *captivants* par leur sexe, l'approche de leur art et le nombre plus ou moins restreint du public.

LES SENSUELLES

Aria, Lilia, Elise et Elenia sont les artistes *sensuelles* qui enchantent les numéros pour **Les Délices** avec un charme et une grâce envoûtante.

Aria est la danseuse étoile de l'établissement. C'est une humaine dont la passion est la danse. Sa démarche fluide et ses mouvements sensuels captent immédiatement l'attention. Ses cheveux noirs de jais tombent en cascade autour de son visage angélique, tandis que son corps parfaitement sculpté raconte une histoire de passion à chaque mouvement.

Lilia est petite-femme et une acrobate envoûtante. Son agilité et sa souplesse dépassent l'entendement, créant des performances aériennes qui semblent presque surnaturelles. Ses grands yeux verts transmettent un mélange de mystère et de vulnérabilité, ajoutant une profondeur émotionnelle à chacune de ses acrobaties.

Elise est une humaine et une prestidigitatrice charismatique. Ses doigts agiles semblent danser avec la magie, créant des illusions qui défient la réalité. Son sourire espiègle et ses tenues énigmatiques ajoutent une touche de mystère à ses numéros, captivant l'attention de tous les spectateurs.

Elenia est une chanteuse elfique qui se démarque. Avec sa beauté éthérée et ses cheveux dorés scintillants, elle est comme sortie d'un conte de fées. Ses chants ensorcelants transportent les auditeurs dans un monde de rêves et de désirs. Elle se produit sur scène accompagnée d'une harpe dorée, ajoutant une touche de magie à l'atmosphère envoûtante de l'établissement.

Chacune de ces artistes à sa propre personnalité et son propre charme, mais elles partagent toutes un talent incontestable pour évoquer des émotions intenses et des désirs cachés. Leurs performances envoûtantes et sensuelles transportent les clients dans un monde de fantasmes et de sensations, créant une expérience inoubliable et totalement immersive.

LES CAPTIVANTS

Armand, Rafael et Tristan sont les artistes *captivants* qui démontrent une autre facette du spectacle **aux Délices**.

Armand est un Nejjiiis (un habitant du Neshjra donc), il incarne l'élégance brute. Sa présence magnétique et son charme mystérieux en font un danseur qui hypnotise le public. Ses mouvements puissants et gracieux révèlent une confiance innée, tandis que ses yeux sombres et profonds semblent cacher des secrets fascinants.

Rafael est un acrobate demi-elfe audacieux. Ses prouesses physiques défient les lois de la gravité et laissent le public émerveillé par ses cascades audacieuses. Sa peau dorée et son sourire charmeur ajoutent une touche de séduction à ses performances, créant une tension palpable dans l'air.

Tristan est un magicien gnome charismatique. Ses tours ingénieux et sa présence magnétique captivent instantanément. Son apparence élégante et son regard pénétrant rendent chaque numéro captivant, laissant le public se demander ce qui est réel et ce qui ne l'est pas.

Ces artistes masculins apportent une dimension supplémentaire à l'expérience des **Délices**, offrant une variété de performances qui s'harmonisent parfaitement avec celles des artistes féminines. Leurs charismes uniques et leurs talents captivants garantissent que chaque visiteur trouve une source d'émerveillement et de plaisir adaptée à ses goûts et à ses désirs.

LES BREBIS

Hors d'une demi-douzaine d'humains et d'humaine de 20 à 40 ans, les *brebis* comptent en leur sein quelques non humains :

- **Norman et Nala**, un couple de nains, parce que la diversité et le goût des clients c'est important (dixit **Dame Évangeline**)
- **Marigold et Bramby** deux petite-femmes aux sourires chaleureux et à l'attitude accueillante. La première est fort gironde alors que la seconde est plus menue.
- **Elyndra**, la demi-elfe. Son héritage elfique lui confère une aura de grâce et de charme, tandis que sa nature humaine lui permet d'interagir avec une diversité de clients.

Elle est attentive aux désirs et aux besoins de ses *ami(e)s* comme elle aime à les appeler, offrant des moments d'intimité et de plaisir qui restent gravés dans la mémoire.

Elyndra incarne l'idée que la sensualité et la tendresse peuvent coexister.

- **Rurik**, un demi-orc au charisme magnétique, est également parmi les *brebis* de l'établissement.

Sa présence imposante et son attitude confiante cachent une nature attentionnée et compatissante.

Il offre un compagnonnage chaleureux et réconfortant aux clients et surtout aux clientes qui le plébiscite, créant des moments intimes et des liaisons émotionnelles inattendues.

Rurik brise les préjugés en montrant que la beauté intérieure peut briller à travers les apparences.



Crédit image : midjourney
prompt : a painting of a woman leaning against a wall



LA MAISON DU PARIEUR

CHRONOLOGIE SUCCINCTE

En soirée et une partie de la nuit, le *Parieur* est en ville à amasser des fortunes, ruiner quelques personnes pour son propre plaisir et à profiter d'une bonne chair(e) rondement payée.

En fin de nuit, le propriétaire revient et est souvent accompagné par diverses compagnons ou compagnes avec qui il passe le reste de la nuit avant de les chasser d'un geste de la main.

En journée par contre, chaque intervenant est occupé par ses tâches habituelles alors que le **Parieur** ne sortira de sa chambre qu'à partir de Midi bien tassé pour se restaurer avant de retourner soit dans sa chambre soit dans son bureau n'en sortant qu'à la nuit tombée.

ET SI...

ENTRER PAR EFFRACTION

Les personnages peuvent très bien se dire que puisque le *Parieur* passe ses soirées voire une partie de ses nuits à jouer, c'est le bon moment pour *visiter* son domicile.

C'est effectivement une bonne idée dans le sens où le *Parieur* ne sera pas présent. Mais cela ne veut pas dire que la maison est sans occupant.

A fortiori, seul le cuisinier monte la garde quand son *Maître* est absent. Le jardinier lui se trouvera dans sa "cabane" au milieu du jardin.

DEHORS

LES JARDINS

Les jardins sont divisés en quatre parcelles

- un potager composé de toutes sortes de légumes communs,
- un verger composé de pommiers, pêchers et poiriers,
- plusieurs massifs floraux, aux couleurs variés (bleu, vert, rouge, blanc, ...)
- une dernière parcelle composée exclusivement de massifs de rosiers blancs.

LA CABANE DU JARDINIER

Cette cabane contient un mobilier simple : un lit-paillasse, une petite armoire, un tapis, quelques outils de jardinier.

Au sol, sous le tapis, se trouve une latte de parquet qui se descelle. Sous cette dernière se trouve une petite caissette sans serrure qui contient toutes les économies (d'une vie) du jardinier : 100 cuivres, 100 argents et 50 ors.

Le jardinier a été charmé il y a plusieurs mois lorsque le *Parieur* a pris possession de la bâtisse. Le jardinier a donc continué son travail sans trop s'en rendre compte.

Si son *Maître* appelle au secours, il fera appel à la milice en ronde avant de se ruer à l'aide avec sa faux (que l'on considère comme une arme d'hast).

Il mettra quatre (4) rounds à prévenir les autorités et deux (2) autres pour rejoindre son *Maître* et le défendre.

Si le *Parieur* commence à soupçonner qu'on veut s'en prendre à lui, il a 50% de chance qu'il soit en poste dans la salle de garde du premier étage (à la place du cuisinier). Il ne mettra donc que deux (2) rounds pour rejoindre la chambre du *Maître*. Dans ce cas-là il ne prendra pas le temps, avant, d'aller quérir la milice.

REZ-DE-CHAUSSÉE ET 1ER ETAGE





REZ-DE-CHAUSSÉE

LA CUISINÉ

Cette pièce trois mètres sur cinq (3x5). Elle se compose d'une majestueuse cheminée rustique servant de cuisinière, d'une grande table et de nombreuses étagères.

Sur l'une d'entre elles les personnages pourront trouver (10% de chance cumulable par personnage) une boîte à thé où il reste 2d10 doses. Il s'agit d'un somnifère de la classe des « Ingestifs », de type « Toxique » et de la catégorie « 5 » (**Annexe : Poison - type, catégorie et classification**).

Ce somnifère provoque le sommeil pour 1d20 si le jet de protection contre le poison est raté. En cas de réussite, la personne ressent un léger vertige pendant 1d6 minutes et une Dextérité divisé par deux (2) et un malus sur le TACO de 4).

En journée, le cuisinier se trouve dans sa cuisine et sert aussi de majordome au *Parieur*. Il a été charmé il y a peu (quelques semaines), mais même sans charme il se plait dans la demeure et dans son métier puisqu'il est bien traité.

Si le *Parieur* commence à soupçonner qu'on veut s'en prendre à lui, il a 50% de chance qu'il soit en poste dans la salle de garde du premier étage (à la place du jardinier).

LA RÉSERVE

C'est une pièce tout à fait normale qui renferme des conserves, des armoires, de la vaisselle supplémentaire. Plus incongru, trois (3) cottes de mailles, deux (2) armures de cuir, cinq (5) épées longues, deux (2) espadons, deux (2) épées courtes et une masse d'armes, le tout appartenant aux anciennes victimes du *Parieur*.

LA SALLE À MANGER

Cette pièce qui fait cinq mètres sur quatre (5x4) est assez ordinaire. C'est une simple salle à manger avec une grande et magnifique cheminée, soigneusement gravée et ornée de bas-relief.

On y trouve aussi une immense table, 6 chaises sans ornement et quelques plantes d'intérieures.

LE SALON

Contrairement à la salle à manger, il est richement meublé : tous les fauteuils sont en cuir luxueux, de nombreux objets d'art de luxe sont exposés sur les tables et meubles de grande qualité en bois exotiques.

Une immense bibliothèque fait le tour de la pièce entreposant une multitude d'ouvrages soigneusement calligraphiés.

Dans le coin Sud-Ouest de la pièce, dans la bibliothèque, derrière un très vieil ouvrage évidé se trouve un coffre encastré contenant dix barres d'argent et dix autres d'Or.

C'est ici que le *Parieur* reçoit ses invités et boit du thé (lui s'arrange pour ne pas en boire et se faire servir autre choses) tout en discutant affaire.

LE BUREAU

Toujours fermé à clef, même quand le *Parieur* s'y trouve, cette pièce recèle le quartier général du *Parieur*.

Bien agencée, elle se compose de fauteuils en cuirs, bureau en bois exotiques, cheminée finement décorée et petit bibliothèque des mêmes bois que ceux du bureau.

Dans la bibliothèque, en plus des livres et documents en tout genre, se trouve, tout comme dans le salon, un coffre secret.

Ce coffre est piégé, mais détectable sur un jet réussi de détection des pièges. Son piège est un nuage de gaz de la classe des "Insinuatifs", de type "Dangereux" et de catégorie "1" (**Annexe : Poison**).

Le Gaz se disperse dans un rayon de trois (3) mètres autour du coffre, occasionnant 1d8 points de dégâts par rounds dans la zone concernée. Si le jet de protection contre le poison est réussi pour ce round, à part une certaine nausée, rien ne se passe de plus.

Dans le coffre, on peut trouver 10 barres d'ors, 5 barres de platines, un petit sachets contenant cinq (5) onyx valant chacune 50 ors et dans un tube à parchemin une œuvre picturale, qui s'avèrera après estimation un tableau de maître volé il y a peu et qui a défrayé les chroniques d'une valeur de plus de 1000 ors.

Dans le coffre on trouvera aussi plusieurs dossiers et papiers compromettants quelques personnes bien placée dans la ville (**Au choix du Maître du Jeu**). On y trouve aussi d'autres documents indiquant que la *Parieur* a acquis frauduleusement ou sous la contrainte, par le racket ou le chantage plusieurs domaines, maisons, entreprises.

LES COULOIRS

Plusieurs couloirs desservent les pièces du rez-de-chaussée et du premier étage, via un escalier. Ils n'ont rien de particulier.

PREMIER ÉTAGE

LA SALLE DE GARDE

Occupée seulement la nuit (par le cuisinier ou le jardinier) et seulement si le *Parieur* soupçonne qu'on puisse venir lui chercher des noises chez lui.

Cette petite pièce, sans fenêtre, est meublée de façon austère d'un petit arsenal, d'un coffre, d'une petite table et d'une chaise. Un paquet de cartes à jouer trône sur la table.

Elle devait servir de pièce d'attente minuscule pour un domestique dans une époque pas si lointaine au vu du système de cordelette et de cloches qui s'y trouve.

LA PRISON

Cette ancienne chambre de domestique a été reconverti assez récemment en prison.

Très peu confortable, elle se compose d'une pailleuse miteuse, d'une table et d'une chaise. La porte se ferme de l'extérieur.

Un personnage s'y trouve enchaîné au mur sur la pailleuse. Cet humain est très mal en point (il ne lui reste qu'un seul point de vie) et ne survivra pas au moindre choc.

Si les personnages arrivent à le sortir de là en lui inspirant confiance, il se confiera volontiers surtout s'il peut parvenir à un accord concernant ses "activités professionnelles". Il pourra même dans ce cas témoigner à charge.

Petit maître-chanteur, il s'en est pris directement au *Parieur* ayant aperçu fortuitement ce qu'il est vraiment un soir au cours des festivités en son honneur dans un instant de relâchement.

En venant faire "son offre", il a été drogué par l'entremise du thé puis jeté dans cette prison en l'attente de savoir ce qu'il adviendrait de lui (dans l'assiette ou dans une fosse commune).

LA CHAMBRE D'AMI

Habituellement inoccupée, cette chambre peut être (25% de probabilité) le lieu de villégiature d'une accorte créature.

Le plus souvent de sexe féminin, mais toujours d'une grande beauté physique, l'occupante a deux chances sur trois d'être sous le charme du *Parieur* ; ce qui porterait son nombre de charmés à 3 au lieu de 2 en temps normal.

Une fois que le *Parieur* est lassé de sa compagnie, grassement payée elle est rendu "à la rue".

Une fouille de ses affaires ne donnera pas grand-chose : un stylet, des moyens de contraception standard, de nombreux produits de maquillage.

La chambre en elle-même est luxueuse : les draps sont en soie fine et les meubles fabriqués par des maîtres artisans avec des bois exotiques. Une petite armoire, un coffre, un miroir de type psyché complète le lieu un brin romantique.

LA CHAMBRE DU CUISINIER

Petite chambre proprette, la pièce est bien aménagée mais modeste. Elle se compose d'un lit simple, d'une petite cheminée, d'une table, d'un coffre et d'une armoire.

La nuit, s'il n'est pas de garde, c'est ici que se trouvera le cuisinier.

Entre le lit et l'armoire, par l'action sur un chandelier, un passage secret s'ouvre vers la chambre du garde du corps.

LA CHAMBRE DU GARDE DU CORPS

Ressemblant dans sa composition à la chambre du cuisinier, cette chambre n'est accessible que par la chambre du *Maître* par le passage secret la reliant ou par le couloir.

Son occupant qui flanque en temps normal le *Parieur*, est une brute demi-orc frôlant les deux mètres de haut.

Il fait partie des rares personnes que le *Parieur* n'a pas besoin de charmer car ses émoluments et sa place auprès du *Maître* le satisfont pleinement.

En cas de problème dans la chambre il mettra qu'un seul round pour intervenir étant entraîné et payé pour cela.

Sous le lit se trouve une petite caissette verrouillée contenant 100 ors. A sa main gauche sur son auriculaire se trouve une bague en or et platine finement ciselée d'une valeur de 400 ors.

LA CHAMBRE DU PARIEUR

D'un somptueux sans pareil, cette pièce est la chambre du *Parieur*.

Les personnages y pénètrent de jour il y a une chance sur deux que le *Parieur* s'y trouve et une probabilité de 25% qu'il soit sous sa forme animale.

Tôt dans la nuit, le *Parieur* n'est pas dans la maison et ne revient qu'en fin de nuit, limite à l'aube. Dans ce cas, il se trouve à 100% dans sa chambre, potentiellement accompagné sous forme humaine.

Le *Parieur* est un genre particulier de lycanthrope inversé : un pourceau maléfique. Les pourceaux maléfiques ne sont pas des humains qui se transforment en animaux, mais des goretts qui se transforment en humains.

En temps normal, il apparaît sous la forme d'un goret aux yeux mesquins. Sous sa forme humaine, il prend la forme d'un humain obèse et répugnant.

Sous sa forme humaine c'est un humain comme n'importe quel autre, mais son sa forme de goret il ne peut être atteint que par des armes magiques ou en argent. Il peut changer de forme à volonté, mais seulement la nuit.

Il peut aussi trois (3) fois par jour lancer l'équivalent du sortilège de *Charmes-Personnes* avec un malus de 2 au jet de protection contre les sorts.

A son doigt, se trouve un *anneau de télékinésie* qui explique en partie sa chance aux dés.

ET SI... ENVOUTÉS !

les personnages ont été charmés et/ou drogués par le pourceau maléfique.

Cela laisse beaucoup de place pour les rebondissements, alternatives, quiproquos et revirements au choix du Meneur de jeu.

Il est important de garder à l'esprit que le jeu de rôle est une expérience collaborative et que le confort et le consentement de tous les joueurs sont essentiels.

Avant de mettre en place des effets d'ensorcellement ou de charme, assurez-vous que tous les joueurs sont d'accord et à l'aise avec cette direction narrative.

Si certains joueurs ne se sentent pas à l'aise, il peut être nécessaire de trouver des alternatives pour maintenir une expérience de jeu positive pour tous.

EPILOGUE

Tout est bien qui finit bien ? Oui mais comment cela se finit-il d'ailleurs et qu'elles vont être les conséquences des actions des personnages ?

CONSÉQUENCES

Tout va dépendre de la manière dont les personnages vont œuvrer : en douceur ou avec une brutalité sans nom.

Dans ce dernier cas, si la découverte du pourceau maléfique leur sera plutôt favorable, la violence faites à ses victimes charmées ou employés devrait se retrouver contre eux.

Par contre s'il y a une vraie volonté de sauvegarder les coupables pour les traduire en justice, les autorités seront surement moins regardantes sur les menus larcins comme le fait d'être entré par effraction dans l'habitation du *Parieur*.

Cela peut aussi impliquer de potentiels associés du *Parieur* qui verront d'un mauvais œil que l'un dès leur se soit fait *pincer*.

En fonction des amorces du scénario, les personnages seront être récompensés pour leur perspicacité et leur succès de leur mission de façon directe ou indirectement. Cela pourra inclure des récompenses matérielles, des largesses, des faveurs de personnages importants, des informations précieuses ou d'autres avantages par la suite.

Les personnages pourront aussi gagner en reconnaissance et en réputation en tant que détectives ou héros. Leurs actions pourraient être saluées par la population locale ou d'autres figures d'autorité dans le cas où l'enquête serait publique et leurs actions sans tâche.

Par ailleurs, démasquer le *Parieur* pourra déclencher de nouveaux défis, de nouvelles accroches, quêtes ou enquêtes. Par exemple, ils pourraient devoir affronter des associés du *Parieur* qui perçoivent les personnages comme des menaces et chercher à les éliminer ou à se venger. Cela pourrait entraîner des confrontations futures et d'autres aventures.

BONUS D'EXPÉRIENCE

Les points d'expérience de cette aventure, pour le groupe, s'élève à un total de **4000 xp**

On peut y ajouter les quelques bonus suivants :

- 10% des sommes des objets volés et remis à leurs propriétaires légitimes (bonus des assurances).
- Bien sur les personnages pourraient très bien utilisés leurs "nouveaux amis" receleurs pour revendre les objets volés par le *Parieur*. A leurs risques et périls bien entendus.

POURCEAU MALÉFIQUE

Lycanthrope animal
Griiiiiikk !

Climat/Terrain	terre ferme
Fréquence	rare
Organisation	tribal
Cycle actif	tous
Régime	carnivore
Intelligence	moyenne à haute (10-16)
Trésor	M (B, S)
Alignement	Chaotique Mauvais
Nombre	1-3 (1-4)
Classe d'armure	9 / 3
Déplacement	12 m 18 m
Dés de Vie	9
TACO	G9
Nb d'att	1 morsure ou arme
Dégâts/Attaque	(morsure) 2d6 ou selon arme
Attaques spéciales	Charmes-personnes 3f/j
Défenses spéciales	Armes magiques ou argent
Résistance à la magie	aucune
Taille	G (2,10 m ou plus de haut)
Moral	Moyen (10)
XP	1600

Forme	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Humaine	14 (+1d6)	3d6	14 (+1d6)	9 (+1d4)	3d6	14 (+1d6)

Sens : Odorat surdéveloppé, vision nocturne
Langages : Commun et selon le pays.
Compétences : Diplomatie, Jeux, Intimidation

Capacités spéciales

Charmes personnes : trois (3) fois par jour un pourceau maléfique lancer l'équivalent du sortilège de *Charmes-Personnes* avec un malus de 2 au jet de protection contre les sorts

Armes magique ou en argent : Sous sa forme humaine c'est un humain comme n'importe quel autre, mais son sa forme de goret il ne peut être atteint que par des armes magiques ou en argent. Il peut changer de forme à volonté, mais seulement la nuit.

Lycanthropie inversé : Les pourceaux ne sont pas des humains qui se transforment en animaux, mais des goretts qui se transforment en humains.

En temps normal, il apparait sous la forme d'un goret aux yeux mesquins. Sous sa forme humaine, il prend la forme d'un humain obèse et répugnant.

Empathie Animale : Les pourceaux maléfiques ont une empathie naturelle avec les cochons, sangliers et leurs cousins sanguinaires.

Malédiction lycanthropique : le pourceau maléfique peut transmettre la lycanthropie, comme n'importe quelle lycanthropie.

Vivant aux abords des sociétés humaines, les pourceaux maléfiques sont des lycanthropes des plus repoussants, sales et maléfiques.

Ils pourraient sembler ridicules si ce n'était leur appétit vorace pour la chair humaine et la férocité sanguinaire dont ils font preuve lorsqu'il s'agit de se nourrir.

Quand ils se mélangent dans les sociétés humaines, ils endossent souvent le rôle des hommes fats, gras et paresseux. Personne ne prête trop attention à eux ou alors quand il est trop tard.

Malgré tout ils apprécient une certaine forme de luxe : le bon vin, les lits douilletts, les beaux meubles... Ils peuvent se constituer des gîtes agréables qui déteignent grandement avec leur apparence et leurs manies à eux. Ils respirent la décadence.

Sous leur forme humaine, les pourceaux maléfiques apparaissent souvent comme des individus extrêmement gras.

Dans cette forme ils sont toujours chauves et imberbes, la peau bien rosacée. Sous forme hybride, ils augmentent la taille de leurs oreilles, leurs canines devenant plus protubérantes.

Leurs visages ressemblent alors plus à des cochons. Sous forme animale, ils ressemblent à de gros cochons aux canines acérées et aux yeux mesquins.

Les pourceaux maléfiques ne peuvent se reproduire par voie naturelle, que sous leur forme animale. Sinon leur morsure transmet bien évidemment la lycanthropie.

Les pourceaux maléfiques et les sangliers-garous sont de cordiaux ennemis, qui se chassent mutuellement pour se nourrir.

Il possède un anneau de télékinésie. Cet anneau permet à son porteur de manipuler les objets de la même façon qu'avec le sort de magicien de se niveau du même nom jusqu'à un maximum de 12kg.

LYNE SOIRLIÉ

Propriétaire du Cercle Rouge, Elfe, Roublard-
Mage 5/5

Classe d'armure 8

DV 5

pv 19

Alignement Loyal Mauvais

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11	13	14	14	9	17

Langues : commun, elfe

Combat : maîtrise de la dague

Lyne Soirlié est une elfe de la prestigieuse famille **Soirlié** qui fit le voyage avec les **Eternème**, mais contrairement à ces derniers, les **Soirlié** sont restés fidèles aux dieux elfiques de naguère et n'ont pas profité des largesses d'**Aerdrie Faenya**.

Ils en ont gardé une certaine rancœur envers les **Angelyss**, les rendant responsables de leur "déchéance" et de leur exil forcé loin des forêts du Melel.

Au gré des siècles cette rancœur s'est muée en quelque chose de plus froid, de plus calculateur, et les **Soirlié**, connus officiellement dans tout Eterny, comme une famille marchande de grande envergure, à trouver dans la contrebande, et diverses affaires plus ou moins légales l'occasion de nuire aux **Angelyss** tout en servant leurs propres intérêts.

C'est ainsi que depuis quelques décennies maintenant, ils commencent à mettre la main, petit à petit, sur tous les lieux de "débauches" des grandes agglomérations et notamment, pour le cas qui nous occupe ici, sur le monde des cercles de jeu.

Le **Cercle Rouge** est l'une de leur dernière acquisition à Eternème et **Lyne Soirlié** la propriétaire en titre qui y fait régner l'ordre et la discipline.

Elle possède des pouvoirs de mage et les utilise avec parcimonie dans le cadre du **Cercle Rouge** notamment les sortilège de charme-personne et Sommeil pour sa propre sauvegarde. Elle a coutume de lancer un bouclier et une armure chaque jour pour les mêmes raisons.

Crédit image : midjourney

prompt : a painting of a woman victorian style, close mansion



PRUDENCE

l'Appât, demi-elfe, Roublard 3

Classe d'armure 8

DV 3

pv 13

Alignement : Chaotique Neutre

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11	13	14	14	9	17

Langues : commun, elfe

Combat : maîtrise de la dague

Elle s'appelle Prudence, et son prénom lui va comme un gant.

Cette demi-elfe est ce qu'on appelle vulgairement un joli brin de fille. Intelligente, perspicace, pleine de ressources. Malheureusement de mauvaises rencontres au mauvais moment lui ont fait prendre un chemin vers la criminalité.

Elle a grandi au sein d'une communauté en majeure partie demi-elfe puis dans une famille exilée chez les humains à la mort de ses parents.

Malheureusement ses parents d'adoption étaient loin des gens parfaits, à 16 ans elle fugua donc pour éviter les brutalités et autres méfaits et convoitises.

Sans famille proche, sans amis, elle se retrouva vite dans les mailles d'une bande de chapardeurs et petits voleurs de ville. Mais un jour sur l'idée de leur « chef », la situation dérap...

Prudence sert d'« appât » dans les tavernes des beaux quartiers, faisant semblant d'être séduite et permettant, comme le cheval de Troie, à ses acolytes de s'introduire chez sa proie une fois qu'il la ramène chez lui.

D'abord conçu afin de réaliser des cambriolages, cette approche pourrait tourner à la torture et à la folie sanguinaire si les esprits s'échauffaient.

Criminelle ou victime ? Et si ça dégénérait de quel côté se rangerait-elle ?

Crédit image : midjourney

prompt : a painting of a woman, close up, victorian london, slum area, brush, watercolor -arr6:15



OLAF TÊTE-DE-PIERRE

Videur/Physionomiste, demi-orc, Guerrier 3

Classe d'armure 8

DV 3

pv 27

Alignement : Loyal Bon

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16	15	17	13	12	12

Langues : commun, elfe, orc

Combat : pugilat

Avec un nom pareil on s'attendrait à ce que le chef des gardes et dépositaire du vestiaire du Cercle Rouge soit un nain bougon et d'un âge vénérable ; cela serait au final très loin du compte, puisqu'il s'agit d'un jeune demi-orque jovial à peine sortie de la conscription.

Du haut de ses deux pas et la moitié d'une coudée (2m25), Olaf est presque aussi grand que large. Assez bizarrement, sa présence est rassurante et n'est pas dénué d'un certain standing ; son langage est châtié, poli et il n'élève jamais le ton.

Sa politesse est néanmoins ferme lorsqu'il demande aux "clients" de laisser leurs armes aux vestiaires qu'il gère avec ses subordonnées qu'il appelle avec affection ses "p'tites mains".

Personne jusqu'ici n'a osé le contredire et rien n'échappe à son regard d'expert tout autant qu'à son excellente mémoire.

BRIC & BROC

Physionomistes, jumeaux, Petits Poa, Roublard 3

Classe d'armure 8

DV 3

pv 13

Alignement : Chaotique Bon

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11	13	14	16	9	9

Langues : commun, elfe, goblin

Combat : maîtrise de la dague

Ces deux Petits Poa (cf. *Fugue en Sol Mineur*) se sont sédentarisés en ville, bien qu'ils leur arrivent de temps à autre de retourner au village de leur enfance dans les Paluds les bras chargés de cadeaux, d'outils et de denrées pour la communauté.

Ayant pas mal bourlingués dans leur jeunesse, les deux frères se sont fait connaître pour leur mémoire des visages.

C'est donc tout simplement qu'ils ont été recrutés par **Lyne** pour officier comme physionomistes pour le **Cercle Rouge**, travail pour lequel ils excellent et où ils sont sûr de ne pas être dérangés ne serait-ce que par la présence "rassurante" d'**Olaf** à leur coté.

JIL DOIGTAGILE

Prêteur sur gage, Demi-elfe, Roublard 5

Classe d'armure 8

DV 5

pv 18

Alignement Chaotique Neutre

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10	17	14	14	13	16

Langues : commun, elfe

Combat : maîtrise de la dague

Jil est un homme petit et sec au regard vif et malicieux. Il est vêtu d'un costume sombre et d'une chemise à jabot, comme cela est typique de l'époque. Il n'en a pas toujours été ainsi pourtant. Née de l'union d'un elfe de haute famille qui n'a jamais voulu le reconnaître et d'une humaine, il a grandi dans le quartier des Alouettes. Dès son plus jeune âge, il a développé un talent naturel pour l'escamotage et le vol, attirée par l'excitation et le frisson du crime.

Sa mère, une couturière humble mais talentueuse, l'a élevée seule en travaillant dur pour subvenir à leurs besoins. Jil a vite compris que les vêtements et les tissus étaient une marchandise prisée dans la ville mais que cela ne suffirait pas à lui faire trouver le bonheur et la paix de son âme. Néanmoins pour aider sa mère à joindre les deux bouts, il l'aida de son mieux en boutique, apprenant par la même le métier pendant un temps.

Cependant, sa haine pour sa parentèle elfique qui l'avait abandonné lui et sa mère et son goût pour l'aventure le conduisirent sur d'autres chemins. Il devint rapidement un délinquant agile et audacieux, s'introduisant dans les boutiques et les demeures pour subtiliser des objets de valeur, surtout s'il appartenait à des elfes de souches.

Ses talents n'ont pas tardé à attirer l'attention de certaines guildes de voleurs et de la Garde d'Eternème, mais Jil avait toujours un temps d'avance. Elle réussit à établir un réseau de contacts, y compris parmi les prêteurs sur gages et les receleurs, pour écouler les biens volés en toute sécurité.

Les informations précieuses de Jil lui ont permis de naviguer habilement entre les mailles du filet de la loi. Il a même réussi à gagner d'une certaine manière la confiance du Capitaine Beaulieu en fournissant des tuyaux utiles sur les trafics et les méfaits de la ville. Cela lui a valu une certaine immunité, du moins tant qu'il restait dans les clous.

Malgré ses anciennes activités illicites et sa reconversion comme prêteur sur gages, Jil a toujours gardé une partie de son cœur pour sa vieille mère qu'il couvre de cadeau, dans l'espoir de lui offrir une vie meilleure. Pour sa mère, Jil reste le p'tit gars talentueux et attentionné qui a bien réussi dans la vie avec son métier de prêteur, ignorant le côté obscur de sa vie passé.

Avec sa personnalité charismatique et ses talents, Jil Doigtagile est devenu une figure dans les ruelles d'Eternème. Sa loyauté envers ses contacts, son sens de l'aventure et son désir de liberté la poussent à continuer de défier la loi en forgeant sa propre destinée.

DAME EVANGELINE

Propriétaire des Délices, humaine, mage 5

Classe d'armure 8

DV 5

pv 13

Alignement : Neutre Bon

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8	14	10	18	12	16

Langues : commun, elfe, nain

Combat : maîtrise de la dague, sortilèges

Magicienne assez douée mais qui cherche à le cacher elle peut lancer les sorts suivants : charmes-personnes, sommeil, illusion majeure, ESP, Clairaudience et Clairvoyance, selon

Dame Evangeline est une femme humaine d'âge mûr d'une élégance intemporelle. Vêtue d'une robe en soie blanche aux lignes sophistiquées, elle accueille chaque invité avec un sourire chaleureux. Ses cheveux grisonnants sont coiffés avec une précision méticuleuse et son regard bienveillant transmet immédiatement une ambiance accueillante. Son port altier et sa voix douce captivent immédiatement ceux qui franchissent le seuil.

Elle a le talent inné de se souvenir des noms et des préférences de chaque client, ce qui renforce l'impression d'une attention personnelle. Elle porte toujours des tenues sophistiquées, de la haute couture aux nuances de blanc et d'argent, qui mettent en valeur sa silhouette svelte. Son sourire est un mélange subtil de charme et de mystère, et son regard étincelant reflète une profonde compréhension des désirs cachés.

Elle est très attachées à son personnel et plus encore à ses *brebis* qu'elle considère comme faisant partie de sa famille.

Quand une des *brebis* décident d'arrêter son sacerdoce, **Dame Evangeline** fait en sorte qu'elle ne se retrouve pas à la rue et profite d'une nouvelle vie calme et sereine, lui trouvant même un travail et un logement où vivre et ainsi refaire sa vie.

Crédit image : midjourney

prompt : a painting of a woman, elegant, noble, victorian mode, black and white ink, photorealism, photo style



RENARD

Chef de la sécurité des Délices, humain, Guerrier 5

Classe d'armure 8

DV 5

pv 35

Alignement : Loyal Neutre

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17	11	16	13	9	15

Langues : commun

Combat : maîtrise de la dague, pugilat

Renard est un humain de haute taille, est à la tête du service de sécurité **des Délices**.

De lui émane une autorité calme, son visage impassible masque une vigilance constante, et sa carrure imposante rappelle sa formation antérieure dans les forces de l'ordre.

Vêtu de façon élégante mais fonctionnelle, il garde un œil sur les moindres détails sans jamais perturber l'atmosphère détendue de l'établissement.

Sa capacité à anticiper les situations délicates et à intervenir discrètement en fait une figure de confiance parmi le personnel et les clients.

LES AUTRES PROTAGONISTES

LE JARDINIER

Humain, Guerrier 1

Classe d'armure 6

DV 1

pv 8

Alignement : Neutre

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13	13	13	8	9	7

Langues : commun

Combat : faux (1d10+1)

Moral : 11 (17 charmé)

LE CUISINIER

Humain, Guerrier 2

Classe d'armure 6

DV 2

pv 13

Alignement : Loyal Neutre

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15	13	11	10	10	11

Langues : commun

Combat : couteau de boucher (1d6+2)

Moral : 11 (17 charmé)

LE GARDE DU CORPS

Humain, Guerrier 4

Classe d'armure 3

DV 4

pv 29

Alignement : Loyal Mauvais

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18/87	11	16	9	7	13

Langues : commun

Combat : maîtrise de la hache de bataille (1d8+2)

Moral : 14

LE PRISONNIER

Au mauvais endroit, au mauvais moment, Humain, Roublard 1

Classe d'armure 9

DV 1

pv 1

Alignement : Chaotique Neutre

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12	16	13	9	11	13

Langues : commun

Combat : Aucune (trop faible, deg:N/A)

Moral : 4

ANNEXE : LES POISONS

- librement inspiré du Graal HS3 : *L'univers des poisons* d'Alexandre Aubard

INGRÉDIENTS

On trouve majoritairement trois types de substances pouvant entrer dans la fabrication d'un poison : Animal, Végétal, Minéral

SUBSTANCES ANIMALES

La récolte et la conservation de ces substances sont la partie difficile de leur exploitation.

SUBSTANCES VÉGÉTALES

Principales ressources utilisées dans l'univers du poison, il en existe des milliers qui peuvent être à la fois bénéfique ou mortel selon la dose employée.

Leur préparation et préservation reste relativement aisées et la plupart du temps sans danger avant traitement.

SUBSTANCES MINÉRALES

Il n'y a pas à proprement parlé de substances actives dans les minéraux. On utilise ces minéraux pour masquer, combiner, préserver, accroître un effet ou le rendre méconnaissable.

Certains minéraux néanmoins peuvent être des poisons ou des drogues à part entière du fait de leur toxicité comme l'arsenic, le mercure ou le plomb. D'autres sont composés de façon chimique pour engendrer un effet (drogue).

CLASSIFICATION

Il existe 3 classes de poisons :

- Les **insinuatifs** qui pénètrent directement dans le système sanguin via une blessure ou une piqure.

Ils sont généralement utilisés pour s'attaquer au système nerveux ou au cœur. Ils sont le plus souvent liquides et ont un effet rapide.

- les **ingestifs** qui doivent être avalés.

On les trouve sous plusieurs forme (liquide ou solide) et ont un effet sur le système digestif. Leur action est direct mais dépend de la digestion pour produire ses effets.

- les **poisons de contact** qui comme leur nom l'indique doivent être apposé sur la peau. Leurs effets sont lents car ils doivent traverser la peau et les muqueuses avant d'agir.

TYPE

Indépendamment de la classification, il existe 3 types de poisons :

- Dangereux** : à action limitée sur l'organisme et qui agissent en une fois. Souvent les plus simples à préparer.
- Destructifs** : à action prolongée sur l'organisme et qui occasionnent l'effet en plus d'une fois.

- Toxiques** : Les effets de ce type ne sont pas forcément délétères (drogues, somnifères, paralysie, ...)

CATÉGORIE

Notée de 1 à 6, la catégorie représente la dangerosité et la puissance du poison.

En termes de jeu cela donne les bonus/malus au Jet de protection contre le poison et au temps d'assimilation du poison / drogue.

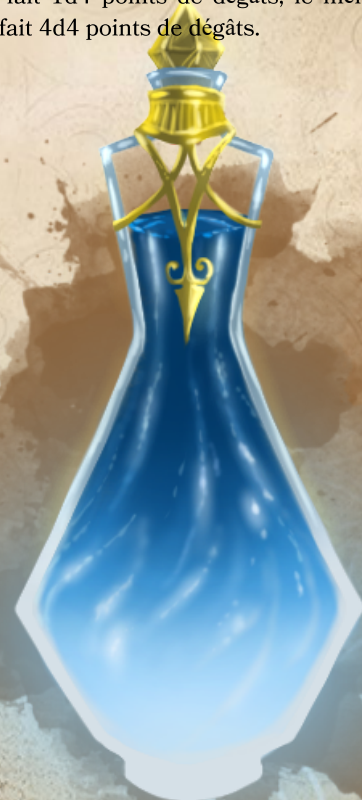
EFFET DE LA CATÉGORIE

Catégorie	Bonus / Malus Jet de protection	Temps d'assimilation
1	+4	5
2	+3	4
3	+2	3
4	+1	2
5	+0	1
6	-1	1/2

Le temps d'assimilation est le temps à partir duquel le poison commence à faire effet et dépend de la classe du poison : en round pour un **insinuatif**, en minute pour un **ingestif**, en heure pour un **poison de contact**.

En cas de réussite au jet de protection contre le poison, ses effets sont diminués ou annulés selon le poison.

En règle générale, les dégâts infligés par un poison sont proportionnels à sa catégorie. Ainsi si un poison de catégorie 1 fait 1d4 points de dégâts, le même poison en catégorie 4 fait 4d4 points de dégâts.



MANUFACTURE

La création d'un poison ou d'une drogue est un processus long et couteux.

Si l'utilisation d'un poison reste relativement aisée, sa conception reste une affaire d'experts, sauf pour les plus communs et courants (animal ou végétal) dans une consommation rapide sans conservation.

Toute fabrication et conservation de poisons demandera des années d'études au personnage et des compétences particulières.

En fonction du type, de la classification ou de la catégorie, la substance sera plus ou moins facile à réaliser.

Ainsi les poisons de type **dangereux** n'offrent aucun bonus ou malus à leur préparation. Par contre les types **destructifs** sont plus difficiles à préparer (Malus de 2) et les **toxiques** encore plus (malus de 4).

Il en va de même en ce qui concerne la classification de la substance. Les **ingestifs** sont plus simples à réaliser (Bonus de 1) que les **poisons de contact** (malus de 1).

EN TERMES DE JEUX...

La fabrication de poison demande les compétences d'*Herboristerie* et d'*Alchimie* en prérequis. Le personnage doit aussi avoir accès à un laboratoire complet et bien équipé.

Il faut compter 1 jour + 1d10 heures par Catégorie de poison pour produire 1d4 doses. Ainsi un poison de catégorie 4 il faudra 1 jour + 4d10 heures pour le préparer.

Le jet de préparation pourra prendre en compte des bonus (niveau de fabriquant) et des malus (qualité des ingrédients) comme pour la fabrication des potions.

Base de compétence : $(Int+Sag+Dex)/3$

La compétence est soumise à apprentissage et expérience, elle peut donc progresser ou régresser

ANTIDOTE ?

Il devrait toujours exister un antidote à une drogue ou un poison.

La plupart des antidotes sont créées à partir de la substance originelle (anti-venin de serpent ou d'abeille par exemple) ou de substances contrant la toxine première.

BONUS / MALUS DE COMPÉTENCES

Événement	Bonus / Malus
si les composants de la potion sont de bonne qualité	+1
si les composants de la potion sont d'excellente qualité	+2
si les composants de la potion sont de médiocre qualité	-2
si les composants de la potion sont de mauvaise qualité	-4
l'équipement / le laboratoire est de bonne facture	+2
Le personnage prend 50% temps en plus dans l'urgence	+2
	-2
Sans matériel de laboratoire	-6

BONUS DÔ AU NIVEAU / CATÉGORIE

Niveau	1	2	3	4	5	6
1	0	0	0	0	0	0
2	+1	0	0	0	0	0
3	+2	+1	0	0	0	0
4	+3	+2	+1	0	0	0
5	+4	+3	+2	+1	0	0
6	+5	+4	+3	+2	+1	0
7	+6	+5	+4	+3	+2	+1
8	+7	+6	+5	+4	+3	+2
9	+8	+7	+6	+5	+4	+3
10	+9	+8	+7	+6	+5	+4

CRÉDITS

Scenario : Olivier "LLyr"

Mise en page : Olivier "LLyr" / The Homebrewery

Relecture : Olivier "LLyr", Outsider, Peipous

Couverture : "Les joueurs de cartes" - Theodore Rombouts (1597-1637)

Dessins :

- Certaines images ont été créées via MidJourney, le prompt est notifié au niveau de l'image concernée
- *Small Items Potion Vial 3* - Blackbirdink
- *Gryffindor Dorms* by jontorresart
- *Alchemist* by NinjArt1st

Plans : Olivier "LLyr"

Les Terres de Leyt sont une œuvre collaborative. Les textes et dessins appartiennent à leurs créateurs respectifs.