



RAID DANS LE QUARTIER DES FONTAINES

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.

SE DEROLANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,

REPUBLIQUES DE TECHNOMAGIES, REPUBLIQUE D'ANIMA.

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 5**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsis 4

Scenario Résumé 4

Conseil aux MJ 4

 résumé des épisodes précédents 5

 Les mains disparues 5

0. Transition 7

 Situation initiale 7

 Retour à Anima : la chute de la maison Disnovese 7

 Impulsivité ou planification 9

1 La Maison Ceneri - niveau 0 10

 1.A La Rue 10

 1.B Entrée des égouts 12

 1.C Vestibule 12

 1.D Bureau des services 13

 1.E Salle des gardes 13

 1.F Cuisines 14

 1.G Salle de réception 15

 1.H Serre 15

 1.I Quai 16

 1.J Cellier 17

2 La Maison Ceneri - niveau 1 18

 2.A Couloir 18

 2.B Salon de Lugnela 18

 2.C Chambre d’Ami 19

 2.D Salle à Manger 19

 2.E Grand Salon 20

 2.F Escalier 20

 2.G Antichambre 21

 2.H Bureau du Sénateur 21

 2.I Bureau des Greffiers 22

3 La Maison Ceneri - niveau 2 23

 3.A Bibliothèque 23

 3.B Couloir 24

 3.C Chambre de Fabrizio Stenti 24

 3.D Chambre de la Famille Golamatti 25

 3.E Chambre d’Ami 25

 3.F Chambre de Côme Ceneri 25

 3.G Chambre d’Enrico Ceneri 26

 3.H Boudoir de Lugnela 27

 3.I Chambre du Sénateur 28

4 La Maison Ceneri –sous-sols et greniers..... 29

4.A Cave 29

4.B Saloir 30

4.C Couloir secret 30

4.D Chapelle chtonienne..... 30

4.E Egouts..... 31

4.F Grenier 32

4.G Toits 32

5 Attaquer la maison Ceneri 34

5.A Les gardes..... 34

5.B Lugnela Ceneri 35

5.C Famille Golamati 38

5.D Enrico Ceneri 39

5.E Sénateur Carlo Ceneri 39

5.F Les approches possibles 40

SYNOPSIS

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Le groupe est chargé par le culte du Desséché d'investir une maison bourgeoise dans le quartier des Fontaines d'Anima pour y appréhender une sorcière présumée.

Présentation rapide du monde :

Ce scénario vous emmène dans [la ville d'Anima](#) au cœur des [Républiques de Technomagie](#). Le [monde de Grörst](#) est un monde où la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) sont en compétition.

Pour préserver la Magie Essentielle, les hommes des Républiques de Technomagie ont créé des institutions : les Ecoles de Technomagies qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »). Dans les faits, une seule religion est tolérée : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants. Loin à l'Est d'Anima, la ville du Barrage sert de rempart contre les hordes des nécromants.

Loin de cette menace, [la République d'Anima](#) est une cité état, république oligarchique dirigé par un Sénat rassemblant les patriarches des familles les plus influente et riches.

SCENARIO RESUME

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario s'intègre dans la campagne des [Mains Disparues](#). Il s'agit d'une suite assez directe du scénario [Le Nécromant Dévoilé](#) et du dernier scénario de la campagne. Certains aspects peuvent être adaptés à d'autres campagnes, mais il reste malgré tout assez spécifique à cette campagne.

Suite à la découverte de l'identité réelle du Nécromant. Les PJ's comprennent que Lugnela Ceneri est le cerveau derrière les différentes attaques qu'ils ont eu à subir.

Qu'ils décident par eux même d'aller lui rendre une visite, ou que cette mission leur soit confié par le Culte du Desséché, ils doivent maintenant se rendre à la maison Ceneri.

Ce scénario décrit la maison, ses occupants, et les différentes entrées possibles. Il propose plusieurs options pour attaquer la maison ainsi que différentes fin possibles.

CONSEIL AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressés par ce scénario.

- Ce scénario est presque **plus la description détaillée d'un lieu qu'un scénario complet**. Selon l'approche choisit par les PJ's (attaque frontale, attaque coordonnée, infiltration...) de nombreuses options de scénarios sont possibles. Je présente ici les différentes options envisagées, mais elles restent assez orienté sur le choix suivi par mes joueurs.
- Ce scénario peut aussi être utilisé comme exemple d'une description détaillée **d'une maison de Sénateur à Anima**. A partir de là, de nombreux scénarios sont envisageable (réception, cambriolage...).
- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur **une soirées de jeu**.
- **Système de jeu** : J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adaptés à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévu pour un groupe de 4 joueurs (Moine, Guerrier, Roublarde, et Clerc) niveau 5. Si vous avez un groupe plus nombreux, n'hésitez pas à ajouter quelques ennemis en plus pour augmenter la difficulté.
- **Les PJ's** : Des personnages joueurs « pré-tirés » sont fournis en annexe. Aucun n'est strictement indispensable au scénario, ce sont des exemples de personnage. En adaptant un peu l'introduction vous pourrez faire participer à peu près n'importe quel type de personnage.

Lorsqu'il y a des informations spécifiques au PJs pré-tiré je l'ai noté en **orange**.

- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com (et notamment [la République](#) et [la Ville d'Anima](#)). Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations** : Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de Jeu** : Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté **en vert** les planche à utiliser pour chaque partie du scénar.

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Pour bien comprendre le scénario, **un petit résumé des épisodes précédents**.

LES MAINS DISPARUES

Dans les [Mains Disparues](#), les PJs sont chargé d'enquêter sur une série de meurtres ayant été commis dans le quartier de la [Tannerie](#) à Anima. Chacune des victimes avait eu **les mains tranchées méthodiquement**.

A la suite de cette enquête, ils découvrent que ces crimes étaient liés à **l'utilisation de magie interdite** (*magie théurgique*). Ils découvrent ainsi que les mains coupées ont été utilisée pour pratiquer de **la nécromancie**, les transformant en [mains animées](#).

Ils arrêtent (ou tue) **l'un des auteurs principaux** des meurtres, mais soupçonnent que **le véritable commanditaire soit toujours en liberté**.

Lors de ce scénario, les PJs ont en outre récupéré une **étrange main mécanique** qui semble liée aux mains nécromantiques.

SOIREE EN VILLE

Dans Soirée en Ville¹, les PJs rencontré **Come Ceneri**, **cousin de Fionella Disnovese**, et élève Technomage.

¹ Scénario non (encore) publié sur lignesdorages

Ils ont évoqué l'épisode de **Mains Disparues** et la découverte d'une Main Mécanique.

Come a émis l'hypothèse qu'il pourrait s'agir de la **création d'un Technomage**, capable également de manipuler la magie Théurgique.

Ce pouvoir en ferait **le premier Archimage depuis plusieurs siècles**, détenteur d'un pouvoir potentiellement terrifiant.

Mais les **Maitres de l'Ecole de Technomage d'Anima** (également présent) n'ont pas été convaincu par cette théorie. Pour eux **les deux magies** Théurgiste (interdite, lié aux dieux) et Essentielle (autorisé, lié à la Technomage) **sont viscéralement incompatibles**.

Les PJs ont également rencontré **un condisciple de Come** à l'Ecole de Technomage : **Gianmarco Del'Vestal**.

Celui-ci s'est également montré intéressé par la **Main Mécanique**. Mais une sorte d'**animosité et de rivalité** semble opposé **Come et Gianmarco**.

Les PJs ont finis par **confier la main mécanique à Come Ceneri**. Celui-ci a promis d'essayer d'enquêter sur la Main Mécanique.

NETTOYAGE D'EGOUTS

Dans Nettoyage d'Egouts, les PJs sont **envoyés par le Culte du Desséché** pour enquêter sur la **présence de morts vivants** dans les égouts de la ville.

Ils tombent alors dans un **piège tendu par le nécromancien qui avait commandité les meurtres des Mains Disparues**.

Après avoir **éliminé les morts vivants** qu'il a envoyé pour les tuer, les PJs doivent **s'échapper en traversant une partie des égouts d'Anima**.

Au cours de ce trajet dans les égouts, ils **rencontrent un certain nombre de créatures** ([Gricks](#), [Gelée Ocre](#), [Crocodiles](#)).

TENTATIVES D'ASSASSINATS²

Entre les scénarios, les PJs sont parfois confronté à des tentatives d'assassinats.

Celles-ci ciblent particulièrement **Fionella Disnovese**.

Lorsque les PJs arrivent à obtenir des informations des assassins, ils apprennent que **le commanditaire est un « Jeune Technomage »**.

Les soupçons se posent sur la **famille Teremsi**, rivale des Disnovese.

² Scénario(s) non publié pour l'instant. En réalité de « mini-scénarios » qui ont émaillé la campagne, sans lien apparent avec « les mains disparues ».

RETOUR DANS LES EGOUTS

Les PJs sont recontactés par le Culte du Desséché qui leur apprend que l'enquête sur le Nécromant a continué sans eux.

Elle a été confiée à Côme Ceneri, cousin de Fionella Disnovese et Technomage.

Celui-ci a réussi à remettre en fonction la main mécanique et l'a suivi dans les égouts à la recherche du repaire du Nécromant.

Mais il a disparu... et les PJs sont chargés de le retrouver.

Au terme d'une nouvelle exploration des égouts d'Anima, les PJs retrouvent Côme.

Celui-ci est prisonnier d'un Enlaceur.

Une fois Côme libéré, les PJs et Côme découvrent finalement une des cachettes du Nécromant.

C'est là qu'ils trouvent des papiers qui confirment son identité. Côme est formel, il s'agit de Gianmarco Del'Vestal.

LE NECROMANT DEVOILE

Les PJs, aidés par Côme ont décidé de tendre une embuscade à Gianmarco Del'Vestal sur la route de Trimouli.

Ils ont eu pour ordre du Culte du Desséché de le capturer et de le ramener à la Ziggourat.

Mais lors de l'embuscade, Côme Ceneri tue Gianmarco Del'Vestal avant de s'en prendre aux PJs.

Il révèle alors être le véritable Nécromant et faire parti d'un plus large destiné à anéantir la famille Disnovese et accaparer ses biens.

Suite à ce combat, les PJs peuvent décider de se forcer un passage chez les Ceneri pour confronter Lugnela Ceneri à la trahison de son fils et mettre un terme à ses agissements

Alternativement, s'ils rentrent à la Ziggourat du Desséché, ils seront chargés de capturer Lugnela Ceneri.

O. TRANSITION

La fin du scénario « [Le Nécromant Dévoilé](#) » peut laisser plusieurs options, chacune nécessite une transition différente avant ce scénario et amènera à des impacts différents sur le scénario.

SITUATION INITIALE

La situation initiale, et le sort de Côme va avoir un impact important... Mais conduit invariablement à l'idée d'un Raid sur la maison Ceneri.

COME EST MORT

Si Côme est mort, les PJs remontent logiquement la chaîne des responsabilités jusqu'à sa mère.

Dans [Le Nécromant Dévoilé](#), Côme a mentionné un complot plus vaste cherchant à faire chuter la maison Disnovese. Sa mère est assez évidemment impliquée, voir à l'origine du complot.

Il est logique pour les PJs de vouloir aller lui rendre visite.

Après le combat, vous faites face à l'ampleur du désastre.

La trahison de Come a bien failli vous coûter la vie. Pire les abominations qu'il a éveillées montre toute l'horreur dont il était capable.

Le desséché a pris son âme et saura quoi en faire, c'est du moins l'opinion de Ratsani.

Mais il y a plus pressant encore. Les paroles de Come ont ouvert les yeux de Fionella, et il faut au plus vite confronter sa tante et stopper sa machination machiavélique. Il n'est pas impossible qu'elle soit aussi derrière les maléfices de son fils et elle devra en répondre devant le culte du Desséché.

Dans cette situation, Fionella peut décider de **se déguiser en Côme** pour mieux tromper sa tante. Une idée un peu étrange mais qui si les PJs la propose est à accueillir favorablement.

Elle peut utiliser pour cela son don « **Maître des intrigues** » de l'archétype **Conspirateur** pour la classe Roublard.

COME S'EST ENFUI

Si Côme s'est enfui, il aura sans doute trouvé refuge dans la maison familiale.

Il est assez logique d'essayer d'y faire un petit tour...

COME A ETE CAPTURE

Si Côme a été capturé, ce sont les prêtres du Culte du Desséché qui recommanderont aux PJs de s'attaquer maintenant à sa mère qui est de toute évidence derrière le complot.

RETOUR A ANIMA : LA CHUTE DE LA MAISON DISNOVESE

Pour sceller le sort de Lugnela et augmenter la tension des joueurs, une petite transition narrative leur permet de découvrir que la maison Disnovese a chuté pendant leur absence.

Retour vers Anima

En chemin vous croisez pas mal de voyageurs se hâtant en direction de Trimouli. La nouvelle du combat s'est répandue et beaucoup ont préféré attendre que l'incident soit terminé avant de se remettre en route.

Certains d'entre eux vous interpellent pour vous demander ce qu'il en est...

Vous répondez sobrement : « Culte du desséché en mission, la route est sécurisée, vous pouvez passer », et continuer votre route.

Vous vous doutez que la nouvelle de votre combat arrivera avant vous à Anima. Mais le combat a été tellement confus qu'il est peu probable que l'issue en soit connue par quiconque d'autre que vous. Du moins c'est ce que vous espérez.

Les portes d'Anima

Enfin, au milieu de la nuit, vous arrivez en vue de la porte de la Rustintel au Nord d'Anima.

Les portiers de la ville vous accueillent avec circonspection, mais Cistalius fait valoir le caractère urgent de la mission de culte. Les gardes de nuit réveillent tout de même le maître-porte et après une brève discussion, vous passez sans encombre.

Vous passez la porte et la puanteur chaude de la ville vous ramène à votre mission. Le mal est tapis là, et il va falloir l'éradiquer.

Traversée d'Anima : un sombre pressentiment

Après avoir passé la porte, vous traversez le marché des charbons. Il est désert en cette heure tardive à l'exception de quelques mendiants. Puis vous passez la Rustintel sur le pont noir et vous engagez dans le Faubourg des Bouchers. Mais quelque chose commence à vous alerter alors que vous traversez la place de l'oliphant et que vous vous engagez dans la route des cadets. L'ambiance de la ville est étonnamment électrique. Ce quartier militaire devrait être plus bien calme à cette heure. Or les hommes en armes se pressent dans les rues avec un air grave.

Plus surprenant encore, votre charrette et son macabre chargement n'attirent pas de question et que peu de regards. En passant près d'une taverne vous comprenez qu'il y a eu un combat dans la ville aujourd'hui, et une odeur âcre vous prend à la gorge.

Les ruines de la maison Disnovese

Votre sombre pressentiment se confirme avec horreur lorsque vous approchez de la maison Disnovese. Il n'en reste qu'un amas fumant de cendres et de gravats.

C'est avec un haut le cœur que vous apercevez, fiché au-dessus de l'ancienne porte une pique portant une tête humaine largement calcinée.

Plusieurs passant contemple comme vous cette scène de désolation.

Parmi eux, Fionella et Desmonio reconnaissent une femme de chambre de la famille qui pleure dans un coin.

En s'approchant elle constate que la pauvre femme a eu les yeux crevés et porte la trace de diverses violences.

Mis en confiance par Desmonio, c'est d'elle que vous apprenez le récit des événements.

Le récit de la chute

La tension a commencé à monter peu après votre départ pour Trimouli et n'a fait qu'aller crescendo jusqu'à hier soir.

Les problèmes de double taxation des marchandises venant du fief Disnovese ont repris. Il y a trois jour un chargement a encore eu des problèmes.

Le sénateur a décidé d'y mettre un terme. Et hier il s'est posté à la porte de l'Amont pour contrôler par lui-même l'arrivée de ses marchandises.

Il y a passé toute la journée, attendant un chargement pour hier soir.

Mais c'est là que les choses ont dégénéré. La tension est montée avec les gardes de la porte pendant la journée.

Et finalement lorsqu'Esteban Teremsi, fils du sénateur Teremsi est arrivé avec un groupe de Cadet d'Anima les choses en sont venues aux mains car le sénateur Disnovese était certain de tenir le coupable.

La mort du Sénateur

Il y a eu une première escarmouche à la porte de l'Amont et les gardes se sont rangés du côté des cadets.

Le sénateur et Morizio (le père de Desmonio) ont réussi à repousser les cadets et à se retirer sans trop de dégâts.

Mais les cadets n'étaient partis que pour mieux revenir. Esteban Teremsi a rameuté ses camarades. Et c'est un groupe d'une dizaine de cadets qui descendit bientôt la route de Briseroue en formation serrée.

Face à dix cavaliers en armes, le sénateur et son garde n'avaient aucune chance. Ils sont tombés sous les carreaux d'arbalète de la bande, avant d'être piétiné à mort par les chevaux. Leur corps a été traîné sur toute la rue

Et, c'est après ça que le carnage a vraiment commencé.

Le fils Teremsi et ses compagnons ont investi la maison Disnovese, ils ont tué ou mutilé tous ceux qui s'y trouvaient et ont mis le feu.

Le carnage a finalement été arrêté par une troupe d'arbalétrier de l'horloge mené par le Consigliere Tenensis en personne : le sénateur Del'Vestal (père de Gianmarco).

Après un face à face tendu, le pillage a cessé, mais le fils Teremsi n'a pas été arrêté pour éviter un carnage fratricide entre arbalétrier de l'horloge et cadets.

Une ville en alerte.

Depuis la ville est parcourue par des soldats de toutes sortes et des bandes armées des grandes familles.

On dit qu'il y a eu d'autres effusions de sang et règlements de compte entre sénateurs un peu partout dans la ville. La tension est à son comble et tous les honnêtes gens se sont barricadés chez eux.

La pauvre femme arrête là son récit. Elle est soulagée de savoir que le « petit Desmonio » a survécu. Il paraît qu'il y a eu une escarmouche sur la route de Trimouli.

Elle espère que Fionella a survécu. Elle a eu peur pour vous et demande des nouvelles de Fionella...

Vers la Ziggourat

C'est le cœur lourd que vous reprenez votre route vers la Ziggourat avec votre macabre chargement.

Vous traversez la ville en silence et avec une vigilance accrue. L'atmosphère est irréaliste et chaque groupe d'hommes en arme vous apparaît comme une menace potentielle.

Vous descendez la route de Briseroue jusqu'au fleuve des morts, en essayant de ne pas trop penser que c'est ici même que vos pères ont été massacrés et traînés par les chevaux des cadets.

Vous traversez le fleuve et obliquez rapidement en direction de la Ziggourat pour finir ce trajet qui ressemble de plus en plus à un calvaire.

A la Ziggourat vous êtes reçus par une jeune pleureuse qui est à l'accueil.

Vous ne prenez pas le temps d'expliquer en détail : « Ma sœur, prévenez le Père Ferrera ! Dites-lui de veiller personnellement sur le chargement que nous ramenons. C'est très important. Nous devons repartir... »

Elle vous répond simplement : « Le Desséché vous guide et vous assiste, Père Cistalius » elle lève la tête et vous reconnaissez la jeune Antonina Melecca (la fille du Meunier). Elle ajoute « Bonne chance » et repart prévenir le Père Ferrera.

Vers la maison Ceneri

Après avoir laissé la charrette de cadavre, vous vous sentez soudain plus léger. Au moins ces morts-là ont trouvé le repos...

Vous traversez le quartier des fontaines rapidement en direction de la maison Ceneri.

En chemin vous constatez le grand calme qui règne dans ce quartier huppé. D'habitude il ne se passe pas une soirée sans qu'il y ait une fête dans l'une des grandes maisons de la Rue du Duc. Les artistes et les jeunes gens riches se pressent dans ce quartier qui rassemble l'élite culturelle d'Anima.

Ce soir, les volets sont tirés, pas une note de musique ne résonne, les gondoles sont toutes parquées dans les quais des canaux et les seules figures humaines que vous croisez sont des gardes en factions qui ont l'air particulièrement tendus.

Arrivé à la place des Bigues vous passez devant l'Hostellerie des Ormes qui semble aussi déserte que le reste du quartier et vous vous avancez d'un pas ferme et résolu sur le Quai Astomazio en direction de la villa Ceneri.

IMPULSIVITE OU PLANIFICATION

Deux approches sont possibles pour les joueurs : essayer de courir le plus vite à la maison Ceneri pour prendre Lugnela par surprise ou au contraire se réfugier à la Ziggourat et attendre de planifier méticuleusement une attaque sur la maison Ceneri.

Le scénario ci-dessous est plutôt écrit pour l'option « impulsive » car ce fut le choix de mes joueurs.

Dans le cas d'une approche plus réfléchie, voilà **les modifications que j'avais prévues** :

LA VERSION IMPULSIVE

Je ne pense pas qu'il soit possible de réussir à tuer Lugnela dans une attaque impulsive³.

Mais c'est un choix légitime des joueurs en termes de Roleplay. Un choix qui devrait alors mener à une « **belle mort** » ou une « **honteuse trahison** ».

LE PLAN DU CULTE DU DESSECHE

PROTEGER LES PJS

Suite au retour des PJs, et à l'annonce de la mort de Gianmarco Del'Vestal, le culte met les PJs à l'abri.

Leur implication dans la mort du fils d'un des hommes les plus puissants d'Anima les place en effet dans une situation particulièrement délicate. D'autant plus avec la mort du Sénateur Disnovese. Le premier acte du Culte va donc être de les cacher quelques mois, en prétendant qu'ils ont été envoyés dans une autre Ziggourat.

COORDONNER LES FORCES

Quelques semaines ou mois plus tard, le Culte peut envisager un assaut sur la demeure des Ceneri.

Entre temps, la famille Ceneri aura pris possession des terres des Disnovese et gagné en importance et influence au sein du Sénat d'Anima, en faisant une des familles les plus puissantes de la ville.

L'assaut pourra être coordonné avec l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage. Ce peut être l'occasion d'une « réconciliation » entre l'Ordre et le Culte, ou un développement logique si Federico est toujours membre de l'Ordre des Inquisiteurs.

PLANIFIER UN ASSAUT

Un plan pour l'assaut pourrait être :

- Une escouade de l'Inquisition attaque par la porte principale
- Une escouade du Culte du Desséché se positionne sur le canal en couverture.
- Les PJs sont chargés de s'introduire par les toits dans la maison.
- Eventuellement une escouade de la guilde des égoutiers d'Anima peut couvrir la voie sous-terreine⁴

ADAPTER LE NIVEAU DE DIFFICULTE

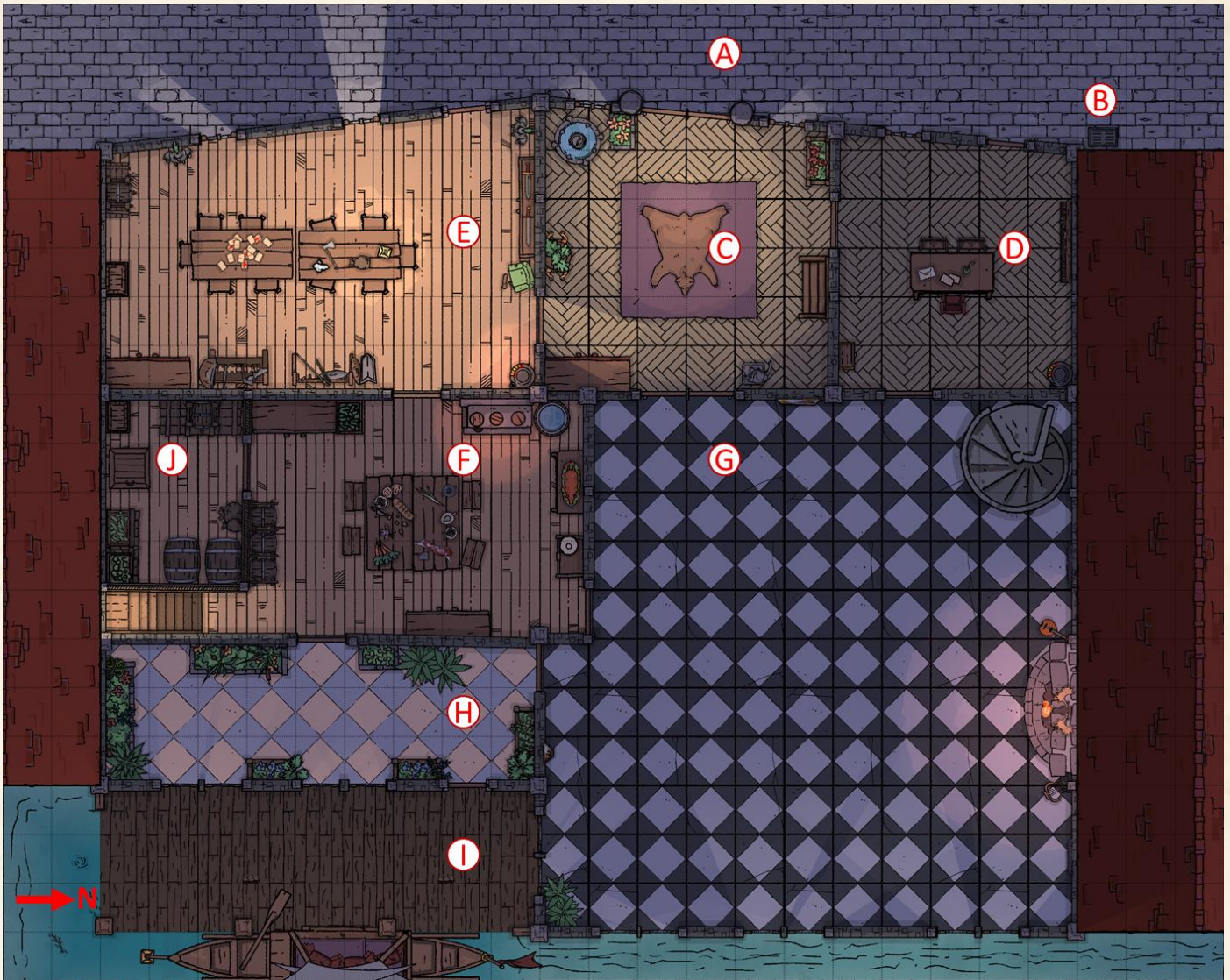
Dans le cas d'une approche plus planifiée, il serait possible de **revoir la difficulté de l'attaque**, surtout si les PJs ont l'aide d'autres combattant qui vont « occuper » les gardes de la maison.

Dans ce cas les options envisagées étaient les suivantes :

- Faire de Côme un « [Vampirien](#) » s'il a survécu
- Mettre un [Golem de Chair](#) dans la maison, dernière réalisation de Côme.

³ Ce fut le choix de mes joueurs, et cela a échoué (Fionella a trahit, Desmonio l'a suivi, Ratsani s'est enfui, Cistalius est mort).

⁴ Une très bonne idée vue que Lugnela essaiera de s'enfuir par là. Mais je recommanderai de laisser les PJs trouver ça tout seul.



1 LA MAISON CENERI - NIVEAU 0

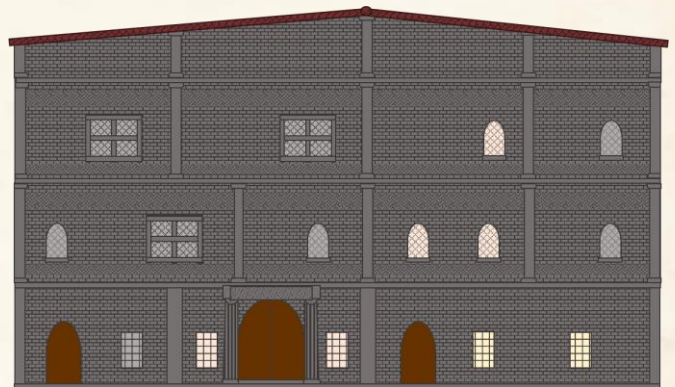
Le Rez-de-chaussée de la maison Ceneri et ses accès, par la rue et par le Canal.

1.A LA RUE

La maison Ceneri est située **Quai Astomazio** dans le **Quartier des Fontaines, à Anima**. L'accès principal se fait par la rue.

La demeure Ceneri est une **imposante demeure bourgeoise sur le Quai Astomazio**. Elle est construite en **pierre grise** venue du sud d'Anima comme la majorité des maisons du quartier. Sa façade est assez sobre au niveau de la rue et **de lourdes grilles barricadent les fenêtres**. Mais à mesure que les murs s'élèvent, ils se parent de **sculptures et de décorations** montrant la **richesse de la famille**. Vue ainsi, même en pleine nuit, la façade en impose.

Si les PJs le demandent, ils peuvent regarder les fenêtres allumées pour se faire une idée de qui est éveillé dans la maison. Leur transmettre alors l'image de la face de la maison Ceneri.



GRANDE PORTE

Il s'agit de l'entrée principale de la maison. Elle est verrouillée la nuit. Le vestibule reste éclairé mais il est vide.

La **grande porte en chêne** de la maison Ceneri vous fait face. Elle est **richement ouvragée et rehaussée de renforts en bronze** qui lui donne un air formidable. Une **clochette** accrochée à droite de la porte permet de signaler son arrivé.

OBSERVER PAR LES FENETRE

Les PJs peuvent regarder par les fenêtres pour se faire une idée de ce qu'il y a à l'intérieur.

Il n'y a personne dans la pièce, mais il faut leur faire un **test de Discrétion (DD2 donc)** néanmoins avant de les en informer.

La pièce **semble vide**. Elle est **éclairée par un lustre** au plafond. A droite de la porte se trouve **une petite fontaine** intérieure. La pièce est **décorée de tableaux, tapisseries et statues**.

FRAPPER A LA PORTE

Si les PJ tapent ou sonnent à la porte, un des gardes, situé dans la salle des gardes vient **ouvrir un judas et demander « qui va là ? »**.

Les gardes **laissent entrer Côme Ceneri et préviennent Lugnela**.

OUVRIER LA PORTE

La porte est **fermée par une lourde barre en métal** et elle est impossible à crocheter. Il faut réussir un **test de crochitage DD15** pour le savoir.

Casser la porte demande de l'attaquer : **elle a 30PV et une CA 20**.

A cet étage il est **impossible de passer par les fenêtres** (grosse grille en métal à l'extérieur).

POTERNE DES GARDES

A droite de la grande porte se trouve la poterne des gardes et deux fenêtres qui donnent sur la salle des gardes.

A droite de la grande porte vous voyez **une porte en bois** plus petite ainsi que **deux fenêtres éclairées**.

OBSERVER PAR LES FENETRE

Les PJs peuvent regarder par les fenêtres pour se faire une idée de ce qu'il y a à l'intérieur.

Pour ne pas se faire voir par les gardes, il faut réussir un jet de **Discrétion DD15**.

1	Echec critique. Les gardes s'arment et préviennent la maison d'une attaque.
2-10	Un des gardes s'approche. Il demande au PJs « qui va là ».
10-14	L'un des gardes lève la tête de son jeu de carte. Il semble vous avoir remarquer mais n'y prête pas plus attention que ça pour l'instant.
15+	Réussite.

La pièce est éclairée par **deux lanternes posées sur la table**. Il s'agit de la **salle des gardes de la famille**. Vous observez de **nombreuses armes et armures entreposées**. **Quatre hommes sont occupés à jouer aux cartes**. Ils ont **leurs armes prêtes** et semblent **sur le qui-vive**.

FRAPPER A LA PORTE

Si les PJ tapent ou sonnent à la porte, un des gardes, situé dans la salle des gardes vient **demande à travers la porte « qui va là ? »**.

Les gardes **laissent entrer Côme Ceneri et préviennent Lugnela**.

PORTE DU BUREAU DE SERVICES

Il s'agit de l'entrée du « bureau des services » du Sénateur Ceneri. Elle est fermée à cette heure et barricadée.

OUVRIER LA PORTE

La porte est **fermée par une lourde barre en métal** et elle est impossible à crocheter. Il faut réussir un **test de crochitage DD15** pour le savoir.

Casser la porte demande de l'attaquer : **elle a 15PV et une CA 15**.

A cet étage il est **impossible de passer par les fenêtres** (grosse grille en métal à l'extérieur).

OBSERVER PAR LES FENETRE

Les PJs peuvent regarder par les fenêtres pour se faire une idée de ce qu'il y a à l'intérieur.

Il n'y a personne dans la pièce, mais il faut leur faire un **test de Discrétion (DD2 donc)** néanmoins avant de les en informer.

La pièce **semble vide**. Elle est **occupée par un bureau et des étagères**.

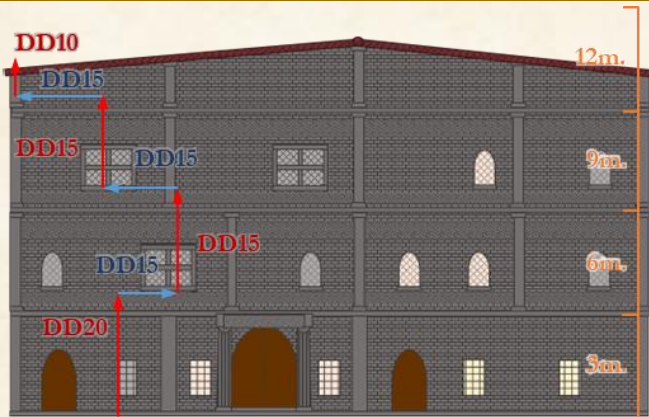
ESCALADE

Il est possible de tenter une escalade de la façade pour accéder aux étages ou au toit.

Escalader demande d'enchaîner des manœuvres **d'Athlétisme** (pour les mouvement verticaux) et **d'Acrobatie** (pour les mouvement horizontaux).

Tout échec entraine une chute. Faire alors un jet de **Discrétion DD15** pour éviter **d'attirer l'attention des gardes**.

Le schéma ci-dessous montre par exemple un **itinéraire pour accéder au toit**.



PATROUILLE DE GARDE

Si les PJs font, d'une façon ou d'une autre, trop de raffut dans la rue, faire intervenir **une patrouille de garde**.

Celle-ci sera composée **d'un vétéran** et de **5 gardes** (profil [mercenaire du bois noir](#)).

Vous voyez **un groupe d'homme se rapprocher à la lueur d'une torche**. Il s'agit de **gardes de la phalange** qui **patrouillent la ville en cette nuit troublée**.

Ils demanderont aux PJs de **se disperser et de ne pas traîner dans les rues**.

1.B ENTREE DES EGOUTS

Il est possible par cette trappe **d'accéder au système d'égouts d'Anima**.

Vous vous approchez de la **bouche d'égout**. Celle-ci est **semblable** aux autres bouches d'égout de la ville. Elle ne semble **pas fermée et une échelle permet de descendre**.

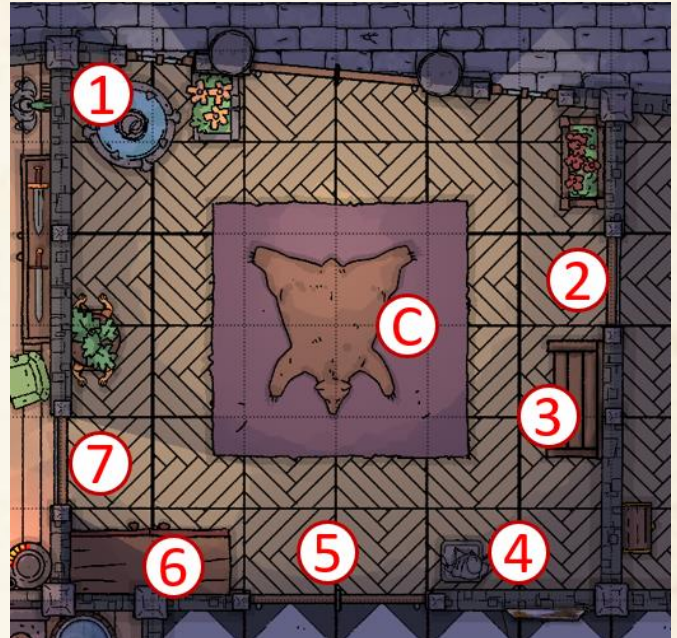
Faire un test **d'Athlétisme DD5** pour descendre et d'accéder au **niveau -1**.



1.C VESTIBULE

Il s'agit de la pièce qui sert d'entrée à la maison. Richement décorée elle sert à accueillir les visiteurs quelques soit leur condition. Ils sont ensuite orientés vers les différentes pièces de la maison par un garde.

La pièce est **éclairée par un lustre** au plafond. A droite de la porte se trouve **une petite fontaine** intérieure. La pièce est **décorée de tableaux, tapisseries, fleurs et statues**.



1.C.1 FONTAINE

Une jolie fontaine qui apporte une eau propre et claire à la maison Ceneri.

1.C.2 PORTE DU BUREAU DES SERVICES

La porte du bureau est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme **CA 15 – PV 10**

1.C.3 BANC

Un banc en bois pour faire attendre les hôtes.

1.C.4 STATUE

Une statue taille réelle de **Fabrizio Ceneri**, un ancêtre célèbre de la famille, premier sénateur du nom.

1.C.5 PORTES DE LA SALLE DE RECEPTION

Les portes de la salle de réception. Elles **sont fermées mais non verrouillées**.

1.C.6 ARMOIRE

Une **armoire** contenant des **vêtements (manteaux)** de la famille Ceneri.

1.C.7 PORTE DE LA SALLE DES GARDES

Cette porte est ouverte.

1.D BUREAU DES SERVICES

Ce bureau sert aux affaires les moins importantes de la famille Ceneri. C'est là que sont reçus et payés les domestiques et serviteurs de la famille, où les « obligés » de la famille les moins importants.

Vous entrez dans un **bureau plongé dans l'obscurité**. Il s'agit d'un petit cabinet de travail qui semble **bien tranquille en cette heure tardive**.



1.D.1 BUREAU

Il s'agit d'un **bureau assez simple**. D'un côté se **trouve deux chaises en bois**, de l'autre un **fauteuil de cuir**.

En fouillant dans le bureau (**Investigation DD10**) les PJs trouvent du **courrier sans importance** et des **petites factures pour des fournisseurs de nourriture et petit matériel**. Il y a aussi des demandes **d'indulgence et de secours financier** par des gens manifestement dans le besoin.

1.D.2 PORTE DU VESTIBULE

La porte du vestibule est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

1.D.3 COFFRE

Le coffre est **fermé à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer le coffre comme CA 15 – PV 10

Il contient un ensemble de papier sans importance et **une bourse contenant 58po**.

1.D.4 PORTE DE LA SALLE DE RECEPTION

La porte de la salle de réception est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

1.D.5 POELE A BOIS

Un simple poêle à bois éteint.

1.D.6 BIBLIOTHEQUE

La bibliothèque contient des registres de transaction passée et des recueils de jugements administratifs des tribunaux d'Anima, sans réel importance.

1.E SALLE DES GARDES

Cette pièce sert de salle de détente aux gardes qui travaillent pour la famille Ceneri.



Suite aux **événement violent** ayant eu lieu dans la ville, **ce soir quatre gardes sont en faction**. Ils jouent aux cartes **mais restent attentif et leurs armes sont prêtes**.

Une **cloche sur la table** permet de sonner l'alarme si besoin.

- Fabrizio Stenti, Un **vétéran** il attaque avec une épée longue au 1^{er} round, puis il dégaine son épée courte au second. Il porte une armure semi-complète CA17 et 13po. Il possède aussi la clef de sa chambre (située au deuxième étage de la maison 3.C)
- Trois **malfrats** ils ont des épées courtes à la place de la masse d'arme. Un d'eux est également équipé d'une arbalète (loot : 10po, 1pa, 15pa).

Les gardes **laissent entrer Côme Ceneri et préviennent Lugnela.**

1.E.1 ARMURE ET BUFFET

Il y a **deux armures** dans la pièce (**Armure semi-complète CA17**). Elles sont fonctionnelles, mais principalement là pour décorer.

Sur le buffet se trouve **deux épées longues**.

Le buffet contient de la **vaisselle commune**.

1.E.2 VICTUALLES

La table située contre le mur sud contient des victualles pour les gardes. On y trouve de la **viande séchée** et un **tonnelet de vin**.

1.E.3 CAISSE VIDE

Une caisse vide.

1.E.4 ARMOIRE

Une armoire qui contient des vêtements et affaires personnelles des gardes.

6pa en faisant les poches des manteaux.

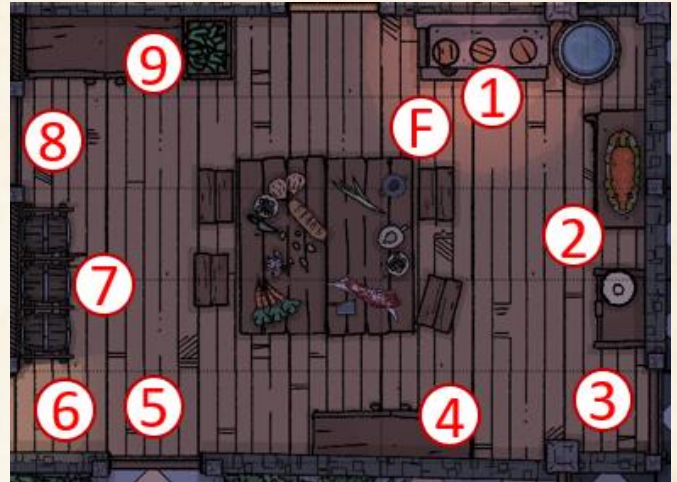
1.E.5 RATELIER D'ARMES

On y trouve un ensemble d'armes communes et de guerre assez diversifié.



1.F CUISINES

Les cuisines de la maison. Elles sont calmes en cette heure tardive, mais il est encore possible d'y trouver quelque chose à manger.



1.F.1 FOURNEAUX

Les fourneaux sont encore chauds. A côté se trouve un tonneau d'eau utilisé pour la vaisselle.

1.F.2 TABLES

Sur les tables de la cuisine on trouve les restes des repas du jour et des provisions entamées.

1.F.3 PORTE DE LA SALLE DE RECEPTION

La porte est fermée mais non verrouillée.

1.F.4 GRAND BUFFET

Le grand buffet contient la vaisselle de la maison.

1.F.5 PORTE DE LA SERRE

La porte de la serre est ouverte.

1.F.6 ESCALIERS

Les escaliers montant au 1^{er}. Une faible lueur en provient.

1.F.7 TONNEAUX

Des tonneaux contenant du vin, de la bière et de l'eau.

1.F.8 PORTE DU CELIER

La porte du cellier est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

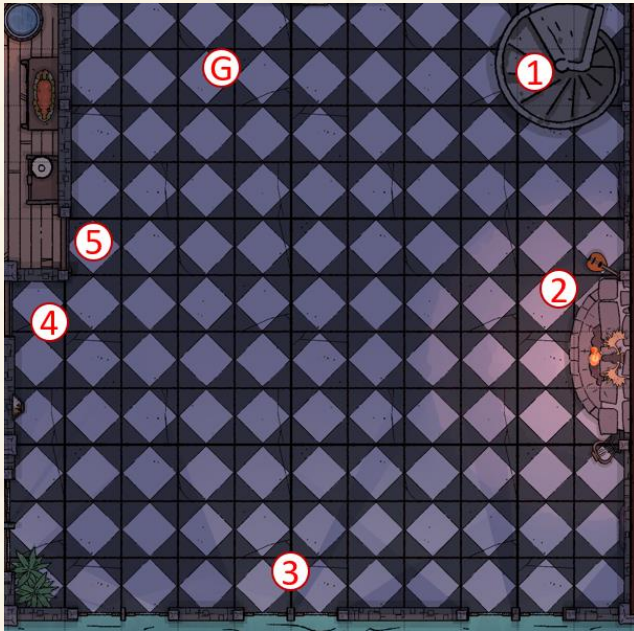
Ouverture en force : Considérer la porte comme **CA 15 – PV 10**

1.F.9 BUFFET

On y trouve **des provisions** pour la cuisine.

1.G SALLE DE RECEPTION

La **grande salle de réception de la maison Ceneri**. Elle est déserte en cette heure tardive, mais **un feu brule toujours dans la grande cheminée** pour chauffer la maison.



1.G.1 ESCALIER

Les escaliers d'honneur montant au premier étage.

1.G.2 CHEMINEE

La grande cheminée. **Les reste d'un feu** terminent de s'y consumer.

Un examen attentif (**Perception DD20**) permet de trouver l'existence **d'un passage secret permettant d'accéder aux cheminées des étages supérieurs**.

1.G.3 FENETRES SUR LE CANAL

Les grandes fenêtres sur le canal sont **doublées de solides grilles d'acier**.

Il n'est **pas possible d'y passer**.

1.G.4 PORTE DE LA SERRE

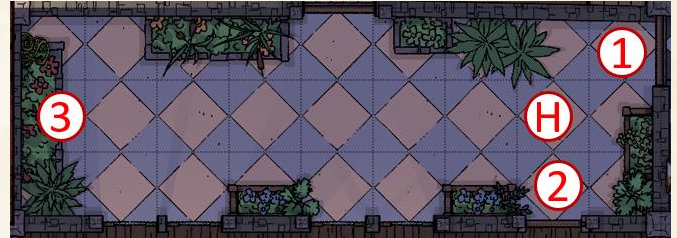
La porte de la serre est ouverte.

1.G.5 PORTE DE LA CUISINE

La porte de la cuisine est fermée mais non verrouillée.

1.H SERRE

La serre de la maison est utilisée **comme petit salon pour des réceptions informelles** avec les amis de la famille. Elle sert aussi à Lugnela, qui cultive **la bonne et la mauvaise santé par les plantes**.



1.H.1 PORTE DE LA SALLE DE RECEPTION

La porte est ouverte.

1.H.2 PORTE DONNANT SUR LE QUAI

La porte donnant sur le quai est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur **DD 18**

Ouverture en force : Considérer la porte comme **CA 15 – PV 15**

1.H.3 PLANTES TOXIQUES

Un test **d'herboristerie DD15** permet de trouver **trois doses de poudre de grise lune**.

Poudre de Grise-Lune (poison)

Une poudre grise issue du pollen d'une plante poussant dans la République d'Al'Shriab. Elle est souvent utilisée par les insomniaques. **15po la dose** chez les bons revendeurs.

Ingestion : Jet de Sauvegarde de **Constitution DD14** ou sommeil naturel pour 3d4 heures. Le poison fait effet en 10+1d10 minutes.

Inhalation : Jet de Sauvegarde de **Constitution DD16** ou sommeil très lourd pour 1d4 heures, effet en 1d10 round (pendant lesquels la créature est **Empoisonnée**).

1.1 QUAI

Ce quai permet aux Ceneri et à leurs riches amis de se déplacer par les canaux du quartier des Fontaines. La barque familiale y est accostée.



Si les PJs veulent voler une barque et venir accoster sur le quai, il leur faut :

- Faire un **jet d'Investigation DD15** pour trouver une barque isolée.
- Faire un **jet de Discrétion DD12 + x** : Chaque point d'échec au jet d'Investigation augmente de 1 la difficulté du jet de Discrétion suivant (*par exemple sur un 13 au jet d'investigation, le DD du jet de Discrétion devient 12+2=14*).
- Un **Echec du jet de Discrétion** alerte les gardes (cf 1.A).
- Faire un **jet d'Athlétisme DD13** pour manœuvrer la barque.

L'Eau du Fleuve des Morts

Les canaux d'Anima sont remplis de l'eau du Fleuve des Morts. Il est **particulièrement déconseillé de s'y baigner**. En effet, même si elle est filtrée au Barrage, elle reste chargée de composante nécromantique.

S'y baigner entraîne :

- Une **sensation de froid immédiate**, presque surnaturelle.
- Il est **impossible de récupérer des points de vie** lorsqu'on est immergé dans l'eau

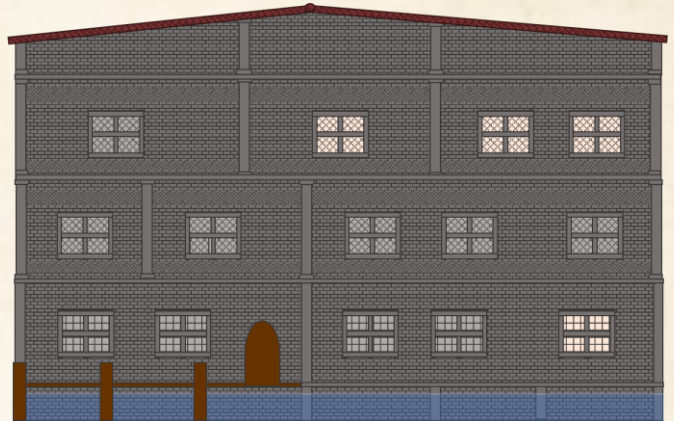
Les courants froids semblent tourner autour de toi, t'agripper et t'attirer vers le fond, aspirant ta chaleur, ta force et ta vie.

Attaque au corps à corps : +4 au toucher. Touché : (2d6 + 2) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si cet effet réduit sa Force à 0. Sinon, la réduction de Force dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long.

Si un humanoïde meurt de cette attaque, il reparait dans 1d4 round sous la forme de (lancer 1d8) :

- 1 – 3 Zombie
- 4 – 5 Ombre
- 6 : Goule
- 7 : Spectre
- 8 : Blème

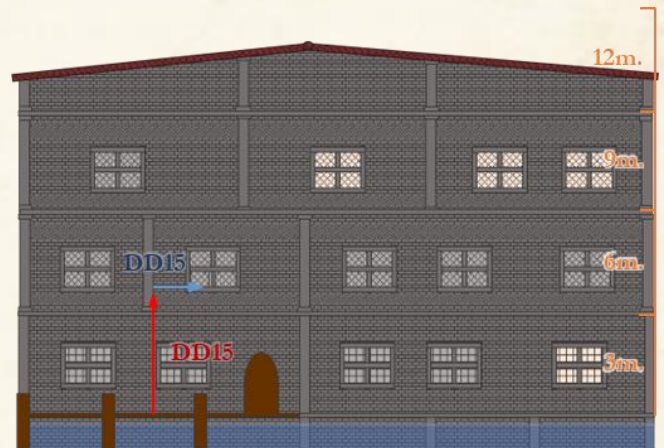
Depuis le canal, la vue sur la maison Ceneri :



Sur un jet de **Perception DD15** les PJs constatent qu'une des fenêtres du premier étage est restée légèrement ouverte (elle donne sur le Grand Salon).

Pour escalader la façade et s'introduire par la fenêtre il faut réussir :

- Une escalade **Athlétisme DD15** pour monter au 1^{er}.
- Une manœuvre **d'Acrobatie DD15** pour s'avancer jusqu'à la fenêtre.
- Une autre manœuvre **d'Acrobatie DD12** pour passer par la fenêtre.



1.1.1 BARQUE CENERI

Il s'agit d'une **barque d'apparat de la Famille**. Elle semble assez confortable.

1.1.2 PORTE DE LA SERRE

La porte de la Serre est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 15

1.J CELLIER

Le cellier sert à **entreposer les provisions de la famille**.
Il permet également **d'accéder à la cave**.



1.J.1 PORTE DE LA CUISINE

La porte de la cuisine est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

1.J.2 TONNEAUX

Deux tonneaux contenant du vin de table.

1.J.3 PROVISIONS

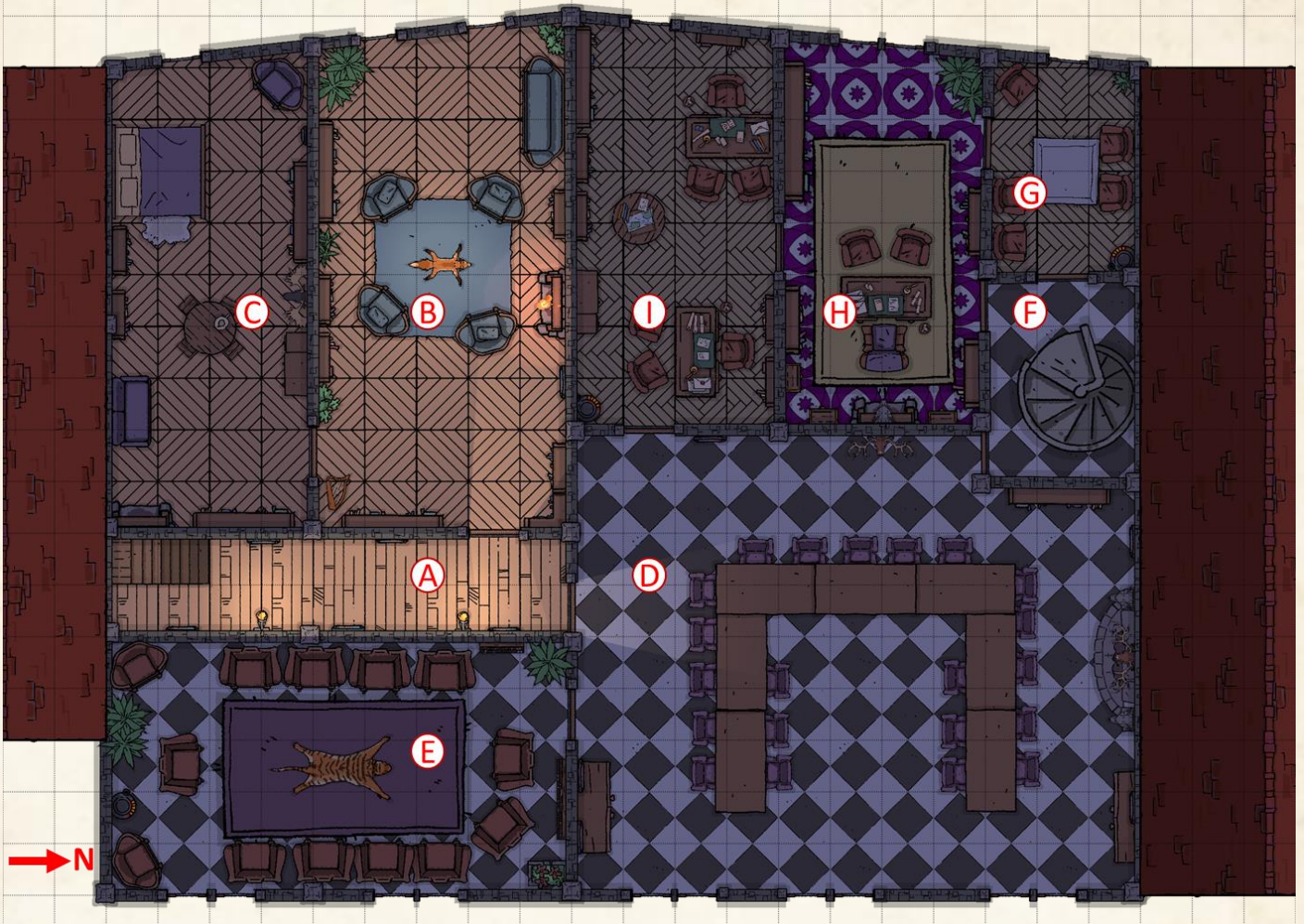
Un ensemble de provisions alimentaires

1.J.4 TRAPPE D'ACCES A LA CAVE

Cette trappe permet d'accéder à la cave.

1.J.5 CAISSES

Des caisses remplies de diverses victuailles.



2 LA MAISON CENERI - NIVEAU 1

Le premier étage de la maison Ceneri est consacré aux invités de marque de la famille, ainsi qu'aux activités professionnelles du Sénateur.

2.A COULOIR

Un couloir permettant d'accéder aux pièces et aux étages inférieurs et supérieurs.



Vous entrez dans un petit couloir éclairé par deux torches. Le couloir est orné de peintures représentant des membres de la famille.

2.A.1 ESCALIERS

Ces escaliers permettent à la fois de descendre pour accéder à la cuisine (niveau 0), et de monter pour accéder au niveau 2 (bibliothèque).

2.A.2 PORTE DU SALON DE LUGNELA

La porte du salon de Lugnela est fermée à clef.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

Lugnela a la clef sur elle et elle ouvrira cette porte aux PJs, s'ils la suivent jusque-là.

2.A.3 PORTE DE LA SALLE A MANGER

La porte de la salle à manger est restée ouverte.

2.B SALON DE LUGNELA

Le petit salon où Lugnela reçoit habituellement ses invités.

C'est ici que Lugnela conduira les PJs s'ils acceptent de la suivre.

Le salon de Lugnela est décoré avec soin. Des fauteuils confortables attendent les invités. Et un bon feu réchauffe la pièce. Il semble que Lugnela était ici peu de temps avant de descendre à votre rencontre.



2.B.1 PORTE DU COULOIR

La porte du couloir est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

Lugnela a la clef sur elle et elle ouvrira cette porte aux PJs, s'ils la suivent jusque-là.

2.B.2 PORTE DE LA CHAMBRE D'AMI

La porte de la chambre d'Ami est **fermée mais non verrouillée**.

2.B.3 BIBLIOTHEQUES

Les bibliothèques de la pièce contiennent des **ouvrages d'agrément**.

2.B.4 FENETRES

Les fenêtres sont fermées. Il est **possible de les briser et de passer à travers**.

Briser les fenêtres : Considérer la fenêtre comme CA 10 – PV 8.



2.C CHAMBRE D'AMI

Une chambre destinée aux **amis de la famille**. Elle est **actuellement inoccupée**.



2.C.1 PORTE DU SALON DE LUGNELA

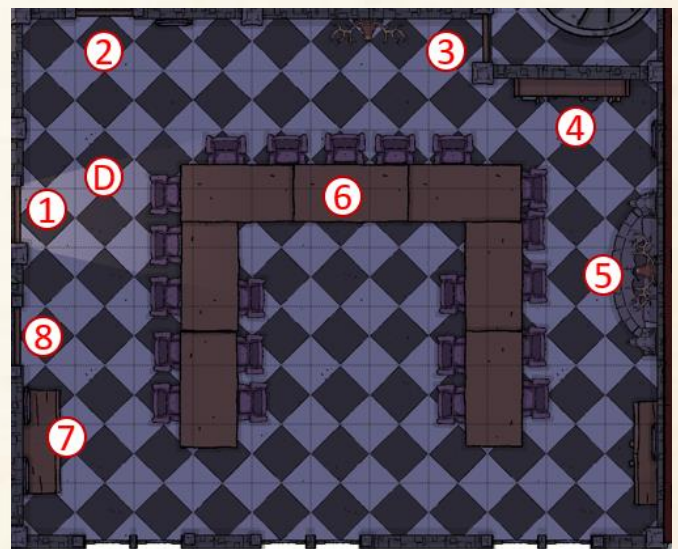
La porte de la chambre d'Ami est **fermée mais non verrouillée**.

2.C.2 MOBILIER

La pièce est meublée d'un **mobilier confortable** sans être ostentatoire. Les bibliothèques contiennent **des ouvrages d'agrément, notamment des récits de chasses**.

2.D SALLE A MANGER

La **grande salle à manger** de la famille Ceneri. Elle sert aux **banquets et réceptions** diverses donnés par le sénateur. La pièce est **richement décorée** et les **fenêtres** donnent sur le canal.



2.D.1 PORTE DU COULOIR

La porte est ouverte.

2.D.2 PORTE DU BUREAU DES GREFFIERS

La porte du bureau des greffiers est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

2.D.3 PORTE DE L'ESCALIER

La porte est fermée mais non verrouillée.

2.D.4 BIBLIOTHEQUE

Une bibliothèque contient des ouvrages racontant l'histoire d'Anima.

2.D.5 GRANDE CHEMINEE

La grande cheminée, un peu de chaleur semble monter depuis le rez-de-chaussée.

Un examen attentif (**Perception DD20**) permet de trouver l'existence **d'un passage secret permettant d'accéder aux cheminées des étages supérieurs (chambre du sénateur) et inférieur (salle de réception)**.



2.D.6 GRANDE TABLE

Une grande table d'apparat en bois richement ouvragé.

2.D.7 BUFFETS

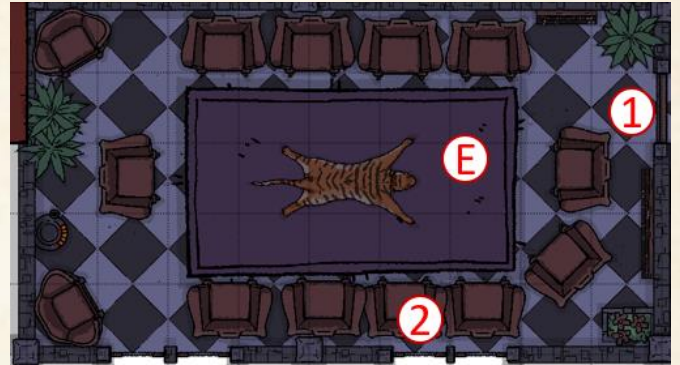
Les buffets contiennent de la vaisselle utilisée lors des banquets de la famille.

2.D.8 PORTE DU GRAND SALON

La porte est fermée mais non verrouillée.

2.E GRAND SALON

Le grand salon est **utilisé par le Sénateur** pour recevoir ses hôtes de marque et discuter des affaires importantes.



Le grand salon est baigné dans l'obscurité. Une **odeur de vieux cuir** empli l'air et la salle est décorée de **magnifiques tapisseries** et de **quelques plantes exotiques**.

2.E.1 PORTE DE LA SALLE A MANGER

La porte est fermée mais non verrouillée.

2.E.2 FENETRE

Une fenêtre est restée entrouverte.

On peut s'y glisser en faisant une manœuvre **d'Acrobatie DD12** pour passer par la fenêtre.

2.F ESCALIER

L'escalier permet de **descendre dans la Salle de Réception**. Réservé aux hôtes de marque, il dessert la grande salle à manger et les bureaux du sénateur.



2.F.1 ESCALIER

L'escalier monumental ne permet que d'accéder du niveau 1 au niveau 0. L'accès au niveau 2 se fait par l'escalier situé dans le couloir.

2.F.2 PORTE DE LA SALLE A MANGER

La porte est fermée mais non verrouillée.

2.F.3 PORTE DU BUREAU DU SENATEUR

La porte du bureau des greffiers est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18

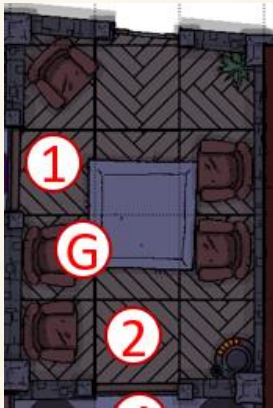
Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 15

2.F.4 PORTE DE L'ANTICHAMBRE

La porte est fermée mais non verrouillée

2.G ANTICHAMBRE

Cette antichambre sert à faire attendre les visiteurs que le Sénateur reçoit dans son bureau.



2.G.1 PORTE DE L'ANTICHAMBRE

La porte est fermée mais non verrouillée

2.G.2 PORTE DU BUREAU DU SENATEUR

La porte du bureau des greffiers est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 15

2.H BUREAU DU SENATEUR

Le grand bureau du Sénateur Ceneri. C'est là qu'il travaille sur les affaires politiques de la ville d'Anima et sur l'administration de ses domaines.



2.H.1 PORTE DU BUREAU DES GREFFIERS

La porte du bureau des greffiers est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 15

2.H.2 BUREAU DU SENATEUR

Le bureau du Sénateur semble en ordre.

En fouillant on y trouve (**Investigation DD12**) un ensemble de document et cartes sur **les domaines appartenant aux Disnovese** et notamment **le domaine familial de Bois Huant**.

Il semble que le Sénateur se soit récemment **préoccupé de la succession de son beau-frère...**

2.H.3 PORTE DE L'ANTICHAMBRE

La porte du bureau des greffiers est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 15

2.H.4 PORTE DE L'ESCALIER

La porte du bureau des greffiers est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 15

2.H.5 COFFRES DU SENATEUR

Le sénateur dispose de trois coffres en bois renforcé de bronze. Ils sont scellés au sol et ne peuvent être déplacés.

Crochetage des coffres : Outils de voleur DD 20

Ouverture en force : Considérer le coffre comme CA 20 – PV 25

Un piège protège les coffres. Il faut manipuler un petit levier dissimulé lors de l'ouverture du coffre pour éviter de déclencher le piège. Découvrir le piège demande un **jet d'Investigation DD14**.

Si le piège se déclenche, un dard empoisonné part en direction de la personne ouvrant le coffre.

Faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD16** ou **tomber endormi pour 1d4 heure** (sommeil magique), après 1d10 round de somnolence.

Contenu des coffres :

- 525 po et un ensemble de lettres
- 240 po et des bijoux pour une valeur de 310 po
- 720 po.

2.1 BUREAU DES GREFFIERS

Le bureau des deux greffiers qui travaillent avec le Sénateur Ceneri.



2.1.1 PORTE DE LA SALLE A MANGER

La porte de la salle à manger est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

2.1.2 1^{ER} BUREAU

Ce bureau contient essentiellement des documents relatifs aux activités politique du Sénateur.

On y trouve (**Investigation DD12**) des documents montrant que le sénateur est un **tenant du parti du Charbon et un opposant au parti Belliciste**. Il soutient une politique tournée vers **la prospérité par le commerce** pour la République d'Anima. Il **s'oppose régulièrement aux Teremsi** qui avec les vieilles familles d'Anima représente le parti Belliciste favorable aux forces armées d'Anima.

2.1.3 PORTE DU BUREAU DU SENATEUR

La porte du bureau des greffiers est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 15

2.1.4 2ND BUREAU

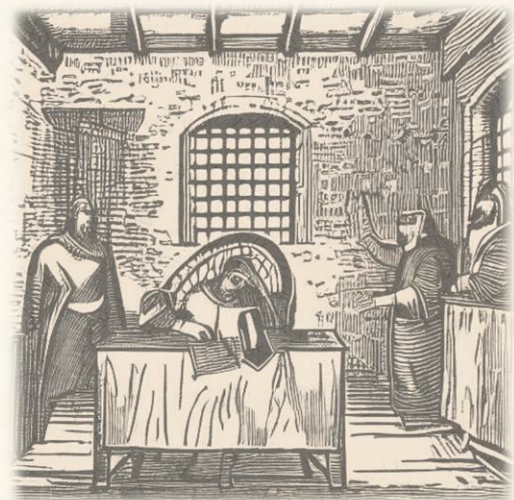
Ce bureau contient essentiellement des documents relatifs aux activités économiques du Sénateur.

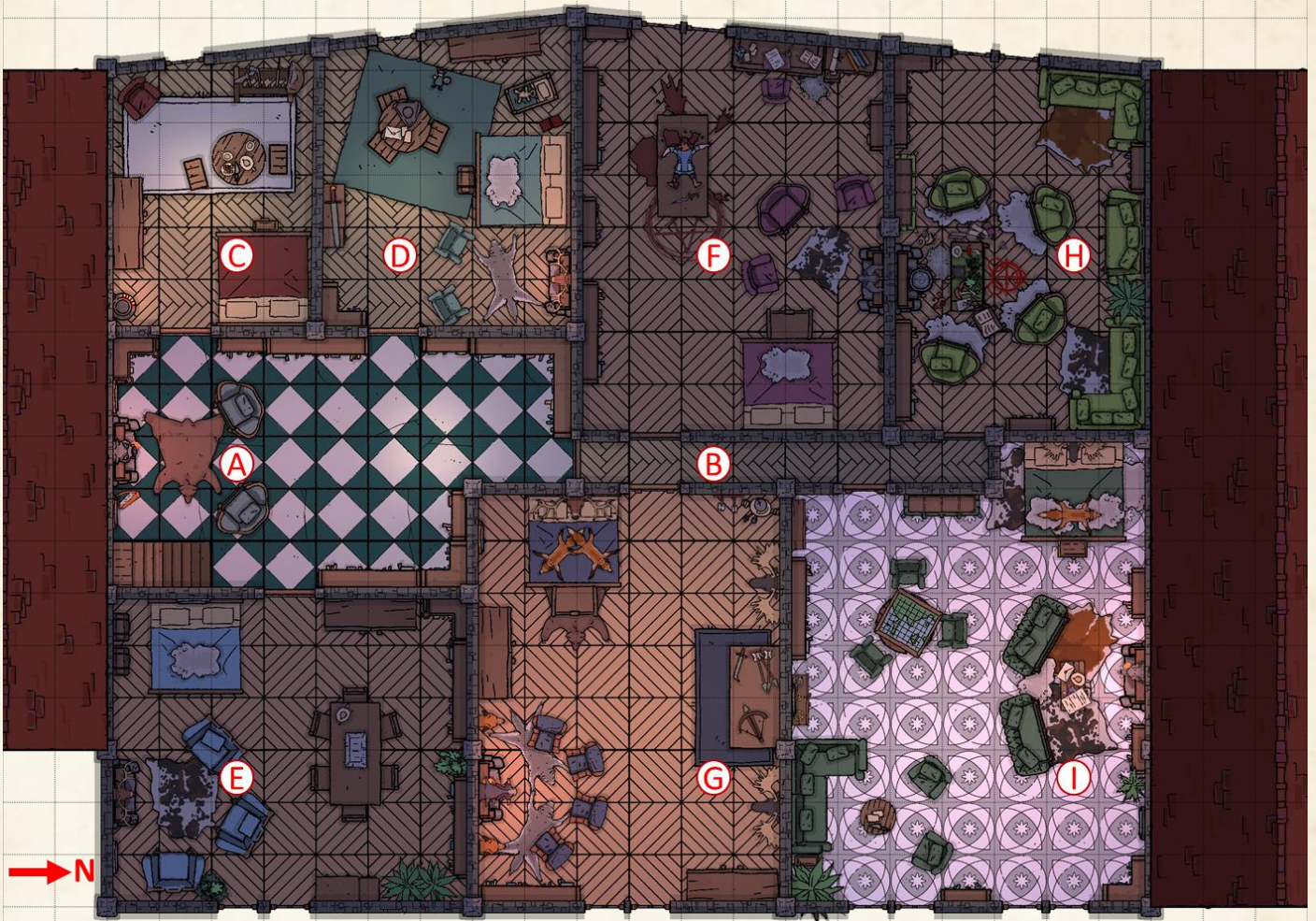
On y trouve notamment **d'important registres** montrant que **la famille tire de très importants revenus du commerce de cuir depuis Félicendre (Investigation DD14)**.

Le paiement de taxes sur le Pont des Âmes Perdues coute très cher à la famille. Ces taxes sont au profit de la Phalange d'Anima (*et on comprend l'opposition du Sénateur au parti Belliciste*).

2.1.5 ÉTAGERES ET BIBLIOTHEQUES

Les étagères et bibliothèques sont remplies de vieux registres et de textes de loi et jugements de la République d'Anima.





3 LA MAISON CENERI - NIVEAU 2

Le second étage de la Maison Ceneri est l'étage d'habitation de la famille Ceneri.

3.A BIBLIOTHEQUE

La bibliothèque de la famille. Elle sert aussi de salon privé.



Vous arrivez dans **une grande bibliothèque**. Le lieu est faiblement éclairé par un feu dans la cheminée. Livres et rouleaux de parchemins remplissent les rayonnages. Deux fauteuils confortables font face à la cheminée. **Une aura de solennité et de mystère** émane de cette pièce.

3.A.1 ESCALIERS

Ces escaliers permettent d'accéder au niveau 1.

3.A.2 PORTE DE LA CHAMBRE D'AMI

La porte de cette chambre est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

3.A.3 BIBLIOTHEQUES

Les bibliothèques contiennent **une grande diversité d'ouvrages** : légendes locales, histoire d'Anima et de Félicendre, ouvrages d'agrément, etc.

3.A.4 PORTE DU COULOIR

La porte du couloir est ouverte.

3.A.5 PORTE DE LA CHAMBRE DE LA FAMILLE GOLAMATTI

La porte est fermée mais non verrouillée.

3.A.6 PORTE DE FABRIZIO STENTI

La porte de cette chambre est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

3.A.7 CHEMINEE

Au-dessus de la cheminée trône **une étrange sculpture en pierre grise**. Elle représente une sorte de chimère ou de gargouille, **sans qu'il soit vraiment possible d'identifier un animal en particulier**.

3.B COULOIR

Un petit couloir qui dessert les chambres de l'étage.



3.B.1 PORTE DE LA BIBLIOTHEQUE

Cette porte est ouverte.

3.B.2 PORTE DE LA CHAMBRE DE COME CENERI

La porte de cette chambre est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10.

3.B.3 PORTE DE LA CHAMBRE D'ENRICO CENERI

Cette porte est fermée mais non verrouillée.

3.B.4 PORTE DE LA CHAMBRE DU SENATEUR

Cette porte est fermée mais non verrouillée.

3.B.5 PORTE DU BOUDOIR DE LUGNELA

La porte de cette chambre est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

C'est **Lugnela** qui a la clef de cette pièce sur elle.

3.B.6 TRAPPE D'ACCES AU GRENIER

Une trappe au plafond (**Perception DD10**) permet d'accéder au grenier.

La trappe n'est **pas verrouillée**, mais il n'y a pas d'échelle.

Pour monter il faut réussir un **jet d'Athlétisme DD12**

3.C CHAMBRE DE FABRIZIO STENTI

La porte de l'un des gardes du corps de la famille. Elle est actuellement vide, car Fabrizio est à son poste dans la salle des gardes.



Vous entrez dans une chambre qui a l'air **relativement modeste** au regard des autres pièces de la maison. Elle semble **appartenir à l'un des gardes de la famille**. Les restes d'un repas sont sur la table.

3.C.1 PORTE DE LA CHAMBRE

La porte de cette chambre est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

C'est **Fabrizio Stenti** qui a la clef sur lui (dans la **salle des gardes 1.E**).

3.C.2 AFFAIRES DE FABRIZIO

Dans la chambre on trouve les affaires du garde : des vêtements ordinaires, quelques traités d'armes, et **un coffre contenant 63 po**.

3.C.3 RATELIER D'ARMES

Un râtelier d'arme qui contient diverses armes de guerre.

3.D CHAMBRE DE LA FAMILLE GOLAMATTI

Arno Golamatti, garde du Sénateur habite dans cette petite chambre avec sa femme et sa jeune fille.



La famille dort dans cette chambre :

- Arno Golamatti est un [vétérán](#).
- Sa femme et sa fille ont des profils de [roturier](#).

En cas d'attaque, Arno Golamatti enfilera rapidement **une cuirasse (CA15)** et prendra **des épées** pour défendre la maison et sa famille.

Sa femme prendra **une lanterne** pour éclairer son mari. Elle pourra s'en servir comme arme improvisée en cas d'urgence.

Un petit feu brûle dans la cheminée. La pièce semble être la **chambre commune d'une honnête famille d'Anima** que vous avez **réveillée en pleine nuit**. Face à vous se tient le père de famille, qui a enfilé en hâte une cuirasse et **pris des armes à la hâte**. Derrière lui vous apercevez sa femme et sa fille de 6 ans.

3.D.1 PORTE DE LA BIBLIOTHEQUE

La porte est fermée mais non verrouillée.

3.D.2 AFFAIRES DE LA FAMILLE GOLAMATTI

En fouillant les affaires de la Famille Golamatti, on trouve des affaires ordinaires, et un petit trésor de 71 po.

3.D.3 JEUX DE JUSTINE GOLAMATTI

Toute une partie de la chambre est occupée par **un lit d'enfants** et des **jouets éparpillés** qui appartiennent à la petite Justine Golamatti.

3.E CHAMBRE D'AMI

Cette pièce est inoccupée et sert de chambre d'Ami.



3.E.1 PORTE DE LA BIBLIOTHEQUE

La porte de cette chambre est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10

3.E.2 AFFAIRE DE LA CHAMBRE D'AMI

Cette pièce semble être **une chambre inutilisée de la maison**. Destinée à des invités de marque, elle contient tout le confort que peut offrir une riche maison d'Anima. Elle ne semble pas être utilisée.

3.F CHAMBRE DE COME CENERI

La chambre du cadet de la famille, jeune Technomage et accessoirement nécromancien.



Vous entrez dans la chambre de Côme Ceneri et une puanteur abjecte vous frappe immédiatement.

Si la partie « chambre » semble plutôt bien rangée et ordonnée. Le bureau de Côme est encombré de papier et de composant de sort Technomagiques. Vous constatez que cela correspond bien au personnage et à sa permanente duplicité. Affable et fréquentable en apparence, Côme n'était qu'un être médiocre et malveillant en réalité.

Au centre de la pièce, sur une grande table un cadavre à l'aspect difforme attire votre attention. Et vous vous demandez à quel ignobles abominations le nécromancien pouvait travailler avant qu'il ne rencontre une fin funeste.

3.F.1 PORTE DE LA CHAMBRE DE COME CENERI

La porte de cette chambre est fermée à clef.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 15 – PV 10.

3.F.2 AFFAIRES PERSONNELLES

Les affaires de Côme contiennent des vêtements de Technomage, des habits de jeune homme riche d'Anima et des tenus d'égoutier.

On y trouve également 210 po.

3.F.3 BUREAU DU TECHNOMAGE

Le bureau a été laissé en désordre il y a de nombreuses notes et documents occultes.

On y trouve aussi une grande variété de composants technomagiques.

Un jet d'Investigation DD13 permet de trouver un parchemin avec le [sort de Clerc niveau 3 Animation des Morts](#)

3.F.4 TABLE DE SACRIFICE

Un étrange cadavre est encore exposé sur cette table de travail. En y regardant bien, il semble être constitué de plusieurs corps mélangés et recousus entre eux.

Un jet d'Arcane DD15 permet de constater qu'il s'agit d'une tentative de création d'un [Golem de Chair](#).

3.F.5 BIBLIOTHEQUES

La bibliothèque contient un ensemble d'ouvrage relatif à la Technomagie et à l'occultisme. On y trouve aussi un petit journal intime qui retrace le parcours de Côme.

Celui-ci permet de comprendre le parcours de Côme. Il a été initié aux sciences occultes par sa mère en parallèle de ses propres recherches sur la Technomagie.

Mais contrairement à sa mère il n'a jamais réussi à développer de liens avec des entités surnaturelles, par lui-même. Et ceux, malgré de nombreuses tentatives. Il évoque notamment des tentatives dans le bois de Perce cendre où sa mère a ses propres contacts et dans la Chapelle Chthonienne située sous la maison.

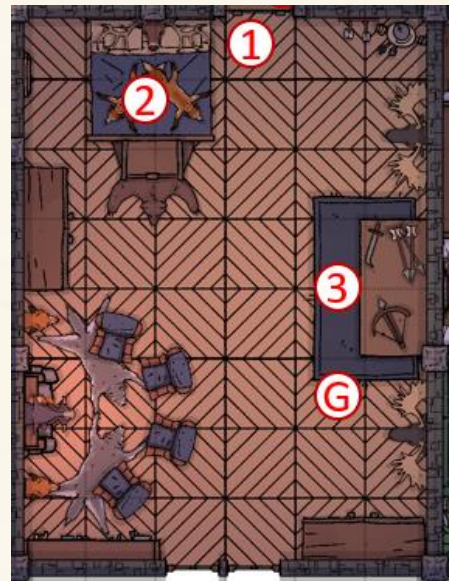
C'est uniquement lors de son travail dans les égouts sur l'eau du Fleuve des Morts qu'il a obtenu de réels résultats. Les nécromants situés dans le territoire des morts ont réussi à le contacter.

La communication a été établie grâce à l'eau du Fleuve des Morts et à l'utilisation d'une étrange propriété nommée par Côme « mémoire de l'eau ».

A partir de là il n'était qu'un véhicule pour leurs plans qui visait à attaquer les Républiques de Technomagie de l'intérieur.

3.G CHAMBRE D'ENRICO CENERI

La chambre de l'ainé des Ceneri, un chasseur accompli.



Enrico Ceneri est un chasseur accompli (profil [Archer](#)), il dort avec ses 3 chiens de chasses :

- Koko, [un chien sauvage dominant](#).
- Kiki et Fifi, [deux molosses](#).

Cette pièce est la chambre d'Enrico Ceneri, et sa passion pour la chasse se devine aisément en entrant dans la pièce. Les murs et étagères sont ornés de nombreux trophées et d'armes de chasse.

3.G.1 PORTE DE LA CHAMBRE D'ENRICO CENERI

La porte de cette chambre est fermée mais non verrouillée.

3.G.2 AFFAIRES PERSONNELLES

Les affaires d'Enrico comprennent de **riches habits de fêtes pour Anima** et une collection extensive de **tenues de chasses**.

Dans ses coffres on trouve également 342 po.

3.G.3 MATERIEL DE CHASSE

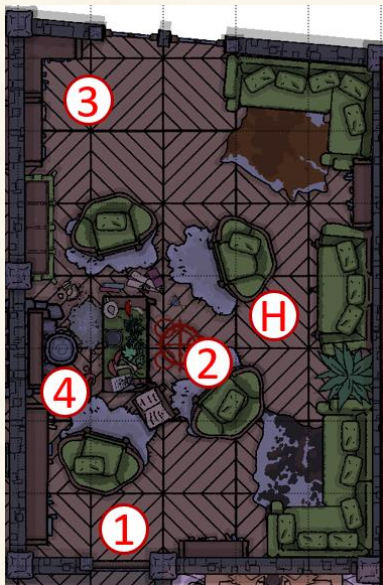
Dans la chambre d'Enrico on trouve de nombreuses armes de chasses : épieux, arcs et arbalètes, munitions diverses et variées, pièges, etc.

On y trouve notamment :

- **25 flèches +1 à l'attaque et aux dégâts contre les bêtes.**
- **25 carreaux percutant** (Lorsqu'elle est touchée, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD10 ou tomber à terre).

3.H BOUDOIR DE LUGNELA

Cette pièce est le boudoir privé de Lugnela. Elle utilise couramment cette pièce pour ses activités de Sorcellerie.



Vous entrez dans une pièce qui semble être un **petit salon privé**. La pièce est confortablement meublée, avec de nombreux **fauteuils et banquette**. Des bibliothèques chargées de livres et de rouleaux de parchemins occupent le mur sud. Il règne dans la pièce **une odeur forte et capiteuse de fumée ou d'encens**. Au centre de la pièce, une table basse a été reconvertie **en autel**. Il est chargé de **plantes, de poudres ésotériques et de morceaux de parchemins**. Devant la cheminée un **chaudron vide** est posé, prêt à l'emploi.

3.H.1 PORTE DU COULOIR

La porte de cette chambre est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme **CA 15 – PV 10**

C'est Lugnela qui a la clef sur elle.

3.H.2 AUTEL DE SORCELLERIE

L'autel est encombré de produits divers : plantes séchées, champignons, un petit chaudron, parchemin, pierres, poudres, dague.

Fouiller dans les produits exposés sur la table demande de faire un Jet de Sauvegarde de **Constitution DD14**. En cas d'échec, le personnage s'intoxique avec les poisons exposés : **1d8 dégâts de poison** et perte de **2 points de Dextérité** jusqu'au **prochain repos long**.

« Tu fouilles dans les produits exposés, **recherchant des brides d'information dans les parchemins à moitié calcinés** exposés sur la table. Il semble s'agir de **suppliques occultes et de malédictions infâmes**.

Mais à mesure que tu les étudies, tu sens des **picotements dans tes doigts et la tête te tourne légèrement**. Ils devaient être couvert de produits peu recommandable et tu t'es intoxiqué. »

3.H.3 BIBLIOTHEQUE

La bibliothèque contient des traités d'herboristeries, des herbiers, des ouvrages sur les poisons, des recettes de cuisines ainsi qu'un ensemble d'ouvrage occultes.

En étudiant la bibliothèque (**Jet de Religion ou Arcane DD18**) on peut déduire que Lugnela est une occultiste affiliée à **une entité de type « féérique »** qui **demeurerait dans le bois de Perce Cendre**.

3.H.4 CHEMINEE

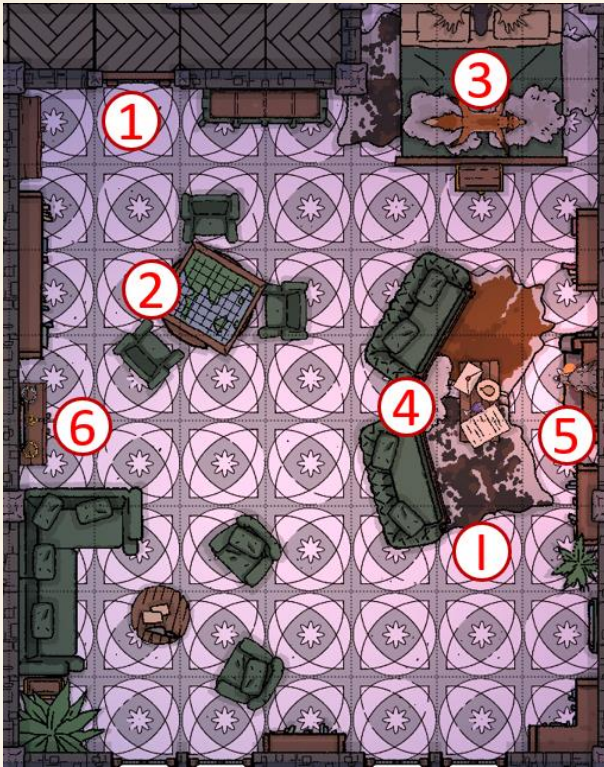
Un passage secret est dissimulé dans la cheminée, il permet d'accéder au grenier.

Un examen attentif (**Perception DD20**) permet de trouver l'existence **du passage**.



3.1 CHAMBRE DU SENATEUR

La chambre du Sénateur Carlo Ceneri et de sa femme Lugnela. Le sénateur dort dans cette chambre.



Cette pièce au sol décoré de motifs géométriques semble être la chambre du Sénateur. **Grande et très confortable**, elle est réchauffée par **un petit feu** brulant dans la cheminée. Un ensemble **de cartes et de parchemins** semblent avoir été laissé négligemment sur les tables, sans doute **les derniers travaux du sénateur** avant qu'il n'aille se coucher.

3.1.1 PORTE DU COULOIR

Cette porte est fermée mais non verrouillée.

3.1.2 TABLE AVEC UNE CARTE

La table contient diverses cartes du territoire de la République d'Anima.

En fouillant on constate (**Investigation DD12**) qu'il s'agit de cartes sur **les domaines appartenant aux Disnovese** et notamment **le domaine familial de Bois Huant**.

Il semble que le Sénateur se soit récemment **préoccupé de la succession de son beau-frère...**

3.1.3 AFFAIRES PRIVEES DU SENATEUR

La pièce contient toutes les affaires privées du Sénateur et de Lugnela Ceneri.

En fouillant on peut y trouver **346 po** dans le coffre situé au pied du lit.

Le coffre est **fermé à clef**, le sénateur a la clef sur lui.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer le coffre comme CA 15 - PV 10

3.1.4 BANQUETTES

Sur la petite table située devant la cheminée, on trouve **des documents rédigés** en début de soirée par le Sénateur, ainsi qu'une **cruche de vin et deux verres**.

En examinant les documents (**Investigation DD10**) on y trouve un projet de discours véhément écrit par le sénateur. Dans ce discours **il dénonce les Teremsi comme responsable de la mort de son beau-frère** et demande des représailles immédiates et impitoyables. La table contient également **des lettres écrites à d'autres sénateurs et cherchant à obtenir leur soutien contre les Teremsi**.

En examinant la cruche et les verres de vin, on constate qu'il s'agit d'un **très bon cru de côteau de la Rustintel** (**Histoire DD13**)

3.1.5 CHEMINEE

Un petit feu brûle dans la cheminée.

Un examen attentif (**Perception DD20**) permet de trouver l'existence **d'un passage secret permettant d'accéder aux cheminées des étages inférieur (salle à manger, salle de réception) et supérieur (grenier)**.

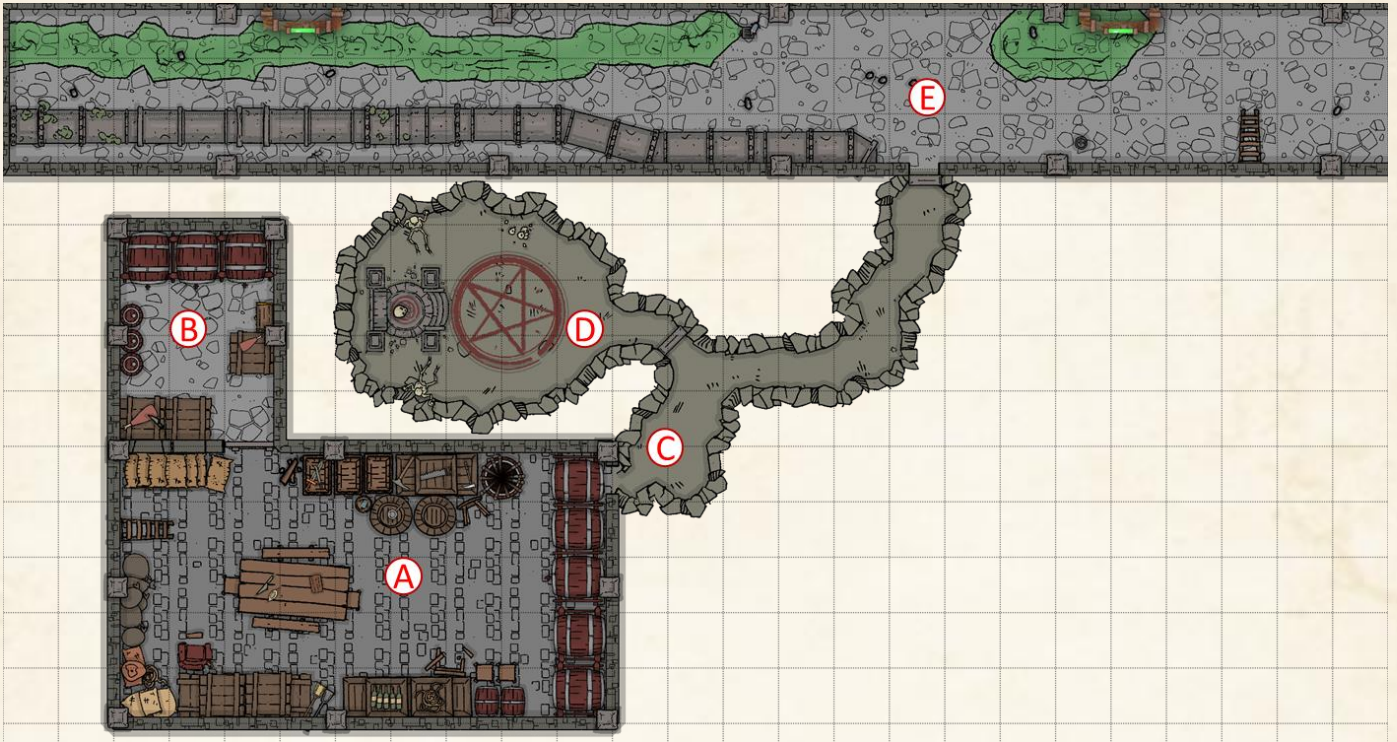
3.1.6 BIJOUX DE LUGNELA

En fouillant dans les commodes situées au Sud de la pièce, on trouve la collection de bijoux de Lugnela.

Il y a là pour **650po. de bijoux et pierre précieuses**.

Il s'agit principalement de bijou ordinaire, mais un examen attentif (**Perception DD16**) révèle la présence d'une **gemme de vision** montée sur un collier.

Parmi la jolie collection de bijou de Lugnela, se trouve **toute sorte de colliers, parures et anneaux d'une grande finesse** (et certainement d'un grand prix). Mais vous remarquer au milieu de ce trésor **un étrange collier** avec ce qui semble être **une grosse perle de cristal** montée en sautoir. En jetant un œil à travers la perle, **la réalité apparait légèrement plus claire qu'au naturel**.



4 LA MAISON CENERI — SOUS-SOLS ET GRENIERS

Les sous-sols, greniers et toits de la maison Ceneri.

4.A CAVE

Cette cave sert à entreposer des vivres et des objets pour la famille Ceneri.



4.A.1 ACCES AU NIVEAU 0

Une échelle permet d'accéder au niveau 0 (Célier 1.J). Elle donne sur une trappe qui n'est pas verrouillée.

4.A.2 PORTE DU SALOIR

La porte est fermée mais non verrouillée.

4.A.3 OUTILS

On trouve divers outils courant dans la cave (équivalent à une trousse de bricolage).

4.A.4 PASSAGE SECRET

Au fond de la pièce, 5 barriques sont alignées.

Les trois barriques situées à l'Est sont pleines de vin. Les deux les plus à l'Ouest semblent vides.

En examinant attentivement (**Perception DD16**) la barrique la plus à l'Ouest, elle révèle être l'entrée d'un passage secret.

La barrique la plus à l'ouest attire votre attention. Non seulement elle semble vide, mais en plus elle ne semble pas sentir le vin.

En vous approchant vous sentez une sorte de courant d'air froid provenir du robinet de la barrique. Vous poussez les investigations et trouvez un mécanisme permettant d'ouvrir la barrique comme une porte. Celle-ci est creusée et permet de déboucher dans un tunnel creusé dans la roche.

4.A.5 MATERIAUX

Il y a là divers matériaux entreposés par les Ceneri : planches de bois, bouteilles vides, chaises cassées, caisses vides, etc.

4.A.6 PROVISIONS

Des stocks de grains, de farine et de fruit et légumes séchés sont stockés ici.

4.B SALOIR

Le saloir sert à garder d'autres réserves de vin et de nourriture.



En entrant dans la pièce vous êtes assaillis d'une **odeur forte de viande séchée**, de sel et du **parfum capiteux d'alcool fort**. De nombreux **jambons** et **saucissons** pendent du plafond.

4.B.1 PORTE DU SALOIR

La porte est fermée mais non verrouillée.

4.B.2 VIANDE SECHEE

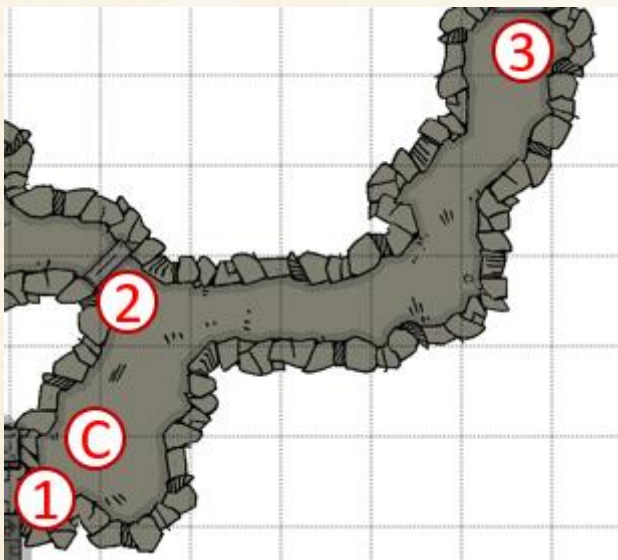
On trouve dans la pièce une trentaine de jambons et de saucisse sèches.

4.B.3 TONNEAUX

Les tonneaux contiennent des réserves de vin. Les petites barriques contiennent de la Fine d'Anima (alcool fort).

4.C COULOIR SECRET

Ce couloir permet aux membres de la famille d'accéder discrètement aux égouts.



4.C.1 PASSAGE VERS LA CAVE

En arrivant depuis les égouts, le passage débouche dans une barrique située dans la cave.

Vous avancez dans le passage et celui-ci aboutit à une sorte de **porte en bois ronde**. En l'ouvrant vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une **barrique en bois** qui dissimulait l'accès à ce passage secret.

4.C.2 PORTE DE LA CHAPELLE

Il s'agit d'une lourde porte de pierre.

La porte est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 25 – PV 10

C'est Lugnela qui a la clef dans son boudoir.

4.C.3 ACCES AUX EGOUTS

En arrivant depuis la cave, le passage débouche dans les égouts.

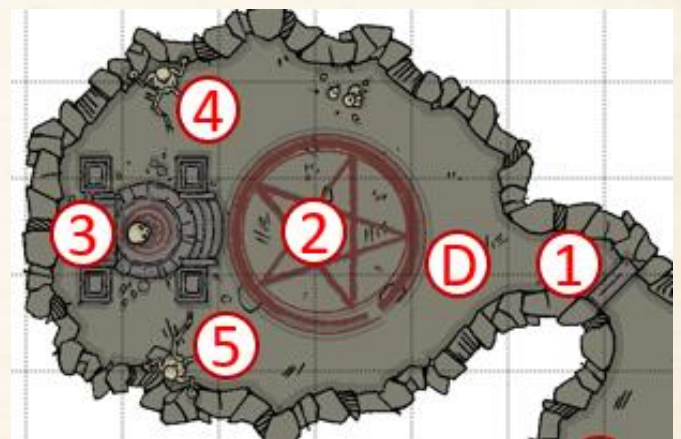
Vous arrivez à une **sorte de porte en pierre**, mais il n'y a aucun mécanisme apparent permettant de l'ouvrir.

Il faut réussir un jet **d'Investigation DD14** pour trouver le levier dissimulé qui permet l'ouverture de la porte.

Vous actionnez le **levier** et la **porte bascule lentement**. Une lumière verdâtre apparaît à travers et vous débouchez dans ce qui semble être une canalisation d'égouts.

4.D CHAPELLE CHTONIENNE

Cette chapelle a été utilisée par Lugnela et Côme pour tenter de **contacter des entités surnaturelles**. Côme n'a pas eu de grands succès (il a été contacté et utilisé par les seigneurs nécromants qui **communiquait avec lui via l'eau du Fleuve des Morts**) et **Lugnela est plus liée à la Féerie**. Elle est actuellement inutilisée.



4.D.1 PORTE DE LA CHAPELLE

Il s'agit d'une lourde porte de pierre.

La porte est **fermée à clef**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 15

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 25 – PV 10

C'est Lugnela qui a la clef sur elle.

4.D.2 PENTACLE

Le sol est couvert des traces à moitié effacées d'un grand pentacle. Celui semble avoir été tracé avec du sang.

4.D.3 AUTEL CHTONNIEN

Un autel de pierre occupe le centre de la pièce. Il s'agit d'une construction assez simple et rudimentaire, ornée de gravure qui semble presque hésitante.

Un crâne humain est posé au centre de l'autel. Il est couvert d'une épaisse couche de poussière.

Si **Fionella** pénètre dans la pièce, elle ressent un attrait étrange pour cet autel et ce crâne.

Quelque chose dans ce crâne attire ton attention. Tu t'approches et une vision s'impose à toi.

Tu ne sais pas trop pourquoi mais tu as maintenant la certitude qu'il s'agit du crâne du frère aîné de ton Père. Et que celui-ci est mort assassiné par Lugnela. Cela t'apparaît dans une sorte de vision.

Tu saisis le crâne avec respect et de petites flammes bleues apparaissent alors sur l'autel, puis elles s'éteignent aussi subitement qu'elles étaient apparues, ne laissant aucune trace de feu ni de chaleur.

Cette vision lui est donnée par un démon qui voit en Fionella l'opportunité de se créer une esclave potentielle. Il la recontactera peut-être dans le futur (ouvrant la possibilité de multiclasser Fionella en Occultiste).

4.D.4 CADAVRE #1

À droite de l'autel, le cadavre à demi décomposé d'un homme enchaîné est attaché au mur. Il porte encore des restes de vêtements et des traces de torture.

Il semble mort d'épuisement, et vous vous demandez combien de temps le malheureux est resté attaché ici avant de mourir.

4.D.5 CADAVRE #2

À la gauche de l'autel se trouve un autre cadavre. Mais il s'agit ici d'un squelette bien plus ancien.

4.E EGOUTS

Une canalisation des égouts qui passe à proximité de la maison Ceneri.



4.E.1 ACCES A LA RUE

Une **trappe** permet d'accéder à la rue, il y a une échelle pour monter.

4.E.2 PASSAGE SECRET DES CENERI

Un pan de mur dissimule l'entrée du passage secret permettant d'accéder à la maison Ceneri par les sous-sols.

Il faut réussir un **jet de Perception DD16** pour découvrir le passage. Un **levier dissimulé sous le tuyau** permet d'actionner le mécanisme d'ouverture de la porte.

4.E.3 VERS LE NORD

En continuant vers le nord, les égouts suivent le **Quai Astomazio** et la prochaine sortie des égouts se trouve au niveau de la **place des Bigues**.

4.E.4 VERS LE SUD

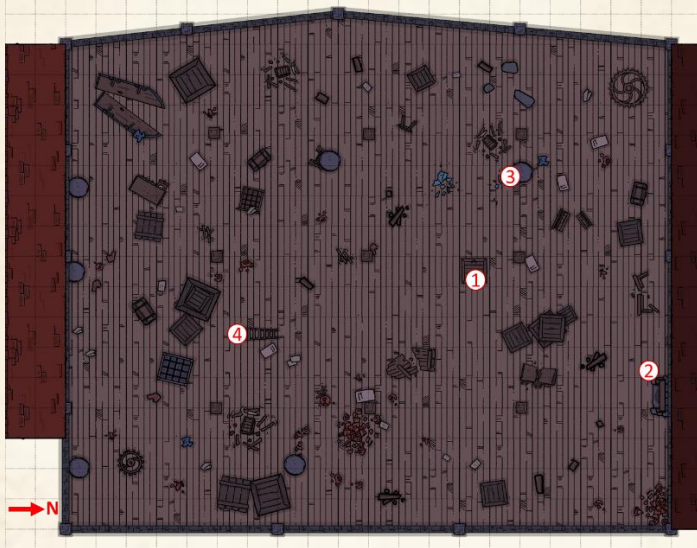
Vers le sud, le tunnel se rétrécit et s'arrête quelques mètres plus loin.

4.E.5 LANTERNE D'EGOUTIER

Les égouts d'Anima sont éclairés par un dispositif Technomagique nommé « **Lanterne d'Égoutier** ». Elles diffusent une **lueur verdâtre** grâce à un **fluide luminescent** circulant dans les tuyaux.

4.F GRENIER

Le grenier de la maison est inoccupé mais il permet d'accéder au toit.



Vous entrez dans **une grande pièce au plafond bas et au sol poussiéreux**. Il s'agit d'une sorte de grenier qui est encombré d'objets divers entreposés ici **sans ordre apparent**. Il règne ici un **grand désordre** et vous vous demandez même comment certains de ces objets ont pu atterrir là.

La pièce est traversée par quelques **conduits de cheminées** qui rejoignent le plafond. Une échelle semble donner **accès au toit** et une **trappe** doit mener aux niveaux inférieurs.

4.F.1 ACCES PAR LA TRAPPE DU COULOIR

Cette trappe correspond à l'accès situé dans le couloir du second étage 3.B.6

La trappe n'est **pas verrouillée**, mais il n'y a pas d'échelle.

Pour monter il faut réussir un **jet d'Athlétisme DD12**, pour descendre **un jet d'Athlétisme DD5**.

4.F.2 ACCES PAR LA CHEMINÉE DU SENATEUR

La cheminée comporte un passage secret communiquant avec **les cheminées des étages inférieurs** (chambre du sénateur, salle à manger, salle de réception).

Un examen attentif (**Perception DD20**) permet de trouver l'existence **du passage**.

4.F.3 ACCES PAR LA CHEMINÉE DU BOUDOIR

Ce conduit de cheminée comporte un passage secret permettant d'accéder **au boudoir de Lugnela**.

Un examen attentif (**Perception DD20**) permet de trouver l'existence **du passage**.

4.F.4 ACCES AUX TOITS

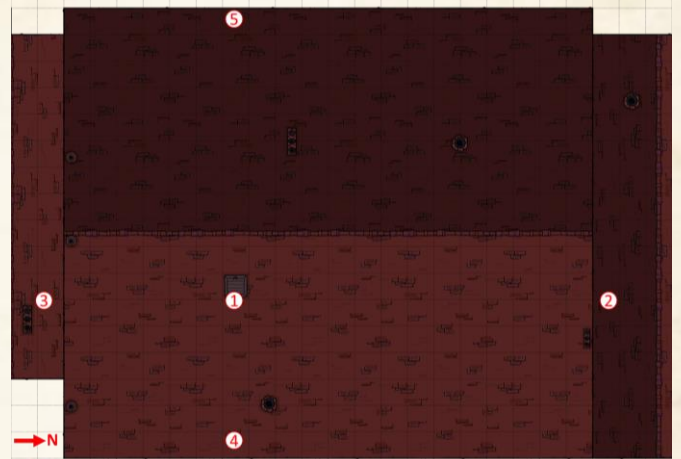
Une échelle permet d'accéder aux toits. Il mène à une trappe qui est **fermée à clef**.

Crochetage de la trappe : Outils de voleur DD 13

Ouverture en force : Considérer la trappe comme CA 12 – PV 10

4.G TOITS

Les toits de la maison permettent éventuellement de s'enfuir.



4.G.1 ACCES PAR LA TRAPPE

Cette trappe permet d'accéder au grenier. Elle est fermée à clef.

Crochetage de la trappe : Outils de voleur DD 13

Ouverture en force : Considérer la trappe comme CA 12 – PV 10

4.G.2 VERS LE NORD

En remontant vers le Nord on peut atteindre **l'Hostellerie des Ormes** qui dispose de terrasses accessible (faire un **jet d'Histoire DD15** pour avoir accès à cette information).

Il faut faire **un jet d'Acrobatie** pour s'y rendre, avec le risque de tomber du toit.

1	Echec critique. Chute dans la rue, aggravé d'une roulade sur le toit 5d6 dégâts .
2-5	Chute dans la rue. 4d6 dégâts .
6-10	Chute dans le canal. 2d6 dégâts plus effets de l'eau du canal (cf plus haut 1.I).
11-14	Cheville foulée sur le toit : 1d6 dégâts .
15+	Réussite.

4.G.3 VERS LE SUD

En allant vers le Sud, les toits aboutissent à une impasse : ils débouchent sur le jardin d'une maison.

Pour arriver jusque là il faut faire **un jet d'Acrobatie** pour s'y rendre, avec le risque de tomber du toit.

1	Echec critique. Chute dans la rue, aggravé d'une roulade sur le toit 5d6 dégâts.
2-4	Chute dans la rue. 4d6 dégâts.
5-8	Chute dans le canal. 2d6 dégâts plus effets de l'eau du canal (cf plus haut 1.I).
9-11	Cheville foulée sur le toit : 1d6 dégâts.
12+	Réussite.

On peut ensuite essayer de descendre en passant par les arbres. Cela demande **un test d'Athlétisme**.

1	Echec critique. Chute aggravée, le personnage s'empale sur une branche 6d6 dégâts.
2-8	Chute aggravée. 5d6 dégâts.
9-13	Chute normale : 4d6 dégâts.
14-17	Chute ralentie par les branches : 2d6 dégâts.
18+	Réussite.

4.G.4 SE JETER DANS LE CANAL

Sauter dans le canal nécessite **un test d'Athlétisme DD12**.

En cas **d'échec** le personnage subit **2d6 dégâts**, en cas de réussite **seulement la moitié de ces dégâts**.

Il est ensuite soumis aux effets de l'Eau du Fleuve des mort (cf. plus haut).

4.G.5 SAUTER DANS LA RUE

Sauter dans la rue nécessite **un test d'Athlétisme DD16**.

En cas **d'échec** le personnage subit **4d6 dégâts**, en cas de réussite **seulement la moitié de ces dégâts**.





5 ATTAQUER LA MAISON CENERI

Cette section présente la réaction probable des différents occupants de la maison à une attaque nocturne par les PJ. Pour chaque PNJ de la maison on y présente ses capacités, ce qu'il fait avant l'arrivée des PJs, et sa réaction à une attaque.

Enfin une dernière section présente les approches envisageables pour les PJs.

5.A LES GARDES

Quatre gardes sont installés dans la salle des gardes (1.E) et veillent sur la maison Ceneri.

Ils jouent aux cartes mais restent attentif et leurs armes sont prêtes. Une cloche sur la table permet de sonner l'alarme si besoin.

PROFIL DES GARDES

- **Fabrizio Stenti**, Un vétéran il attaque avec une épée longue au 1^{er} round, puis il dégaine son épée courte au second. Il porte une armure semi-complète CA17 et 13po. Il possède aussi la clef de sa chambre (située au deuxième étage de la maison 3.C)

- Trois malfrats ils ont des épées courtes à la place de la masse d'arme. Un d'eux est également équipé d'une arbalète (loot : 10po, 1pa, 15pa).

REACTIONS

Les gardes vont passer la nuit dans la salle de garde. Ils espèrent une nuit tranquille, mais restent vigilant. Selon le degré de menace on peut envisager trois types de réaction.

PROTEGER LA MAISON ET ALERTER.

Face à une attaque en règle, les gardes seront les premiers à répondre. Une fois le danger évalué comme sérieux, ils sonneront la cloche, donnant l'alerte dans la maison. Le tableau ci-dessous résume le temps de réactions à l'alarme.

	Niv. 0	Niv. 1	Niv. 2
Gardes	n/a	2 Tours	4 Tours
Lugnela Ceneri	2 Tours	n/a	n/a
Arno Golamatti	4 Tours	2 Tours	1 Tours
Enrico Ceneri	6 Tours	4 Tours	2 Tours
Sénateur Ceneri	8 Tours	6 Tours	3 Tours

Si les PJs arrivent à **s'introduire dans la maison à l'insu des gardes**. Ceux-ci rejoindront le combat **dès que possible, en laissant au minimum 1 garde** en faction dans la salle des gardes.

Ils opposent **une résistance méthodique à la progression des assaillants**. Leur but est de retarder la progression d'éventuels assassins.

Cela peut les conduire à **se repositionner pour mieux assurer la défense**. De ce point de vue, une pièce clef est **le couloir au niveau 1 (2.A)** qui donne accès au second étage (et donc aux pièces où se trouve la famille Ceneri).

Sur un ordre de Fabrizio Stenti, les gardes peuvent donc se replier dans ce couloir. **Ils avancent en utilisant l'action « se désengager »**, attirant les PJs derrière eux.

ECARTER LES GENEURS

Face à une menace moins affirmée, comme **du bruit dans la rue, ou un bruit non identifié dans la maison**, les gardes vont se séparer pour envoyer l'un d'eux voir ce qui se passe.

C'est d'abord l'un des **malfrats** qui sera envoyé.

S'il ne prévient pas rapidement (1 minute) que tout est sous contrôle, c'est **Fabrizio Stenti** qui ira investiguer l'origine du bruit. **Il emportera avec lui la cloche permettant de sonner l'alarme**.

En cas de tapage dans la rue, les gardes ne s'aventurent pas trop loin. Ils **invectivent les gêneurs**. Ils peuvent aussi **utiliser leur arbalète**. Et essaieront aussi **d'alerter la patrouille de la garde** (les problèmes dans la rue sont leurs problèmes).

La **patrouille de la ville (1.A)** est composée **d'un vétéran** et de **5 gardes** (profil [mercenaire du bois noir](#)).

ACCUEILLIR LA FAMILLE

Les gardes savent que Côme n'est pas à la maison.

Ils ont reçu comme **instruction de Lugnela de la prévenir s'il arrive**. Mais il n'est pas attendu avant le lendemain (Lugnela considère qu'il passera sans doute la nuit à Trimouli après l'assassinat de Fionella et Gianmarco).

Ils ne sont **pas surpris si Côme est accompagné « d'amis »**. Ils ignorent tout des relations entre Côme et les PJs, même s'ils les ont déjà vu à la maison.

Face à un PJ (Fionella) se faisant passer pour Côme, l'un des malfrats est envoyé prévenir Lugnela. Il met **4 rounds pour monter la prévenir dans son petit salon 2.B**. Elle redescend avec lui en **3 rounds**.

Pendant ce temps, Fabrizio s'enquiert poliment de la situation auprès de Côme.

« Comment allez-vous monseigneur ? Je vous savais en voyage, mais on ne vous attendait pas si tôt. Votre mère est à l'étage, **elle nous a demandé de la prévenir** si vous rentriez. J'ai envoyé Geraldo la chercher.

Vos amis et vous avez l'air fourbu, **il doit rester de quoi manger à la cuisine.** ».

5.B LUGNELA CENERI

Lugnela Ceneri passe la nuit dans son petit salon.

Elle ne dort pas et est soucieuse pour son fils. Elle espère que son plan a fonctionné et que Fionella et Gianmarco sont mort. Elle est aussi excitée du meurtre de son frère et planifie ses prochaines actions. Comment renforcer l'influence de sa famille au Sénat, comment prendre le contrôle sur les terres des Disnovese...

C'est donc **un mélange d'anxiété et d'excitation** qui l'empêche pour l'instant de trouver le sommeil.

PROFIL DE LUGNELA

Lugnela est une **Occultiste de l'Archifée**, avec les modifications suivantes aux sorts disponibles :

Incantations - L'occultiste lance l'un des sorts suivants, en utilisant le Charisme comme caractéristique d'incantation (sauvegarde contre les sorts DD 14) :

À volonté : [lumières dansantes](#), [déguisement](#), [armure de mage](#) (personnel uniquement), [main de mage](#), [illusion mineure](#), [prestidigitation](#), [communication avec les animaux](#)

1/ jour chacun : [Tentacules de Hadar](#), [Assassin Imaginaire](#), [Ennemis à foison](#), [Voracité de Hadar](#).

Convocations :

Lugnela peut également invoquer des créatures extra-planaires pour la servir et la protéger.

- Une [bête éclipsante](#)
- Un [babélien](#).

REACTIONS

Lugnela se défendra âprement si attaquée. En cas de grand danger, **elle s'enfuira de la maison** (par le sous-sol ou par les toits selon ce qui est le moins dangereux). Elle pourra même **essayer de subvertir Fionella**.

REACTION A L'ALARME

Si l'alarme est sonnée par les gardes, Lugnela est la première avertie et en mesure d'intervenir. Elle **comprend aussi très vite qui sont les assaillants** et n'est pas « surprise ». L'échec de son fils **faisait partie des possibilités qui l'empêchait de dormir**.

En 2 round, elle se trouve dans la **Salle de Réception (1.G)** et ouvre les portes en utilisant « [main de mage](#) ».

Elle évalue la situation et **attaque ensuite en conséquence** (cf Lugnela au Combat ci-dessous).

REACTION A L'ARRIVEE DU GROUPE

Si le groupe arrive avec **Fionella habillé en Côme**, Lugnela descend à leur rencontre.

Une fois prévenue par un garde, **elle descend avec lui en 3 rounds**. Elle **perce immédiatement le déguisement** de Fionella. Mais elle n'en montre rien.

Elle invite les PJs à la suivre au petit salon.

« Ah mon fils, c'est donc vrai, tu es rentré ! **Bonne nouvelle**, je n'en dormais pas tu vois. Mais j'ai dû m'inquiéter pour rien, **tout est bien à présent**.

Viens, **montons au petit salon**, je suis sûr que tu as bien des choses à me raconter. **Tes amis peuvent venir aussi**, ils sont les bienvenus comme toujours tu le sais. »

Elle les mène ensuite au petit salon (2.B) en passant par la cuisine. Elle communique télépathiquement avec Fionella pendant ce temps.

Une voie dans ta tête...

Ton père est mort. Il ne peut rien pour toi. Sans famille tu n'es rien.

Tes amis sont des imbéciles. Ils ne peuvent rien pour toi non plus.

Mais je sais que ton arme est prête et que ta main ne tremblera pas.

Alors... Tue le prêtre et tu seras mon fils.

Ton garde pourra s'occuper du gars bizarre avec une tête de rat.

Tue le prêtre et tu seras mon fils.

Si Fionella suit les conseils de sa tante, et que le combat tourne en leur faveur, **Ratsani sera invité par le Desséché à survivre** car sa destinée n'est pas ici.

Après la mort de Cistalius. Ratsani reçoit le message suivant :

Alors que Cistalius s'effondre, **tu vois son âme qui quitte lentement son corps** pour rejoindre le Desséché.

Le bienheureux !

Mais **tu reçois en même temps une communication divine assez claire :**

Ton heure n'est pas encore venue. Le Desséché compte sur toi pour des choses plus importantes. **Il faut fuir. Prévenir la Ziggourat.** Et **partir d'Anima**, ton destin t'attend **au-delà du Barrage.**

LUGNELA AU COMBAT

Au combat, Lugnela ne montre aucune pitié et n'hésitera pas à **utiliser l'ensemble de son arsenal de sorts**. Elle se comporte avec une grande fourberie, et n'hésitera pas à **faire des feintes ou à induire ses opposant en erreur**

sur ses intentions. **Elle ne s'enfuit** vraiment que s'il lui semble évident qu'elle est **en danger**.

EN SOUTIEN DES GARDES

Si Lugnela arrive alors que les PJs sont en combat, opposé aux gardes, elle se positionne en soutien, laissant les gardes faire le gros du travail, mais utilisant « **mot déconcertant** » pour attaquer les PJs.

Mot déconcertant. L'occultiste prononce un mot magique déconcertant, ciblant une créature qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres autour de lui. La cible doit réussir un **jet de sauvegarde de Sagesse DD 14** ou subir **9 (2d8) dégâts psychiques** et avoir un **désavantage aux jets d'attaque jusqu'à la fin du prochain tour** du démoniste.

Tu entends une voix douce mais ferme **te susurrer un mot à l'oreille**. Un mot... particulièrement **déconcertant** :

Liste de mots "déconcertants"

Bacbuc	Bourrichon	Bruxomanie
Jussion	Chape-chute	Baragouin
Amélanchier	Cuniculiculture	Arbouse
Dipsomane	Echolalie	Emberlucoquer
Fulgineux	Macrostiche	Pédoncule
Jaquemart	Anadyomène	Ancillaire
Logomachie	Callipyge	Trismégiste
Météorisme	Pétrogène	Melliflue
Vésanie	Sinistroyre	Cespiteux
Branquignol	Nullipare	Poulpe

ATTAQUEE EN EMBUSCADE

Lorsqu'elle se retrouve directement menacée physiquement. Que ce soit par une attaque surprise des PJs ou si les PJs ont débordé les gardes, Lugnela utilise son « **échappatoire brumeuse** » pour s'enfuir.

Échappatoire brumeuse (Recharge après un repos court ou long). En réponse à des dégâts subis, l'occultiste devient invisible et se téléporte, avec tout l'équipement qu'il porte, jusqu'à 18 mètres dans un espace inoccupé qu'il peut voir. Il reste invisible jusqu'au début de son prochain tour ou jusqu'à ce qu'il attaque, fasse un jet de dégâts ou lance un sort.

Lugnela disparaît soudainement à vos regards.

Elle se repositionne alors à bonne distance des PJs mais en les gardant dans son champ de vision.

Au tour suivant, elle réapparaît le temps de lancer [Voracité de Hagar](#) sur ses opposants.

Soudain, **Lugnela réapparaît brièvement**. Elle se matérialise comme par magie à peu près par ici (*désigner un endroit sur la carte*).

Vous avez le temps de voir **une expression de haine** sur son visage, qui se transforme bientôt en **un sourire de triomphe**.

Et soudain **tout est noir autour de vous !**

Vous êtes plongés dans des **ténèbres emplies d'un froid mordant**. Ce néant est rempli d'une cacophonie de faibles murmures, de bruissement malsain et de bruits d'aspiration saccadés. Vous sentez bientôt **une horde de tentacules gluants** qui s'agitent contre vos jambes et s'enroulent autour de vous.

DANS LA VORACITE DE HAGAR

Une fois dans la voracité de Hagar, les PJs sont aveuglés. Ils peuvent essayer de fuir au hasard. Pour cela :

- La capacité de mouvement est divisée par deux (terrain difficile).
- Il faut réussir **un jet de Survie** pour s'orienter vers la « sortie » la plus proche de la zone de ténèbres.
- Ce jet doit être fait **pour chaque tranche de 1.5m** parcouru dans les ténèbres de Hadar.
- Le jet est fait avec **Avantage** si quelqu'un appelle le personnage depuis l'extérieur.

1	Echec critique. Le personnage tombe au sol et perd l'ensemble de son mouvement pour ce tour.
2-5	Echec grave. Le personnage s'éloigne de la sortie au lieu de s'en rapprocher
6-9	Echec : Le personnage est incertain et perd 1,5m de mouvement.
10+	Réussite : Le personnage se déplace de 1.5m en direction de la sortie des ténèbres.

Durée du sort :

Lugnela maintient sa concentration sur les ténèbres de Hadar **tant qu'au moins 2 de ses opposants** n'en sont pas sortis. Après quoi, elle s'enfuit vers la **bibliothèque de la maison (3.A)**.

Si un seul de ses opposants est sorti des ténèbres. **Lugnela l'attaque avec des mots déconcertants ou avec sa rapière.**

Elle utilise la rapière face aux adversaires **dont elle estime la Sagesse plus faible que la CA**. C'est-à-dire **Cistalius**, et éventuellement **Ratsani** (*au premier abord elle utilisera Mot Déconcertant sur lui, mais face à plusieurs échecs pourra changer de technique*).

Rapière. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 mètre, une cible. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de force.

APPEL D'UNE BÊTE ECLIPSANTE

Lorsque les ténèbres de la Voracité de Hadar se referment, une **bête éclipsante** se glisse dans l'espace inter-dimensionnel. Elle vient **protéger Lugnela**.

La sphère de ténèbres se referme sur elle-même et vous retrouvez avec plaisir **le ferme plancher de la maison Ceneri**.

Mais il semble que **vous ne soyez pas les seuls à émerger des ténèbres**.

Face à vous se dresse maintenant **une espèce de gros chat**, ou plutôt de **panthère démoniaque**. Celle-ci a un **pelage d'un noir absolu** ou ne luit que **deux yeux d'un jaune perçants**.

Elle a un **aspect musculeux** et une férocité qui dénote bien sa nature surnaturelle. De plus **deux longues tentacules** ornée de griffes émergent de son dos.

Mais tout ceci **ne vous apparaît que par bribes**. En effet, la créature semble **perpétuellement en mouvement** et n'être **présente qu'à moitié dans notre plan de réalité**. A chacun de ses mouvements, elle **s'éclipse brièvement avant de réapparaître plus loin**.

La bête éclipsante est là pour chasser. Elle attaque le PJ le plus proche et ne fuira pas.

FIONELLA EN ALLIEE

Si **Fionella** trahit ses camarades et attaque **Cistalius, Lugnela l'aide à tuer ce dernier (et éventuellement Ratsani et Desmonio)**.

Desmonio a alors le choix de **trahir sa patronne** pour protéger ses amis ou de **trahir ses amis** pour protéger sa patronne.

Dans cette configuration, Lugnela utilise principalement :

- Son attaque de **Rapière** contre Cistalius.
- **Mots déconcertants** face à Desmonio et Ratsani.

Elle pourra également embrouiller l'esprit de Desmonio en utilisant **Assassin Imaginaire**.

Une **silhouette à l'aspect fantomatique** apparaît devant toi et s'avance vers toi avec un air menaçant. Il s'agit de **Bartoldo Disnovese** (feu le père de Fionella). Il est courroucé que tu aies trahi sa fille et vient se venger sur toi. Son corps est horriblement déformé et **tu fais face seul à toute l'étendue de sa colère**.

La cible doit effectuer **un jet de sauvegarde de Sagesse DD14**. Si elle l'échoue, la cible est effrayée pour la durée du sort. **À la fin de chacun de ses tours** avant que le sort ne prenne fin, la cible doit réussir **un jet de sauvegarde de Sagesse** ou subir **4d10 dégâts psychiques**. En cas de réussite, le sort prend fin.

COMBAT DANS LA BIBLIOTHEQUE

Si les PJs la poursuivent, Lugnela souhaite mener le combat final dans **bibliothèque de la maison (3.A)**. Elle pourra y invoquer un Babélien et **le reste de la famille pourra l'aider si besoin**.

Lugnela invoque le Babélien dans la bibliothèque. L'objectif est d'immobiliser et d'incapaciter ses poursuivants.

Lorsque vous pénétrez dans la bibliothèque, **Lugnela vous y attends**.

Mais alors que **vous posez le pied sur le sol de la bibliothèque**, vous constatez que celui-ci est **étrangement poisseux**.

Au centre de la bibliothèque se trouve **une créature informe, composée d'un million de bouches et d'yeux agrégés dans une masse de chair informe et sanguinolente**.

Toutes ces bouches babillent des choses **incompréhensibles**. Invocation maléfiques, suppliques plaintives de torturés, rumeurs malfaisante et propos incohérent s'entremêlent et s'insinuent dans votre esprit pour vous faire **perdre la raison**.

Lugnela se pose à l'autre bout de la bibliothèque. Elle est immunisée au babil du Babélien et combat les PJs en utilisant:

- Le sort de **Ennemis à Foison** lancé sur Ratsani
- Le sort **d'Assassin Imaginaire** sur Desmonio.
- Mots déconcertants sur Fionella

Ennemis à foison :

Vous atteignez l'esprit d'une créature que vous pouvez voir et la forcez à effectuer **un jet de sauvegarde d'Intelligence DD14**. Une créature réussit automatiquement si elle est immunisée contre l'état effrayé. En cas d'échec à la sauvegarde, la cible perd la capacité de distinguer un ami d'un ennemi, considérant toutes les créatures qu'elle peut voir comme des ennemis jusqu'à la fin du sort. **Chaque fois que la cible subit des dégâts**, elle peut répéter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

À chaque fois que la créature affectée choisit une autre créature comme cible, elle doit choisir la cible au hasard parmi les créatures qu'elle peut voir à portée de l'attaque, du sort ou de toute autre capacité qu'elle utilise. Si un ennemi provoque **une attaque d'opportunité** de la part de la créature affectée, la créature doit effectuer cette attaque si elle en est capable.

Face à tant d'horreurs tu comprends que **ce qu'il reste de ta vie ne sera plus qu'un combat sans fin contre tout et contre tous**. Les ennemis t'assaillent de toutes part et tu ne sais plus par qui il faudra commencer.

EN FUITE

Si Lugnela estime qu'il est temps de s'enfuir, elle se dirige vers les **passages secrets de la maison**. Elle laissera alors **le reste de la famille se battre à sa place**.

Lors de sa fuite, elle pourra utiliser **Tentacules de Hadar** pour se protéger face à un trop grand nombre d'ennemis.

Lugnela **éructe une malédiction** appelant à elle le pouvoir **d'Hadar la Sombre Famine** et des **tentacules d'énergie noire** jaillissent soudain de son corps dans un hurlement de douleur.

Ils s'avancent vers vous en sifflant et viennent vous frapper.

Toutes les créatures se trouvant à **3 mètres ou moins** de Lugnela doit effectuer **un jet de sauvegarde de Force**. En cas d'échec, la cible subit **2d6 dégâts nécrotiques** et ne peut **pas utiliser de réaction** jusqu'à son prochain tour. En cas de réussite, la cible subit la **moitié de ces dégâts** et ne souffre pas d'effets supplémentaires.

5.C FAMILLE GOLAMATI

La famille Golamati est **au service de la famille Ceneri**. **Arno Golamati est un garde** au service de la famille, sa femme travaille comme **femme de chambre**. Ils ont une **jeune fille de 6 ans**. La famille dort dans sa chambre (3.D) au second étage.

PROFILS

- Arno Golamati est un **vétéran**.
- Sa femme et sa fille ont des profils de **roturier**.

En cas d'attaque, Arno Golamati enfilera rapidement **une cuirasse (CA15)** et prendra **des épées** pour défendre la maison et sa famille.

Sa femme prendra **une lanterne** pour éclairer son mari. Elle pourra s'en servir comme arme improvisée en cas d'urgence.

REACTION

Arno Golamati se lève et rejoint le combat dès qu'il peut.

COMBAT AU REZ-DE-CHAUSSEE

En cas de combat au rez-de-chaussée, **Arno Golamati** ne sera alerté **par la sonnerie de l'alarme**. Il s'habille alors à la hâte et laisse sa femme et sa fille derrière lui.

Il descend en 4 rounds pour rejoindre le combat après avoir entendu l'alarme.

Si l'alarme n'a pas été sonnée, à chaque round de combat, lancer **1D6**, il se **réveille sur 1-2** et descend ensuite en **4 rounds**.

COMBAT AU 1^{ER}

En cas de **combat au 1^{er}** Arno Golamati sera alerté par la sonnerie de l'alarme ou par le bruit des combats.

L'alarme le réveille immédiatement. En cas de combat sans alarme, à **chaque round de combat, lancer 1d6, il se réveille sur 1-4.**

Il descend en **2 rounds** après avoir été alerté.

COMBAT DANS LA BIBLIOTHEQUE

En cas de combat dans la bibliothèque, **Arno Golamatti se réveille immédiatement** et rejoint le combat au round suivant.

Sa femme se poste **en seconde ligne** pour protéger leur fille.

Note importante : Arno est soumis à l'influence du Babélien à partir son deuxième round d'action : Au premier round il sort de sa chambre et à toute liberté d'action. Au second il doit commencer à faire des Jet de Sauvegarde contre les murmures du Babélien.

MORT D'ARNO

Si Arno meurt, **sa femme et sa fille s'enferme et se cache dans la chambre en pleurant.**

Sa femme pourra essayer de défendre sa fille si les PJs s'approchent.

5.D ENRICO CENERI

Enrico Ceneri est le **fils aîné de la famille Ceneri**. C'est un jeune homme un peu vain, **pas bien malin** mais très sûr de lui qui passe **la majorité de son temps à la chasse.**

Il dort dans sa chambre (3.G) **avec ses chiens**. Il est au courant que son Oncle a été tué la veille, mais **ne sait rien des manigances de sa mère, ni de son frère.**

Pensant sa maison en danger, il **rejoindra le combat courageusement s'il est réveillé.**

PROFILS

Enrico Ceneri est un chasseur accompli (profil [Archer](#)), il dort avec ses 3 chiens de chasses :

- Koko, [un chien sauvage dominant](#).
- Kiki et Fifi, [deux molosses](#).

Enrico n'a pas eu le temps de mettre son armure de cuir, **sa CA est de 14.**

REACTIONS

COMBAT AU REZ-DE-CHAUSSEE

En cas de **combat au Rez-de-chaussée** Enrico Ceneri sera alerté par la sonnerie de l'alarme ou par le bruit des combats.

L'alarme le réveille immédiatement. En cas de combat sans alarme, à **chaque round de combat, lancer 1d6, il se réveille sur 1.**

Il descend en **6 rounds** après avoir été alerté.

COMBAT AU 1^{ER}

En cas de **combat au 1^{er}** Enrico Ceneri sera alerté par la sonnerie de l'alarme ou par le bruit des combats.

L'alarme le réveille immédiatement. En cas de combat sans alarme, à **chaque round de combat, lancer 1d6, il se réveille sur 1-2.**

Il descend en **4 rounds** après avoir été alerté.

COMBAT DANS LA BIBLIOTHEQUE

En cas de **combat dans la bibliothèque** Enrico Ceneri sera alerté par le bruit des combats.

Il rejoint le combat **2 rounds** après avoir été alerté.

COMBAT

Enrico Ceneri **envoie ses chiens à l'attaque** au corps à corps et **attaque à distance avec un arc de chasse**. Ils partagent la même initiative.

Un cri ferme retenti soudain :

« **Koko, Kiki, Fifi, Tue ! Tue !** »

Vous **voyez trois énormes chiens de chasses bondir vers vous**, et au même instant vous entendez le **claquement sec de la corde d'un arc.**

Idéalement Enrico Ceneri **exploite les ombres pour rester hors de vue** des PJs tout en continuant à les larder de flèches.

5.E SENATEUR CARLO CENERI

Le sénateur Ceneri dort d'un sommeil lourd dans sa chambre. Il met, **un certain temps à rejoindre le combat**. Il saisit **une arbalète lourde** et s'approche prudemment du combat. Il s'enfuit par les passages secrets de sa chambre si le combat semble joué.

PROFILS

Carlo Ceneri est un chevalier.

Mais il n'a à disposition dans sa chambre **qu'une arbalète lourde et une poignée de carreaux (10).**

N'ayant pas d'armure sur lui, **sa CA est de 10.**

Il **utilise son aptitude de commandement pour aider Enrico Ceneri et ou Lugnela Ceneri.**

REACTIONS

COMBAT AU REZ-DE-CHAUSSEE

En cas de **combat au Rez-de-chaussée** Carlo Ceneri sera alerté par la sonnerie de l'alarme ou par le bruit des combats.

L'alarme le réveille immédiatement. En cas de combat sans alarme, **à chaque round de combat, lancer 1d6, il se réveille sur 1.**

Il descend en 8 rounds après avoir été alerté.

COMBAT AU 1^{ER}

En cas de **combat au 1^{er}** Carlo Ceneri sera alerté par la sonnerie de l'alarme ou par le bruit des combats.

L'alarme le réveille immédiatement. En cas de combat sans alarme, **à chaque round de combat, lancer 1d6, il se réveille sur 1-2.**

Il descend en 6 rounds après avoir été alerté.

COMBAT DANS LA BIBLIOTHEQUE

En cas de **combat dans la bibliothèque** Carlo Ceneri sera alerté par le bruit des combats.

Il rejoint le combat 3 rounds après avoir été alerté.

5.F LES APPROCHES POSSIBLES

Petite liste des approches possibles pour les PJs. Certaines d'entre elles peuvent être combinées en partitionnant le groupe.

5.F.1 ASSAUT PAR LA PORTE PRINCIPALE

L'approche la plus frontale est de lancer un assaut en règle sur la maison Ceneri.

Dans ce cas, **les PJs font d'abord face aux gardes**, rapidement **soutenus par Lugnela**, puis par le reste de la maison.

5.F.2 SE FAIRE PASSER POUR COME

Fionella peut utiliser ses talents de **Maitres des Intrigues** ([de l'Archétype « Conspirateur » pour la classe Roublard](#)). Pour se faire passer pour Côme.

Ce déguisement **fonctionne sans peine sur les gardes**, mais ne passera pas sur Lugnela. Elle fera **semblant d'y croire**, pour mieux essayer de retourner Fionella contre le groupe, ou pour la surprendre.

5.F.3 ASSAUT PAR LES EGOUTS

Les PJs peuvent essayer de passer par les égouts pour infiltrer la maison.

Pour cela il faudra **trouver le passage secret dans les égouts** permettant **d'accéder à la maison** (4.E.2) puis suivre le passage jusqu'à **la cave** (4.A) et remonter vers **le cellier** (1.J).

A partir de là, les PJs font face à **une porte verrouillée** et devront utiliser des outils de voleur pour aller plus loin sans alerter les gardes.

L'assaut risque alors de ressembler à **un assaut frontal** sur la maison, mais avec peut être la possibilité de réduire le nombre de garde à affronter (d'abord un garde envoyé en éclaireur, puis si on a pu le tuer discrètement, le reste de la garde).

5.F.4 ASSAUT PAR LE TOIT

L'assaut par le toit est **une option plus discrète** mais qui requiert un **bel effort d'escalade**.

Les PJs doivent d'abord **escalader la façade** (1.A) puis s'introduire dans la maison par le toit en crochétant la serrure de la trappe 4.G.1.

Les PJs peuvent ensuite descendre et essayer de trouver **où se trouve Lugnela**.

Ils risquent de faire face d'abord à **Enrico Ceneri** et ses chiens, puis **aux gardes** et **au sénateur** avant de trouver Lugnela.

5.F.5 ASSAUT PAR LE CANAL

Passer par le canal (1.I) est aussi une option **permettant une approche un peu plus discrète de la maison**.

Cela produira sans doute un résultat assez similaire à un assaut par les égouts **si les PJs passent par la serre**. Mais passer par le canal ouvre aussi la possibilité de **passer par la fenêtre du salon** (cf ci-dessous) qui est sans doute la meilleure option.

5.F.6 ASSAUT PAR LA FENETRE DU SALON

C'est probablement la meilleure option d'infiltration. Elle requiert **un peu de planification et d'escalade** mais permet d'entrer discrètement dans la maison **directement à l'étage où se trouve Lugnela**.

Il faut pour cela **passer par le canal** (1.I). **Escalader la façade** jusqu'à la fenêtre du **Grand Salon** (2.E.2).

En passant par-là, il est possible de **réellement surprendre Lugnela et les gardes**.

5.F.7 TOUT CRAMER

Il n'est pas impossible que l'idée de **mettre le feu à la maison** vienne aux joueurs⁵

⁵ Un « classique » chez mes PJs...

Principe général : Démarrer un incendie requiert de réussir un **Jet de Survie DD20** dont la réussite dépend du **type de carburant utilisé** et du **temps de préparation**.

Le feu se propage ensuite peu à peu à la **maison en évoluant peu à peu d'un petit feu à un véritable brasier**, sauf s'il est arrêté.

ASSEMBLER LE CARBURANT

Les PJs doivent d'abord **préparer le feu en** assemblant du carburant.

Différents types de carburants peuvent être apporter, et chacun donne un **bonus au jet de Survie**. Apporter du carburant est une **Action**. Pour un même foyer, **sur un round, seules 2 actions** d'apport de carburant peuvent être effectuée (*Si d'autres PJs souhaitent aider, ils risqueraient de gêner mais ils peuvent aller chercher plus loin du carburant qui sera ajouter au tour suivant*).

Carburants	Bonus initial	Bonus suivant	Effet
Huile, lanterne, alcool fort.	+5	+2	Temporaire
Livres, papiers et parchemins.	+4	+1	Permanent
Tissus	+3	+1	Permanent
Bois (chaises, meubles, etc.)	+2	+1	Permanent
Feu existant comme base	+2	n/a	Permanent

Chaque carburant à **deux types de bonus :**

- **Le bonus initial :** qui correspond au premier ajout de ce type de carburant au foyer.
- **Le bonus suivant :** qui correspond au bonus cumulatif de rajouter ce type de carburant au foyer.

L'effet des carburants peut aussi être :

- **Temporaire :** l'effet n'est valable que pour le 1^{er} jet de Survie fait avec ce carburant. Si le jet est raté, il faudra dépenser une autre dose de ce carburant pour essayer de l'allumer. (*Ex. si les PJs dépense une dose d'alcool pour essayer d'allumer un feu mais échouent, l'alcool est perdu car trop volatil*).
- **Permanent :** l'effet est valable sur tous les jets de Survie effectués pour essayer d'allumer ce feu. (*Ex. si les PJs ont entassé des poutres en bois pour allumer un feu, mais échoue à la première tentative, les poutres sont toujours là pour une seconde tentative*).

ALLUMER LE FEU

Les PJs font ensuite un **Jet de Survie DD20** pour l'allumage du feu, en **ajoutant les bonus de Carburant** au jet de dés.

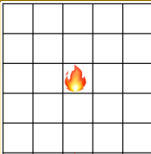
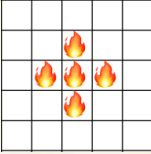
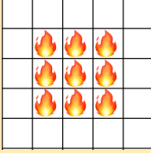


1 naturel : Vous n'avez réussi qu'à vous brûler bêtement ! **1d6 dégât de Feu.**

20 naturel : Le feu prend vite ! **gagnez 30 secondes sur l'extension du feu.**

LE FEU GRANDIT

Une fois allumé **le feu progresse peu à peu** en s'étendant de proche en proche.

La table ci-dessous propose un **schéma d'extension de base du feu** et donne **les dégâts subit pour chaque round passé dans le feu :**

Round	Feu
1 – 6 (30 secondes)	Petit feu (1,5m) 1d6 dégâts 
7 – 10 (1 minute)	Feu moyen (3m) 2d6 dégâts 
11 – 20 (2 minutes)	Grand feu (4,5m) 3d6 dégâts 
21 – 30 (3 minutes)	Brasier (6m) 4d6 dégâts 
31 – 40 (4 minutes)	Incendie (7.5m) 5d6 dégâts 

A chaque round pour voir comment s'étend le feu, on peut **lancer 1d12 comme test d'extension du feu :**

1D12	Test d'Extension du Feu
1	Le feu régresse soudainement d'un niveau
2 - 3	Le feu stagne, ne comptez pas ce round.
4 - 9	Le feu augmente normalement.
10 - 11	Le feu progresse plus vite que prévu : comptez 2 rounds au lieu d'un seul.
12	Le feu progresse soudainement, augmentez d'un niveau de feu.

Les PJs peuvent ajouter à nouveau du carburant avec un **jet de Survie DD10**, mais **en cas d'échec ils se**

brûlent (1d6 dégât de feu). Chaque ajout de carburant après le départ du feu **accélère d'1 round** son extension.

Deux gardes peuvent être détaché pour essayer de calmer l'incendie. **Pour chaque garde** essayant de faire diminuer l'incendie, **enlever 3 au jet d'Extension du feu**