- Une mêlée dans une pièce encombrée d'objets fera sûrement tomber des quantités de meubles et d'objets de décoration. Des liasses de papiers et de factures, des pièces de jeu ou des bibelots en verre peuvent être jetés au sol et se briser ou être piétinés.

- Si l'action se déroule dans les étages supérieurs, voilà une excellente occasion de pousser un personnage par la fenêtre (et c'est aussi le moment idéal pour utiliser un point de Destin : par chance, le personnage se réveille hors de la ville, à l'arrière d'un tombereau de fumier.)

- Du fait que toutes ces maisons sont mitoyennes d'autres demeures, il est probable que le tumulte attirera l'attention des voisins.

Rencontres

- Les personnages sont conduits par le majordome au travers d'une succession de petits couloirs et d'escaliers étroits jusqu'à un salon spacieux, très impressionnant, décoré et meublé pour recevoir des invités. Cette pièce se trouve dans un étage élevé et ses grandes fenêtres laissent entrer la lumière à flots.

- S'ils se lient d'amitié avec le propriétaire de la maison, celui-ci les recevra peut-être dans un bureau plus petit et plus encombré, là où il travaille habituellement.

- Si le maître de maison est un marchand et s'il estime assez les personnages, il leur propose de la nourriture et des boissons de très bonne qualité, ce qui est une manière de faire valoir sa fortune.

NOUVELLE CARRIÈRE : ALLUMEUR DE RÉVERBÈRES

Description : dans les plus grandes cités de l'Empire, on peut voir une merveille qui n'existe nulle part ailleurs dans le Vieux Monde : les réverbères. Ils servent à illuminer les artères principales et les plus grandes rues, particulièrement dans les quartiers riches. Altdorf a été la première cité à équiper ses rues de lanternes et celles qui se trouvent au voisinage du palais impérial sont particulièrement ouvragées. Les allumeurs de réverbères sont chargés d'entretenir ces lanternes et de les allumer tous les soirs au crépuscule. Ils transportent tout un assortiment de chandelles et d'allumoirs et certains se servent même des mèches à combustion lente couramment utilisées pour les armes à feu. Les habitants de la ville sont très fiers de leurs réverbères, qu'ils considèrent comme des symboles de sophistication et de civilisation. Le danger d'incendie est tel au cœur des quartiers aux bâtiments tassés les uns contre les autres, que quiconque s'attaque aux allumeurs de réverbères est passible de la peine de mort.

Note : si vous tirez au sort votre carrière de départ, vous pouvez substituer l'Allumeur de réverbère au Bourgeois avec l'accord de votre MJ.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	+5%	—	+10%	+5%	+5%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages *ou* Résistance à l'alcool, Connaissances générales (Empire), Escalade, Marchandage, Perception, Survie
Talents : Acuité visuelle *ou* Intelligent, Combat de rue, Fuite
Dotations : huile pour lampes, 20 allumettes, lampe-tempête, boîte d'amadou, 8 chandelles de cire
Accès : Charbonnier, Paysan, Ratier, Serviteur
Débouchés : Agitateur, Bateleur, Bourgeois, Collecteur de taxes, Contrebandier, Garde, Initié, Serviteur

Furtivité

- Il est très difficile de se montrer discret dans toutes ces petites pièces envahies de bric-à-brac ; vous pouvez raisonnablement augmenter la difficulté de tous les tests d'un cran.

- Comme l'entrée principale donne directement sur la rue, il est préférable d'essayer de s'introduire dans la maison par la porte de derrière, où les personnages courent moins de risques de se faire remarquer.

- La pagaille qui règne dans la maison ne facilite pas la tâche d'un personnage essayant de trouver un objet précis, particulièrement s'il ne sait pas où se cache celui-ci. Dans la plupart des pièces, les tests de Fouille devraient leur prendre au moins 10 minutes et peuvent durer jusqu'à 30 minutes dans certaines. Insistez bien sur le capharnaüm dans lequel ils doivent fureter.

Éléments de personnalisation

- Le majordome. À quoi ressemble-t-il, comment traite-t-il les personnages et a-t-il quelque chose de bizarre ?

- La décoration du grand salon où sont reçus les personnages peut tourner autour d'un thème : par exemple, un grand nombre de tableaux et de bibelots représentant des chiens ou bien des nus, ou encore une quantité d'objets d'art d'origine elfe ou naine.

Les théâtres

Les théâtres que fréquentent les privilégiés sont des endroits luxueux, dont toutes les surfaces sont rembourrées ou dorées, et parfois les deux (le rembourrage doré est terriblement prétentieux). Un aristocrate ne saurait acheter un simple billet pour une représentation ; au lieu de cela, il loue une loge à l'année, ce qui lui permet d'assister à autant de représentations qu'il le désire.

Les habitués sont accueillis à l'entrée par des ouvreuses en uniforme, qui les saluent par leur nom et les conduisent à leurs loges. Ils peuvent y recevoir autant d'invités qu'elle peut en contenir et le personnel du théâtre ne leur impose aucune limite, à moins d'une exagération flagrante. Si un noble seigneur décide d'entasser soixante personnes dans une loge prévue pour en contenir vingt, cela le regarde. Toutefois, s'il tente de faire entrer plusieurs centaines de personnes avec lui, le personnel se permettra quelques observations.

Les loges sont rangées comme les sièges d'un auditorium ordinaire, excepté qu'on y accède par un corridor situé à l'arrière de la rangée et qu'elles sont séparées des autres loges par un plafond et des parois. L'occupant d'une loge centrale peut s'asseoir tout au fond de sa loge et profiter d'une excellente vue sur la scène, tout en demeurant à l'abri des regards. Les loges de côté, elles, sont tout à fait visibles depuis celles qui leur font face et, en se penchant un peu, on peut voir ce qui s'y passe depuis à peu près la moitié des autres loges du théâtre. Par contre, on y voit généralement assez mal ce qui se passe sur scène.

Les loges de côté sont les plus demandées et les plus chères. La bonne société d'Altdorf ne va pas au théâtre pour assister à des opéras ou des pièces culturelles ; les gens y vont surtout pour faire étalage de leur fortune et de leur position sociale. Les bruits de la représentation, particulièrement lorsqu'il s'agit d'un opéra, ainsi que le fait que les loges soient isolées par des parois et que les théâtres soient ouverts au public en font d'excellents endroits pour organiser des rencontres discrètes. En conséquence, certains nobles louent à la fois une loge de côté pour s'afficher et une loge centrale pour y organiser des réunions plus discrètes. Toutes les loges peuvent être verrouillées de l'intérieur, de manière à éviter les interruptions gênantes.

Ces théâtres n'ont ni buvette ni buffet ; les abonnés sonnent et une servante leur apporte les rafraîchissements demandés dans leur loge, puis inscrit ces consommations sur leur note.

Affrontements

- Les couloirs qui longent l'arrière des loges sont plutôt étroits ; ainsi, lors d'un combat, deux combattants peuvent s'y tenir côte à côte, mais c'est le maximum.

- Une rixe dans une loge peut facilement se terminer par une chute sur le toit du caisson de la loge située juste en dessous et devant celle-ci. Ces caissons ne sont pas très solides ; un personnage un peu lourd peut très bien passer au travers. Si trois personnages ou plus se tiennent sur le toit d'une loge, celui-ci s'effondre immédiatement.

- Les cloisons qui séparent les loges ne sont pas très robustes elles non plus et on peut facilement les abattre au cours d'un combat.

- Les artistes ont l'habitude d'ignorer les occupants des loges, de même que les spectateurs ignorent les gens qui sont sur scène. Ils continueront la représentation sans prêter attention à une bagarre dans les loges, sauf s'ils se trouvent directement menacés. Mentionnez ce qui se passe sur la scène de temps en temps, surtout si la pièce contient une scène de combat.

Rencontres

- Comme nous l'avons dit plus haut, les membres de la haute société organisent volontiers leurs rendez-vous au théâtre. Les personnages joueurs sont escortés jusqu'à la loge par les ouvreuses du théâtre et la pièce forme la toile de fond de l'entrevue. Toutefois, leur hôte se désintéresse complètement de la représentation.

Furtivité

- Au théâtre, les gens font fréquemment des choses qu'ils devraient éviter ; toutefois, il s'agit plus souvent d'une liaison illicite que du culte des dieux du Chaos. (Cependant, quelqu'un de suffisamment riche pourrait payer des gardes pour surveiller une loge jour et nuit afin d'y installer un autel consacré au Chaos. Il faut avouer que, pendant que se déroule une représentation du célèbre opéra *Vulrich le Répurgateur*, la loge centrale d'un théâtre pourrait former un décor idéal où mettre en scène la confrontation finale avec un culte.) C'est pour cette raison que le personnel reste vigilant pour débusquer les espions tant que le théâtre est ouvert. Et les membres du personnel sont partout.

- En revanche, si les personnages pensent que quelque chose pourrait avoir été caché dans le théâtre, le personnel est beaucoup moins attentif après la fermeture.

Éléments de personnalisation

- Le nom du théâtre et le thème dominant de sa décoration (ce qui inclut la livrée du personnel) sont les principaux éléments de personnalisation. C'est également une bonne idée de trouver un nom pour la pièce ou l'opéra qui s'y joue, mais, toute pièce pouvant pratiquement inclure n'importe quel genre de scène, vous n'aurez pas besoin de créer un résumé de l'action.

Les clubs

Les clubs sont la version aristocratique des tavernes. La principale différence entre les deux types d'établissement est que seuls les membres et leurs invités sont admis dans un club. Certains clubs imposent des restrictions supplémentaires, comme ceux qui, par exemple, sont réservés aux hommes, aux nains ou aux sorciers. Ces restrictions peuvent toujours être assouplies sur la requête d'un membre suffisamment influent, mais les clubs les plus prestigieux n'y consentiront qu'à la demande expresse d'un Électeur ou de l'Empereur en personne.

La plupart des clubs sont installés dans des bâtiments très semblables à des hôtels particuliers, mais en plus imposant. Parmi ceux qui sont réservés à l'élite, quelques-uns sont établis dans des résidences entourées de parcs et de jardins, tandis que ceux qui s'adressent aux premiers échelons de la classe supérieure n'occupent pas toujours la totalité d'un immeuble. Les clubs font tous défendre leur porte par des gardes armés (utilisez le profil des Gardes) et emploient des cerbères à l'intérieur pour s'occuper des fauteurs de troubles. Les gardes sont suffisamment bien équipés pour repousser de petites