

Palais de Glargh V.1.0

Il s'agit d'un contenu de type scénario-plan qui prend place dans un lieu emblématique de la Terre de Fangh. Il devrait vous permettre de monter des scénarios variés et riches, ou d'enrichir un scénario déjà prévu à Glargh.

Ce palais est l'un des plus grands édifices publics en Terre de Fangh, et en tout cas le plus grand dans la partie Nord du pays. Seule la ville de Waldorg peut rivaliser avec ce bâtiment de pierre, ce qui n'est pas forcément un exploit compte tenu des méthodes peu orthodoxes, et généralement magiques, employées pour construire les édifices à Waldorg. Long de près de 200 mètres, s'élevant de trois étages hauts de plafond et de plusieurs sommets ornementaux, le palais projette son ombre sur toute la place Kjeukien, au beau milieu de Glargh.

Pour visiter quelque chose de plus grand, il faut se tourner vers des ruines, des temples anciens ou bien de grands donjons tels que le Château de Gzor.

Pour utiliser au mieux ce palais, vous pourriez avoir envie d'en savoir un peu plus sur GLARGH

Fiche encyclopédique de Glargh avec un peu d'histoire : <http://encyclopedie.naheulbeuk.com/spip.php?article110>

Plan basique de Glargh : <http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/glargh-plan-parchemin.jpg>

Plan détaillé de Glargh pour le MJ : <http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/glargh-description-mj.zip>

Si vous jouez autour de l'année 1498 du Second Âge, période conseillée puisque c'est celle de l'aventure des Fiers de Hache et l'époque actuelle d'écriture de la plupart des suppléments et zones de jeu, le gouvernement en place est celui des moines marchands de Labin'Houze, et la ville est principalement dirigée par le père GRANDJEAN. Ce personnage apparaît notamment dans mon roman *Le Conseil de Suak*.

Compte tenu du nombre d'employés potentiels et de personnalités au palais (plusieurs centaines), je n'ai pas fait de liste de PNJs pour le moment, ce sera à vous d'en prévoir en fonction de vos besoins.

Vous pourrez croiser au palais :

- Des hauts responsables, qui se trouvent généralement au 1er ou 2e étage (sauf en cas de grande réception, auquel cas ils descendront au rez-de-chaussée) — On ne peut pas les voir sans montrer patte blanche auprès des gardes
- Des responsables de seconde zone, généralement au 1er étage — Pour les voir il faut généralement prendre rendez-vous auprès d'un agent de grade inférieur
- Des invités de marque ou des diplomates provenant d'autres régions, voire même d'autres pays
- Des représentants de peuples minoritaires (Nains, Elfes, Elfes Noirs, etc.)
- Des bureaucrates de toute sorte assurant les postes nécessaires au bon fonctionnement de la ville : archivistes, agents administratifs, assistants et assistantes
- Des employés de ménage, domestiques, majordomes, serveurs et autres suivantes
- Du personnel technique d'entretien/réparation
- Des cuisiniers de plus ou moins haut niveau selon l'étage visité, les « grands chefs » étant au deuxième
- Des manutentionnaires, surtout au rez-de-chaussée
- Des agents d'accueil près des entrées, surtout au rez-de-chaussée
- Des espions, surtout au premier étage
- Des artistes qui auraient un contrat sur place pour faire de l'animation ou des spectacles
- Des parasites de la société, qui peuvent être des traîne-patins aussi bien que des nobles (mais souvent des nobles)
- Des gardes d'élite, des gardes supérieurs et des gardes plus modestes assurant la sécurité des zones moins sensibles
- Des gens du peuple qui viennent là pour essayer de résoudre leur problème, la plupart du temps au rez-de-chaussée mais aussi au premier étage

Il y a donc une véritable fourmilière de gens, et beaucoup de choses à faire.

Contact et feedback : si vous voulez signaler quelque chose de problématique, faire un retour ou poser une question à propos de cette extension, écrivez donc à l'adresse suivante : jdr@naheulbeuk.com (et soyez patient...)

Crédits : plans et documents par John Lang

Le palais de Glargh en quelques mots

Vous constaterez en regardant les plans que le **plupart** des informations importantes ont été regroupées sur ces derniers. J'y ai mis toutes les entrées, les escaliers avec leurs points d'entrée et de sortie, les noms des salles les plus importantes, et les détails qui pouvaient être cruciaux pour certains aspects du jeu. Les salles qui n'ont pas de nom sont en général réservées à vos propres activités et vous pouvez décider de leur usage (les autres aussi, évidemment, mais ça complique souvent la lecture du plan).

Prenez le temps d'étudier les plans et vous comprendrez comment l'ensemble est agencé, à quoi servent les salles et ce que vous pouvez en faire dans votre scénario. Dans bien des cas, c'est une simple salle qui vous servira de base pour monter une histoire passionnante. Par exemple, les aventuriers pourraient avoir besoin d'un document ancien conservé aux **archives de la ville** mais qui n'a pas le droit de sortir de la salle de lecture... Le récupérer pourra relever du défi. Vous pourrez voir un peu plus bas quelques idées en vrac pour du scénario.

Contrairement à d'autres, ce palais n'est pas un endroit fermé exclusivement réservé à la haute société — du moins, pas dans une moitié de l'édifice. Il est depuis longtemps le siège du pouvoir administratif à Glargh et on s'en sert aussi bien pour célébrer les fêtes, accueillir les diplomates ou pour résoudre les problèmes du quotidien.

Les accès surnois

On peut entrer dans le palais par divers moyens, mais malgré cela il ne faut pas considérer que la sécurité est mauvaise. Dans la plupart des cas, les accès sont proches de salles de garde et celles-ci sont toujours occupées, de jour comme de nuit. Des aventuriers roublards pourraient vouloir accéder directement au deuxième étage par les toits en passant par les jardins, c'est tout à fait possible avec de l'escalade mais il faut échapper aux nombreuses rondes qui ont lieu autour du palais, aussi bien qu'à la vigilance des gardes d'élite qui sont postés dans ces locaux. La magie sera bien souvent le seul recours pour y arriver, compte tenu de la disposition des lieux. Il est évident à ce stade qu'une intrusion sera immédiatement considérée comme une menace à haut potentiel de danger et que les personnes incriminées seront traitées avec la plus grande violence par le personnel de sécurité.

Un autre chemin potentiel consiste à passer par les trappes de livraison, qui donnent sur la cave. Ces souterrains sont utilisés principalement pour stocker des vivres et du matériel, aussi bien que pour assurer la chaufferie du palais. Il y a aussi, en contrepartie, les locaux d'habitation des gardes d'élite ! Les accès à ces trappes, que le personnel utilise afin d'éviter de traverser tout le palais avec des caisses de vivres ou des brouettes de charbon, se trouvent dans des locaux grillagés à l'extérieur du palais — lesquels sont bien entendu fermés et surveillés.

Ajoutons que sortir de la cave, n'est pas difficile, mais remonter dans les autres étages du palais c'est une toute autre histoire et il faudra bien jouer son coup. Des informations préalables seront de toute façon nécessaires pour toute personne qui voudrait s'infiltrer au palais, par quelque moyen que ce soit.

Enfin, bien entendu il reste toujours la solution de se faire passer pour un membre du personnel du palais, ou encore mieux de prendre la place d'un employé connu (grâce à des techniques magiques ou du déguisement). Cela ne résoudra pour autant tous les problèmes, comme celui qui consiste à se repérer dans ce dédale de couloirs et de salles.

Autres notes

La **partie publique** du palais est facile d'accès en journée — il suffit d'avoir une bonne raison d'être là et de trouver ensuite le bureau qui vous permet de prendre contact avec un agent administratif. Cependant, cette zone publique ne communique pas avec les autres parties plus sécurisée, du moins pas sans devoir s'expliquer avec les gardes et/ou déverrouiller des portes assez épaisses, aux serrures complexes.

Les plus petites salles du palais, souvent collées à de plus grandes pièces et fermées par une porte, sont généralement des **latrines** ou des **salles d'eau**. Il y en a vraiment beaucoup à certains endroits. Il est possible de s'y cacher ou d'y faire... d'autres choses.

Il n'y a pas toujours des **portes** partout dans ce palais — n'hésitez pas à en dessiner de nouvelles là où ça vous arrange...

La grande majorité des employés du palais ne réside pas dans ce dernier, mais dans des logements ou des dépendances situées à proximité.

Idées en vrac pour du scénario

Aventuriers

Pour les aventuriers, le palais n'est pas un endroit qu'ils iront voir à bas niveau, à moins de se faire passer pour des habitants de Glargh et simplement d'accéder à la partie publique, pour une raison ou une autre. Ils peuvent avoir besoin d'un coup de tampon sur un formulaire, d'une pièce justificative, d'un permis, d'une autorisation ou tout autre document administratif nécessaire à l'accomplissement de leur destinée. Cette démarche, a priori simple, peut devenir intéressante par l'application d'un *roleplay* bien dosé, avec une couche administrative lourde et compliquée. Certains aventuriers issus de minorités à problèmes, comme les Nains ou les Barbares, auront le plus grand mal à faire leur chemin dans cette administration. Bien entendu, ils y mettront le bazar par leur simple présence.

- Les héros vont constituer l'escorte d'une personnalité qui devra séjourner au palais. Ils devront alors assurer sa sécurité en même temps qu'ils déjouent les espions, assassins ou complotistes cherchant à nuire à cette personne.
- Les aventuriers doivent accéder au palais pour demander la libération d'un membre du groupe qui serait en prison, en demandant à voir les responsables de la sécurité de la ville, ce qui pourrait éventuellement donner lieu à des travaux d'intérêt généraux ou des services à rendre à la ville, ainsi que des aller-retours auprès de la garde (fortin de Glargh). Le membre du groupe peut également avoir été mis en prison par erreur dans les **geôles du palais**.
- Nos héros vont avoir besoin de parler à un responsable du palais de niveau moyen dans le cadre de l'avancement d'une quête. Ce dernier pourrait être absent, ou ne pas désirer leur parler, ou être victime d'un complot.
- Les aventuriers ont besoin d'un document à la salle des archives. Après avoir fait leur chemin jusque là, l'employé qui gère cette section n'est pas quelqu'un de facile à aborder et il faudra lui rendre service pour accéder au document convoité.
- Les aventuriers suivent la piste d'un malfrat et découvrent que celui-ci a infiltré le palais. Ils doivent découvrir où il se cache et ce qu'il compte y faire. Il aura vraisemblablement pris la place d'un autre employé pour mener à bien sa besogne.
- Mission d'assassinat sur un employé ou une personnalité du palais. Mission identique sur un invité lors d'une soirée organisée à la salle des fêtes, à la salle d'audience ou dans les salles d'accès restreint, au 1er ou 2e étage.
- Mission séduction sur un employé ou une personnalité au palais, avec pour but de lui arracher un secret ou un objet — beaucoup de *roleplay* et du danger à chaque instant !
- Il faut récupérer une herbe aromatique rare, qui est cultivée dans les jardins suspendus du palais.
- Il y a besoin d'une recette de cuisine unique, détenue par le chef des cuisines au premier étage du palais
- Cambriolage de haut niveau dans une des salles des coffres du palais
- Récupération d'une bouteille d'alcool très rare servant d'ingrédient magique pour un rituel unique — cette bouteille se trouve dans la distillerie secrète du palais
- Les aventuriers ont besoin de saboter la chaufferie du palais pour causer un accident de grande envergure, ce qui permettra à des opposants au régime de tenter un coup d'état
- Enquête de très haut niveau pour découvrir qui prépare un complot dans les appartements du 2e étage du palais. Les héros seraient alors des personnalités de haut rang impliquées dans un événement.
- Les aventuriers ont besoin de voir d'urgence les responsables de la cité pour les avertir d'un danger. Ils vont devoir être convaincants et réussir à gravir tous les échelons administratifs ! (lire : Le Conseil de Snak)
- Une personnalité de la noblesse désire récupérer un gadget sexuel mystérieux qui serait caché quelque part dans un tiroir du Grand Boudoir, au palais — elle y mettra le prix
- Il faut découvrir où se tient le coffre secret au deuxième étage du palais, et y accéder. D'après une source mystérieuse, il y serait dissimulé un objet magique que « quelqu'un » aimerait beaucoup récupérer.
- Diplomatie : au nom d'un peuple ou d'une ethnie proche de Fangh, les aventuriers doivent négocier un traité commercial, de paix ou tout autre arrangement lié à la diplomatie. Des gens vont tenter de s'y opposer.

Soldats

Les soldats peuvent accéder à la plupart des missions ci-dessus, en dehors de celles qui relèvent purement du brigandage. En outre, ils pourraient simplement être amenés à être en mission au palais pour déjouer les plans des... aventuriers !

S'enrichir sans combattre : travailler au palais

Si vous n'avez pas encore essayé le supplément « S'enrichir sans combattre », sachez que le palais est un endroit parfait pour mener des sessions de jeu avec ce supplément. Il vous permet de considérer des options un peu plus précises et d'avoir accès à des locaux où vous pourrez gérer de manière un peu plus fine la carrière de l'aventurier au travail.

Je parle ici principalement de la méthode « Occupation salariée à court terme » mais il peut concerner aussi « Prestation de services de sécurité » aussi bien que « Spectacles et divertissements ». Vous pouvez envisager une carrière complète au palais, si jamais l'aventurier est assez compétent. Vous pouvez également compter sur le palais pour marquer la fin de sa carrière dans le cas d'un mini-jeu rapide, afin de finir en apothéose. Les salaires versés au palais seraient évidemment plus intéressants que ceux des autres localisations !

En occupation salariée, les métiers joués au palais seraient principalement :

- Manutentionnaire, agent d'entretien technique
- Agent espaces verts (pour les jardins suspendus, 2^e étage)
- Escorte ou sécurité
- Cuisinier, serveur
- Majordome, valet, servante, suivante, personnel de ménage
- Courtisan(e) de salon (1^{er} ou 2^e étage, réceptions)
- Amuseur pour noble, clown pour enfants (1^{er} ou 2^e étage)
- Assistant administratif, bibliothécaire (section administrative)
- Comptable ou assistant comptable (section administrative)
- Conseiller en magie (pour la défense de la ville)

Pour télécharger le supplément :

<http://www.nabeulbeuk.com/jdr-docs/senrichirsanscombattre-nabeulbeuk-jdr.pdf>