

Aide de jeu : quelques exemples de sorts

Les sorts auxquels les joueurs auront accès en début de partie ne sont que de deux niveaux. Les **sorts de base** peuvent être utilisés si l'on possède l'Affinité normale de Foi ou Sortilèges, les **sorts avancés** sont réservés à ceux qui ont l'Affinité Forte.

Sorts de Foi :

Bénédition/Malédiction +1/-1 à la difficulté de la prochaine action, Soins 1 niveau de Forme, Communication Animale, Lumière/Obscurité puissance et durée selon succès, Repousser/Contrôler les Morts-vivants type et durée selon succès, Paralyser durée selon succès, Terreur idem, Protection Contre un Élément idem, Convoquer Arme Divine (L) idem, Convoquer des Animaux créature selon succès, Guerrier Divin idem armure de cuir, durée selon succès,

+Soins Avancés 2 niveaux de Forme, +Lumière/Obscurité Eternelle, +Tonnerre Divin (G), +Flamme Divine (G), +Parole Sacrée (G) zone selon succès, +Mutation Personnelle créature selon succès, +Convoquer des Animaux idem, +Charme Personne, +Peau de Fer +1 niveau de Forme Bonne temporaire,

Sorts de Magie :

Mauvais Oeil/Chance idem Bénédition/Malédiction, Projectile Magique (L), Trait de Feu (L), Trait de Glace (L), Détecter la Magie selon succès, Détecter l'Invisible idem, Sommeil durée selon succès, Peur idem, Animer un Squelette, Manteau de Mage idem Guerrier Divin, Convoquer un Familier créature selon succès

+Téléportation distance selon succès, +Boule de Feu (G), +Cône de Glace (G), +Eclair (G), +Dissiper la Magie selon succès, +Monture du Mage monture selon succès, +Créer un Zombi, +Invisibilité, +Peau de Pierre idem Peau de Fer,

FEUILLE DE PERSONNAGE

Joueur :

... de secours !

Nom :

Caractéristiques :

Affinités :

Forme
Bonne
Moyenne
Mauvaise
Mort

Description :

Equipement :

Points d'expérience :
Fumble Team ©™ - 2002

S3 le Système de Simulation de Secours

Les règles

1 - La plupart du temps, les personnages accompliront des **actions simples**. On considère que l'action est réussie s'il est évident qu'elle est liée au Profil du personnage ou à une de ses Affinités. A l'inverse, une action est un échec automatique s'il est évident que le Profil ou les Affinités ne correspondent pas.
Ex : Grok sait monter à cheval à cru et boire comme un trou, Maléficio sait lire des langues anciennes et faire des recherches dans une bibliothèque. La réciproque est fautive et une tentative serait un échec automatique.

2 - Dans le cas où il s'agit d'une **action tendue**, le personnage n'a pas de lien par son Profil ou ses Affinités avec l'action qu'il entreprend, ou bien l'action ne peut être réalisée simplement même par un connaisseur. Il doit donc faire un **test**.
Ex : Grok veut se rappeler d'une très vieille légende d'un peuple barbare voisin, Maléficio veut déchiffrer de l'Aratéen du premier siècle avant le Cataclysme.

2a - Pour le test, le personnage doit vérifier si son Profil est lié à l'action qu'il entreprend, et s'il possède une ou plusieurs Affinités qui s'y rapportent. Cela lui permettra d'augmenter ses chances de réussite.
Ex : Grok a une Affinité avec les Légendes et c'est un Barbare, Maléficio est Sorcier et a une Affinité avec les Bibliothèques.

2b - Pour augmenter encore ses chances de réussite, le personnage peut **faire appel à son Caractère** : il trouve au fond de lui l'énergie pour accomplir l'action. Pour cela, il doit vérifier si une Caractéristique convient à l'action. Dans ce cas il annonce dans une phrase qu'il fait appel à son Caractère.
Ex : Grok est tellement (Fier) qu'il ne se laisse pas impressionner par le Capitaine de la Garde, Maléficio est si (Sournois) qu'il sort une dague de sa manche pour poignarder le bourgmestre en plein banquet (hyark hyark hyark...).

Une seule Caractéristique peut être utilisée ainsi dans une action. On ne peut faire appel à son Caractère qu'une fois par séance de jeu, sauf s'il s'agit d'une Caractéristique Forte (voir la Table de test).

Ex : Maléficio sent que ce parchemin est difficile à déchiffrer bien que Sorcier et rat de bibliothèque. Mais il est tellement (Erudit) qu'il va se souvenir d'un ancien traité de grammaire Aratéenne qu'il doit avoir quelque part dans sa bibliothèque...
Grok est un Guerrier tellement (Courageux) qu'il charge à la hache l'Ogre des Neiges !

2c - Le Maître de Jeu doit déterminer la **difficulté** de l'action, en prenant en compte l'action en elle-même et les conditions dans lesquelles elle est accomplie : en prenant son temps ou en se dépêchant, avec du matériel approprié, d'excellente qualité ou sans, dans le noir, occupé à faire deux choses à la fois...

Table de difficulté	
2	– facile
3	– assez facile
4	– travail de pro
5	– difficile
6	– très difficile

Ex : crocheter une serrure rouillée avec du matériel de cambrioleur est facile, grimper à la corde sur un toit est assez facile, faire une botte secrète à la rapière est un travail de pro, pirater la base de donnée d'une corps de taille moyenne est difficile, calmer un dragon en colère est très difficile.

2d - Résolution de l'action : le Maître de Jeu vérifie le nombre de dés que doit lancer le joueur pour son personnage, puis ce dernier effectue le test. Chaque dé supérieur ou égal à la difficulté est considéré comme un succès. Un seul succès suffit normalement à ce que l'action entreprise soit réussie.

Table de test	
1d6	: dé de base
+1d6	si le Profil est approprié
+1d6	par Affinité appropriée
une Affinité Forte	rapporte 2d6
+1d6	si le personnage fait appel à son Caractère
une Caractéristique Forte	rapporte 2d6, ou peut être utilisée deux fois comme une Caractéristique normale

Ex : Maléficio veut déchiffrer ce vieux parchemin. Le MJ considère que la bibliothèque de Maléficio contient des ouvrages qui vont l'aider, et fixe la difficulté à 4 (travail de pro).
Maléficio lance donc :
- 1d6 de base
- 1d6 car il est Sorcier
- 1d6 car il a une Affinité avec les Bibliothèques
- 1d6 car il fait appel à son Caractère (Erudit)

En lançant les quatre dés, il obtient 2,3,1 et 4 : c'est un succès ! Après quatre heures de recherches (il lui aurait fallu moins de temps avec plus de succès) il a fini par traduire tout le texte.

2e - Qualité de l'action : le Maître de Jeu interprète alors la **qualité** l'action en comptant le nombre de succès. Certaines actions tendues particulièrement difficiles peuvent réclamer plus d'un succès. Cela n'implique pas que la difficulté soit obligatoirement de 6. Dans ce cas, la qualité de l'action est égale au nombre de succès moins le nombre de succès requis plus un.
Ex : Grok tente de s'enfuir en chevauchant un étalon sauvage. C'est un Barbare (Courageux) et très motivé pour fuir la horde de Gnolls qui le poursuit...
La difficulté n'est que de 5 puisque Grok sait monter à cru (sinon elle aurait été de 6), mais il doit quand même obtenir 2 succès pour réussir affirme le Maître de Jeu.
Il obtient 2,6 et 5 à son test, soit 2 succès – 2 succès requis + 1 = qualité de 1. Grok parvient de justesse à maîtriser l'étalon sauvage dans la prairie et s'enfuit au galop !

Table de qualité	
1	– réussi
2	– bon
3	– très bon
4	– excellent
5	– exploite
6 et plus	– légendaire

2f - Les personnages peuvent vouloir entreprendre à **plusieurs** une action très difficile ou impossible à réaliser seul (plus de 4 succès requis). Dans ce cas ils peuvent cumuler leurs dés supplémentaires dus à leurs Profils, Affinités et Caractéristiques liés à l'action pour le test, mais ils ne lanceront qu'un dé de base.
Ex : Grok le Barbare et Maléficio le [Sournois] tendent une embuscade au Capitaine de la Garde. Ils lancent donc : 1d6 de base, 1d6 pour la Hache de Grok, 1d6 car c'est un Guerrier, et 2d6 car Maléficio fait appel à son Caractère [Sournois]. La difficulté est de 5 car il est difficile de surprendre le Capitaine mais Grok et Maléficio sont cachés derrière un tonneau et l'attendent de nuit (sinon elle aurait été de 6 !). Ils obtiennent 2, 2, 5, 4 et 5 : deux succès, le Capitaine n'a pas le temps de réagir et s'écroute sur les pavés, le crâne fendu et la poitrine percée...

3 - Dans le cas où le personnage entreprend une action à l'encontre d'un autre personnage, chaque protagoniste effectue une **action d'opposition**. Chacun fait donc simultanément le test approprié, la difficulté sera souvent de 3 ou 4 selon les conditions et avantages de chacun (matériel, initiative...). On compare alors les deux tests et celui qui a le plus de succès l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a utilisé obtenu le plus de dés supplémentaires à l'aide des compétences appropriées pour le test (Profil, Caractéristique, Affinités) l'emporte. En cas d'égalité : match nul ! Les deux personnages doivent recommencer.
Ex : Grok participe au concours de beuverie avec le tavernier. La difficulté est de 4 car le concours se fait à la gnôle à 70°... Il obtient 4, 2, 5 et 6 à son test, soit 3 succès. Le tavernier n'obtient que 3, 4 et 5, soit 2 succès : il s'effondre au 7^{ème} verre, ivre mort.

4 - Chaque personnage a un niveau de **Forme** qui varie selon sa condition physique. Il commence toujours en Bonne Forme, mais les blessures, la maladie ou le poison peuvent baisser son niveau de Forme voire le tuer. Le Maître de jeu doit signaler quand un joueur risque de voir sa Forme baisser : combat, cascade risquée...

Les armes, poisons, maladies et les actions dangereuses ont toujours un code de dégât.

Table de Forme	
Bonne	: tout va bien !
Moyenne	: le personnage perd son dé de base aux tests
Mauvaise	: le joueur ne peut plus agir physiquement
Mort	: "ashes to ashes, dust to dust..."

L = Léger : 1 niveau de Forme Les dégâts sont toujours cumulatifs : un G = Grave : 2 niveaux de Forme dégât L + un dégât M = 3 niveaux de Forme : M = Mortel : 3 niveaux de Forme le personnage est blessé M, donc Mort.

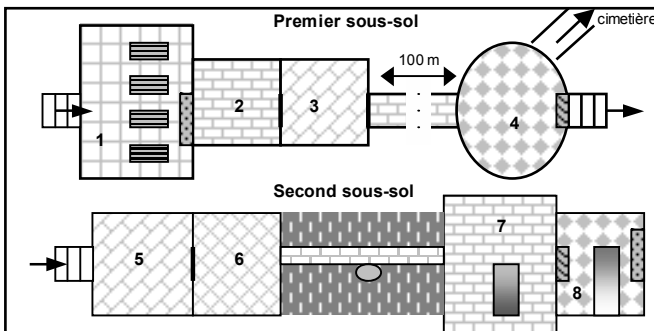
Dégâts L = corps à corps, dague, bâton, flèche, fronde, revolver de poche, échauffement moléculaire psionique, sauter d'un train en marche (pas un TGV!)...
Dégâts G = épée, carreau d'arbalète, hache, armes d'ast, fusil, mitrailleuse, grenade, gros calibre, boule de feu, poison violent...
Dégâts M = baliste, catapulte, roquette, mitrailleuse lourde, peste, chute du 7ème étage...

Un personnage qui atteint le niveau de Forme Mort doit recevoir des **soins**, mêmes basiques, dans les 5 tours pour stabiliser sa situation : garrot, antidote, antibiotiques... Sinon il meurt définitivement.
Les soins permettent également de remonter d'un niveau de Forme en 3 à 5 jours selon que les dégâts sont L ou G. La qualité des soins, ou les effets de sorts et pouvoirs peuvent accélérer ou améliorer le processus de guérison.

5 - Les **armures** augmentent la difficulté du test pour celui qui veut en attaquer le porteur. Elles ne sont pas cumulatives. Les armures lourdes impliquent une augmentation de la difficulté des tests liés à des actions réclamant souplesse et dextérité : natation, acrobatie, équilibre...
Armures légères = difficulté +1 : armure de cuir, gilet pare-balles, plastarmure...
Armure lourde = difficulté +2 : mailles ou plates, veste de combat, stormtrooper...
Ex : Grok peut porter une armure de mailles, mais il aura du mal à nager avec (difficulté 6 !).

6 - Les personnages progressent au fil des aventures. A la fin d'une aventure, en plus d'éventuels trésors ou faveurs, chaque joueur gagne 1 **Point d'Expérience** pour chaque cas suivant :
- le personnage est resté vivant à la fin,
- il a bien interprété son rôle,
- il a accompli une action ou fait un choix décisif pour le groupe,
- il a appris quelque chose d'important sur lui-même ou l'univers du jeu,
- il a accompli une grande quête (fin d'une campagne).

Il peut alors les dépenser pour améliorer son personnage comme suit :
■ récupérer l'usage de 3 Caractéristiques pour la prochaine aventure = 1 point
■ une nouvelle Affinité ou augmenter une Affinité en Affinité Forte = 3 points
■ une nouvelle Caractéristique ou augmenter une Caractéristique en Caractéristique Forte = 4 points.



- 1 – Réserve de la Pomme d'Or : des tonneaux et une étagère masquant une porte.
- 2 – Salle d'entrepôt : elle contient divers meubles en bois, pourris par le temps. Des traces de pas dans la poussière indiquent un passage récent. Quelques rats.
- 3 – Repère des Gobelins : trois (ou plus selon le nombre de personnages) Gobelins Charognards ont élu domicile ici. C'est eux qui pillent les tombes et qui ont assassiné Arnold et sa femme. Ils ont entendu les personnages et les attendent cachés dans le noir pour les poignarder. Une odeur de pourriture plane.
- 4 – Salle de sacrifice : pleine d'os d'humains et d'animaux, elle donne sur un tunnel qui mène à un caveau dans le cimetière. Une porte secrète que les Gobelins n'ont pas trouvée mène à un escalier qui descend vers le second sous-sol.
- 5 – L'Arme en Peine : celle du squelette en 7. Il parle sans méchanceté et réclame qu'on l'enterre. On ne peut l'attaquer et réciproquement, mais il peut jouer de vilains tours sur l'arche (en hurlant par exemple) à ceux qui auront été désagréables.
- 6 – Passage : une arche au-dessus d'un gouffre sans fond. L'arche est glissante et s'effondre par endroits. Trop de bruit pourrait réveiller la colonie de chauves-souris qui niche sur les parois, et la nuée pourrait faire perdre l'équilibre aux personnages... Au milieu, la statue inquiétante d'un Sorcier : Azmael lui-même.
- 7 – Tombeau d'Azmael : protégé par un gardien squelette. La salle est décorée de symboles ésotériques gravés dans la pierre. Quelques meubles moisis et une porte cachée menant au laboratoire du Nécrômancien.
- 8 – Laboratoire Secret : sur la table et les étagères, au milieu du verre brisé, les ingrédients pourris, de la poussière et des livres moisis, les personnages trouveront 300 pièces d'or, un poison virulent (G), une potion de soin (1 niveau de Forme), deux parchemins encore lisibles (Peur et Animer un Squelette), et un collier qui permet de simuler la Caractéristique (Fort) une fois par aventure.

Gobelins Charognards :

Petits humanoïdes verdâtres, laids et lâches, pilliers de tombes. Voient dans le noir. (Sournois) - Fuite, Se cacher
 Equipement : dague (L), page crasseuse.
 Forme : Bonne, Moyenne, Mort

Gardien Squelette :

Vêtu de morceaux d'armure de cuir déchirées et moisies. Insensible aux attaques et influences mentales (Sommeil, Peur...)
 (Fort) - Masse d'arme Equipement : masse (M)
 Forme : Bonne, Bonne, Bonne, Mort

Nom de jeu de secours
Le Système de Simulation de Secours

S₃
 Logo de secours

a Fumble Team ©™ production
 L'équipe qui crie "au secours"

Illustration de secours Blanc de secours

Ce système de jeu universel et simple au format de poche permet de jouer avec quelques dés à six faces, crayons et gomme. Il favorise le roleplay et est un peu caricatural, mais vous pourrez l'adapter facilement à votre univers favori. La Fumble Team vous souhaite de bonnes parties !

Création de personnage

- 1 - Commencez par choisir un **Profil**, qui correspond à ce que fait votre personnage dans la vie courante, son métier ou son occupation principale.
Ex : guerrier barbare, sorcier maléfique, archère elfe, mousquetaire du Roi, noble courtisane, mafioso italien, agent secret britannique...
 Le Maître de Jeu considérera, par association d'idée, que le personnage sait faire sans grande difficulté ce qui se rapporte directement à son Profil.
Ex : le guerrier sait se battre, le sorcier maléfique connaît la démonologie, le mousquetaire sait manier le fleuret en déclamant des vers, la courtisane sait être aguicheuse en respectant l'étiquette de la Cour, le mafioso a une famille innombrable, l'agent secret sait ouvrir les serrures avec une épingle à cheveux...
 - 2 - Faites ensuite une courte **Description** du personnage, d'un point de vue physique, afin qu'il prenne corps : race, âge, sexe, couleur des yeux et cheveux, style vestimentaire, histoire (liens familiaux, origine...). Mettez-vous d'accord avec le MJ sur les particularités raciales : vision nocturne, âge... Tout avantage racial important devrait être assorti d'un désavantage : les lycanthropes se régénèrent mais sont vulnérables à l'argent et ont du mal à se contrôler par exemple.
Ex : Grork est un guerrier barbare de 25 ans, grand, brun et velu. Grork est de la tribu de Gnork, il aime la baston, la bière, la baston, les baston, les femmes, les légendes, la baston, tuer des monstres, la baston, l'aventure, la baston...
 - 3 - Déterminez les trois **Caractéristiques** du personnage : c'est la personnalité profonde du personnage, qui lui permettra de se surpasser en puisant dans sa force de caractère. Notez les Caractéristiques entre parenthèses.
Ex : Grok est (Fort), (Courageux), et (Fier).
 - 4 - Déterminez les quatre **Affinités** du personnage : c'est ce qu'il sait faire le mieux. Dans l'idéal, choisissez au moins trois Affinités liées directement au Profil, plus une liée à ses hobbies ou à une occupation secondaire.
Ex : Grok en tant que guerrier barbare classique, a des affinités avec les Haches, les Boissons Alcoolisées, les Jeunes femmes et les Légendes.
- Seul le Maître de Jeu décide si les Caractéristiques et Affinités sont valables, en particulier il évitera qu'elles soient trop vastes ou surpuissantes.
Ex : un personnage ne peut avoir la Caractéristique (Chanceux) ou (Intelligent), trop vastes.

Les Affinités comme **Psionique, Chamanisme, Foi** ou **Sortilèges** donnent accès à deux sorts ou pouvoirs, l'un offensif et l'autre non, déterminés par le joueur en accord avec le Maître de Jeu.

- Ces types de pouvoir ont chacun une contrepartie :
- les Psioniques puisent leurs pouvoirs dans leur propre énergie vitale et peuvent recevoir des blessures en utilisant leurs pouvoirs (voir Règles 4).
 - les Chamans adoptent un comportement en accord avec leur Totem, ce qui peut avoir des répercussions sur les relations sociales du personnage.
 - les Prêtres doivent respecter le code de leur religion et prier régulièrement sous peine de ne plus pouvoir utiliser leur Foi jusqu'à expiation de la faute (une quête ?).
 - les Magiciens ont besoin d'ingrédients pour lancer leurs sortilèges et doivent déterminer au réveil quels sortilèges ils vont mémoriser pour la journée.

S'il possède l'une de ces Affinités, le personnage pourra utiliser deux sorts ou pouvoirs par jour, ou quatre s'il possède une Affinité Forte (voir Création 6). Il pourra en apprendre d'autres par la suite, mais restera limité dans le nombre d'utilisations journalières.

5 - Certains joueurs pourront souhaiter créer des personnages plus spécialisés dans certains domaines. Dans ce cas, chaque personnage dispose de **10 points** à attribuer entre Caractéristiques et Affinités, à dépenser comme suit :
 une Affinité = 1 point – une Caractéristique = 2 points.
 Aucun personnage ne devrait avoir moins de deux ou plus de quatre Caractéristiques à sa création.

6 - **Compétences Avancées** : un personnage peut choisir d'être particulièrement bon dans un domaine et d'avoir une Caractéristique Forte ou une Affinité Forte. Dans ce cas, le coût est le suivant :
 une Affinité Forte = 2 points, on notera un "+" devant elle.
 une Caractéristique Forte = quatre points, on la notera entre crochets.
Ex : Maléficio a un Profil de Sorcier Maléfique. Grand, maigre et blafard, il aime les objets démoniaques, les rituels compliqués, les vieux livres mités, les coups tordus pour devenir Maître du Monde, les vieilles tours penchées et les soirs d'orage.
Maléficio est [Sournois] et (Erudit), il a des Affinités avec les Bibliothèques, l'Alchimie et les Sortilèges. L'Affinité +Sortilèges étant une Affinité Forte, Maléficio bénéficie donc de quatre sortilèges dans son livre de sorts au début de l'aventure, il pourra en lancer quatre par jour. Maléficio a dans son livre Animer un Squelette, Mauvais Oeil, + Eclair (G) et Parler aux Cadavres.

7 - **Equipement** : un personnage posséda au départ ce qui est logique pour son Profil, plus quelques accessoires courants et une fortune personnelle en accord avec le Maître de Jeu.
Ex : Grork a un pagne, des bottes, une ceinture en cuir, une veste peau d'ours, un collier en os qui vient de son père, des tatouages rituels, un couteau, des silex à feu, une hache de bataille et quelques pièces d'or.
Maléficio a une petite mansarde, une bibliothèque, le nécessaire d'alchimiste (fioles, tubes, herbes et minéraux), un bâton, un dague, une grande robe noire en velours avec des symboles kabbalistiques brodés, un chapeau pointu, un livre de sorts, des ingrédients de sorts dans un saccho accrochée à sa ceinture, un chat familier et une cinquantaine de pièces d'or.

S3 est une production de Makivael pour la mythique Fumble Team ©™, la plus formidable équipe de jambes cassées que le jeu de rôles ait connu. Son utilisation est libre de droits, de même que son adaptation. Bientôt un écran et une version Deluxe (!). En attendant soyez sages. Contact : www.fumble-team.fr - fumble-team@carameil.com

Scénario de secours : Le tombeau oublié

Ce scénario court (1 à 2 heures) est prévu pour 3 à 5 joueurs, de tous Profils. Il peut se situer dans n'importe quel univers médiéval fantastique.

Les personnages sont recrutés par le bourgmestre du village de **Chantepomme** pour mettre fin à la série de profanations de tombes dont est victime le cimetière du village. La récompense est de 200 pièces d'or par personne. Chantepomme est situé dans une vallée agricole riche : légumes et arbres fruitiers y poussent aisément, les animaux de ferme (cochons, moutons et vaches) ne manquent jamais de nourriture. C'est une région où il fait bon vivre.
 Le village compte près de deux cent habitants et comporte une auberge, un forgeron maréchal ferrant (ne vend pas d'armes), un bazar (les personnages pourront y acheter tout type de matériel : cordes, torches, sacs...), un barbier-chirurgien (peut effectuer des soins), un petit moulin à aube placé en bordure de la rivière, une petite école réservée aux classes aisées (contient une petite bibliothèque et des archives), la maison du bourgmestre, et un petit temple en bordure de forêt (le prêtre peut lancer des sorts contre des dons pour rénover la façade) à côté duquel se trouve le cimetière.

Ils sont accueillis par le **Bourgmestre** Maxime le Gros, dans son petit bureau, entouré des trois Gardes du village. Il leur explique brièvement la situation puis les invite à loger à la Pomme d'Or, l'auberge du vieux Arnold. Le dîner est offert : soupe de légumes, assiette de cochonnailles, fromage, tarte aux pommes, le tout accompagné de cidre et un petit verre de liqueur de pommes : le réve !
 En discutant un peu avec les habitués de l'auberge ou en fouillant dans les archives (le vieux sage Childebert acceptera en échange de quelques nouvelles des contrées lointaines ou une bouteille de liqueur), les personnages pourront apprendre quelques **informations** intéressantes :
 - les profanations ont commencé il y a deux semaines : saccage, ouverture de tombes, pillage des cadavres...
 - on a parfois vu la nuit des ombres rôder dans le cimetière mais on n'a jamais su ce que c'était
 - la veuve du meunier, cette vieille folle, pourrait être mêlée à tout ça et vouloir se venger du prêtre qui a mal soigné son mari (faux)
 - Azmael le Nécrômancien aurait trouvé repère dans la région il y a plus de deux cent ans après sa défaite contre les troupes du Prince

Les personnages vont se coucher dans la grande salle du premier étage qui leur est réservée, il seront les seuls à dormir à la Pomme d'Or ce soir là. Le Bourgmestre doit les retrouver le lendemain à midi. Le lendemain matin, en descendant dans la salle de repas, ils découvrent qu'Arnold et son épouse ont été **assassinés** et mutilés. Etant les seuls à porter des armes en dehors des Gardes, ils auraient du mal à sortir de l'auberge sans être pris pour des assassins...
 En fouillant un peu la pièce, ils remarqueront que des traces de sang mènent à la réserve, située au sous-sol. Là, derrière les tonneaux, ils découvriront une petite porte cachée derrière une étagère de bouteilles de liqueur (presque toutes vides). Elle a été ouverte récemment, et donne sur une pièce sombre...