



LE CASSE

Aventure en une page n° 4

Textes & dessins : Jan Van Houten

Graphisme & édition : Nicolas Folliot

Publiée en 2020 par Jdrlab



ATTENTION À L'ALARME !



Introduction

La dernière œuvre d'une amie peintre des aventuriers a été dérobée. Il s'agit d'un portrait de Puce, le célèbre chat de l'Archimage. Elle sait que c'est un coup de la Guilde du chat mauve, mais elle manque de preuves et fait donc appel aux aventuriers pour récupérer son bien. La Guilde du chat mauve est une école pour voleurs. Il va falloir ruser.

DÉBUT DE L'AVENTURE ↓

Les entrées (et sorties)

Les aventuriers ont deux possibilités.

- **Les toits** : Ils sont hauts et glissants. Les aventuriers sont-ils assez adroits ?
- **L'entrée principale** : Elle est gardée par **Arsène** et **Marius**. Les aventuriers sont-ils de bons menteurs ?

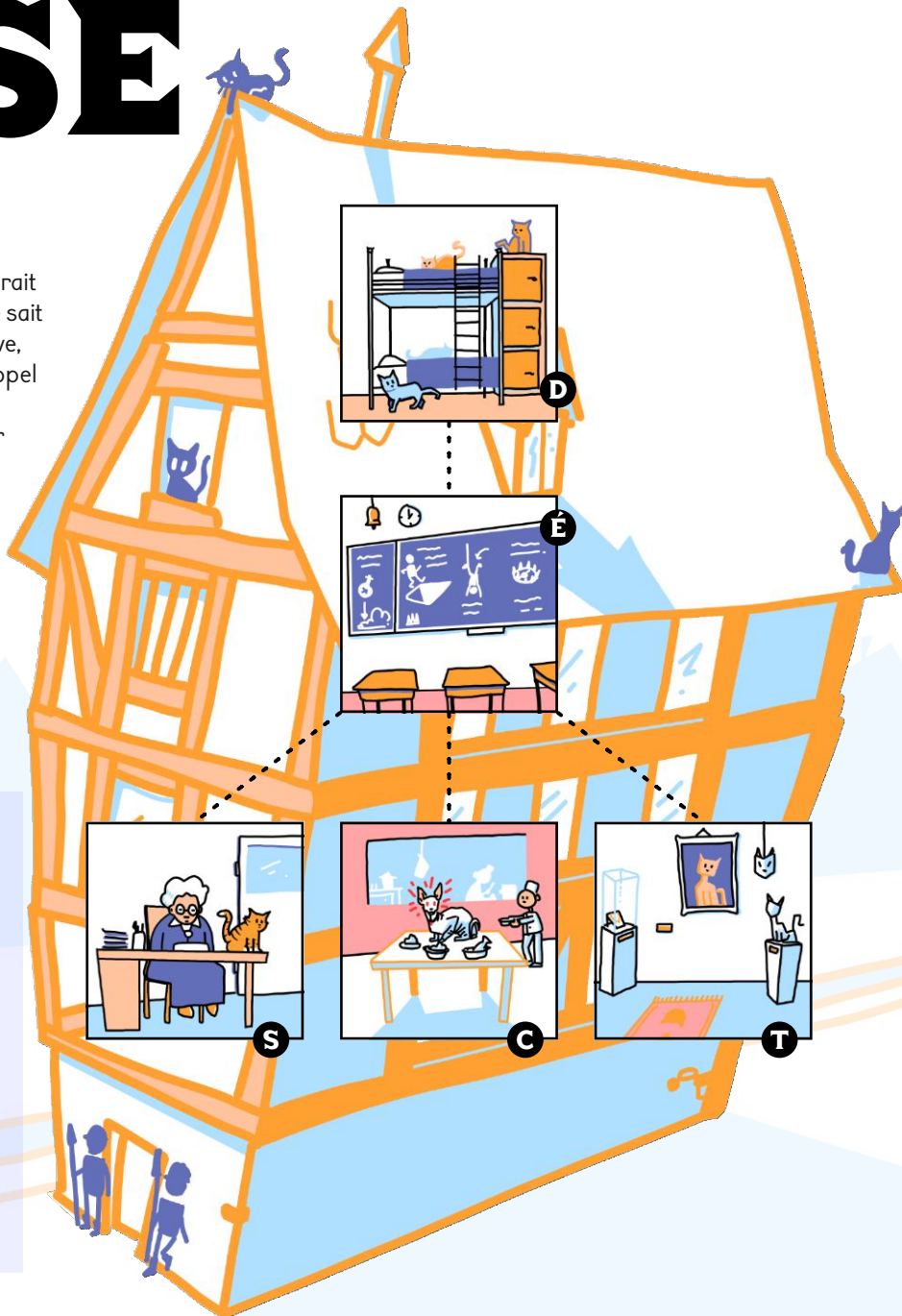
Renseignements (ID6)

Les aventuriers ont pu obtenir ces infos :

- 1 Sylia**, la secrétaire, est une mage.
- 2 Croquette**, le chat du doyen, a des pouvoirs.
- 3** Le collier de **Croquette** est une clef.
- 4** Les chats sont trop intelligents.
- 5** La guilde est connue pour ses pièges.
- 6** Un livreur de litière est attendu.

L'alarme (🔔)

À chaque fois que les aventuriers se font remarquer, une case de la jauge d'alarme est cochée. Quand elle est pleine, un voleur ou un chat déclenche l'alarme, et il va falloir éviter de nouveaux obstacles.



Le secrétariat S

- La secrétaire remplit des papiers pendant que **Pelote** veille.
- **Tam**, une élève feignant d'être malade, attend ses parents.
- **Durieux**, le doyen, cherche son chat. « C'est lui qui a la clef. »
- (🔔) *Sylia prononce une formule et Pelote devient un énorme et terrifiant tigre à dents de sabre.*

Les dortoirs D

- De nombreux chats se baladent entre les affaires des pensionnaires. Ils semblent suivre et surveiller les aventuriers.
- En fouillant, on trouve des sucreries, une flûte et des couteaux de lancer (un aventurier imprudent a 1 chance sur 2 de déclencher un piège et de voir une boule puante s'écraser sur lui).
- Cachée sous sa couette, la jeune voleuse **Alex** sèche les cours et lit une BD sur les aventures de Korkan le guerrier.
- (🔔) *Les chats, furieux, tentent de faire trébucher les aventuriers et se jettent sur eux du haut des lits.*

L'école E

- Un long couloir traversé de filins reliés à des clochettes. Des salles de classes et des posters éducatifs sur le crochetage.
- Un professeur donne un cours sur la pose de pièges. Sa porte est ouverte et **Lock**, un élève puni, est au coin dans le couloir.
- (🔔) *Les élèves lancent des fumigènes et des clous dans le couloir. Des professeurs armés sont en embuscade dans la fumée.*

La cantine C

- Une grande salle de repas et une cuisine qui déborde d'activité.
- Au centre, entouré de mets fins, trône **Croquette**.
- **Quentin**, le cuisinier, prépare un banquet à l'autre bout de la pièce. La moitié des aliments contient un somnifère.
- (🔔) *Croquette déchaîne sa magie : couverts et tables commencent à léviter vers les aventuriers.*

Le trésor T

- Une solide porte piégée (une trappe s'ouvre sous les pieds du voleur imprudent) et reliée au système d'alarme (comme tous les objets à l'intérieur).
- La pièce est remplie d'objets en forme de félins : statues en jade, colliers en or, armes... et le tableau recherché.
- Une fois le tableau volé, il va falloir s'enfuir.
- (🔔) *Une fumée bleutée soporifique sort du parquet.*

