

LES PETITS RATS DU PARI

Guilde secrète et théâtrale.

« Le monde est une scène, et nous dansons sur le fil du destin. »

Révision du : 24/05/2025

Auteur : Sasmira © 2025

Gabarit : *Les Petits Rats du Parl* est basé sur un fork de ShadowBrew - Un gabarit d'Homebrewery pour le jeu Shadowdark JDR fait par Sibling Dex.

Disclaimer: « *Ça c'est de la nécromancie !* est un produit indépendant publié sous la licence Shadowdark RPG Third-Party et n'est pas affilié à The Arcane Library LLC. Shadowdark RPG © 2025 The Arcane Library LLC. Version française © 2025 Arkhane Asylum. Traduction de Sandy Julien. »

Images: Couverture faite par Sasmira.

Police de caractères : **Old Newspaper Types Font** © Manfred Klein, **ToxUI Regular Font** © Toxicom, **Staatliches Font Family** © Brian LaRossa & Erica Carras, **Blood Crow Font Family** © Daniel Zadorozny, **Benjamin Franklin Font**, **JSL Blackletter Font** © Jeffrey S. Lee, **Grenze & Grenze Gotisch fonts** by Renata Polas-tri © Omnibus-Type, **Montserrat Font family** © Julieta Ulanovskiy Sol Matas, Juan Pablo del Perai, Jacques Le Bailly

Crée avec



THE HOMEBREWERY

Homebrewery.Naturalcrit.com

Conçu pour être utilisé avec

ShadowDark JDR



La Guilde

- **Type** : Guilde secrète et théâtrale
 - **Alignement** : Chaotique
 - **Base** : Les Couloisses – un ancien opéra en ruine, caché sous la ville, hanté par les échos des anciens galas
 - **Rôle caché** : Refuge et cercle de protection pour les lycanthropes bannis, fuyant la traque ou la folie.
-

PRÉSENTATION

Dans l'ombre des théâtres, sur les toits des cabarets, entre les pavés des ruelles nocturnes, évoluent **les Petits Rats du Pari**, une guilde d'artistes excentriques mêlant la danse et le pari.

Ces danseurs ne se contentent pas de pirouettes : chaque mouvement est un défi, chaque arabesque un enjeu.

Ils parient tout : leur honneur, leurs souvenirs, leurs bottes ou leur vie, sur des défis de grâce, d'audace ou de folie.

Les Petits Rats du Pari sont nés de l'union improbable entre la tra-

gédie et la décadence.

Fondée par une ancienne prima ballerina mordue lors d'une tournée, la guilde fut créée pour offrir un refuge à ceux qui, comme elle, étaient damnés à la transformation.

Incapables de vivre parmi les humains, trop raffinés pour céder entièrement à la bête, ils choisirent la danse comme exutoire, et le pari comme dernier acte de défi au monde.

Les Petits Rats du Pari ne se contentent pas de danser. Ils volent, et le font avec panache, précision, et mise en scène.

Chaque cambriolage est traité comme un acte artistique, une performance.

Ils dérobent uniquement ce qui est **beau, rare, injustement possédé ou maudit** : bijoux de comtesse, masques anciens, manuscrits interdits, ou artefacts gardés par des mages véreux.

Leur butin ne sert pas l'enrichissement : il **alimente leur théâtre souterrain**, leurs rituels, ou est **restitué en secret à des victimes oubliées**.

« Nous dansons comme des ombres. Nous parions
comme des fous. Nous volons comme des rois. »

LA PHOLOSOPHIE

« Le monde est une scène, et nous dansons sur le fil du destin.

Lorsque la bête hurle en nous, nous répondons en cadence. Lorsque la douleur mord, nous bondissons. Et lorsque tout le reste s'effondre... alors nous parions sur l'impossible.

Ce que nous prenons, nous l'arrachons à l'arrogance. Ce que nous laissons, c'est la honte de n'avoir rien vu venir »

Les Rats ne cherchent pas la rédemption.

Ils cherchent le panache dans la chute. Chaque membre accepte sa lycanthropie comme une blessure esthétique, une malédiction qu'il faut sublimer par la performance. Ils dansent pour défier leur propre monstruosité.

- Jamais de violence gratuite.
- Toujours en costume, masqués et parfumés.
- Chaque vol est précédé d'une "**invitation au bal**" laissée sur les lieux : un gant, un pétale noir, une carte ornée d'une chaussure.
- S'il y a du sang, ce n'est pas du leur. S'il y a un bruit, c'est celui du rideau qui tombe.

ADHÉSION À LA GUILDE

Entrer chez *les Petits Rats du Pari* n'est pas une bénédiction. C'est un pari perdu d'avance qu'il faut rendre magnifique.

Conditions :

1. **Être un paria lycanthrope :** maudit, banni ou traqué.
2. **Recevoir une invitation à Auditionner :** S'être fait remarquer afin de recevoir l'invitation à un ballet macabre improvisé par deux Rats dans un lieu public. Si vous dansez avec eux, l'initiation commence.

3. Premier Pari, Le Pas de Lune :

- Le postulant doit danser nu sous la pleine lune, tout en résistant à la transformation, **Test CON (ND 15)** à chaque round pendant 2d6 rounds.
- Un Rat Chorégraphe du Crime mise contre lui : sur sa chute, son échec, sa défaillance. Le public (souvent d'autres Rats) prend parti.
- Si le danseur termine sa chorégraphie sans déchirer son masque de chair, il est admis. Sinon... il est banni (ou dévoré).

4. **Le Gage du Poil et du Sang :** le nouveau membre remet un souvenir de son humanité à la guilde (nom, amour perdu, journal intime, etc.), qui sera archivé dans la Salle des Silences.

5. **Invitation au Bal** : Après avoir dansé sous la pleine lune, les initiés doivent réaliser un cambriolage Emblématique et avec panache dans un lieu riche mais corrompu :

- Envoyer une missive élégante, provocante et codée à leur future victime avant un cambriolage,
- Voler l'objet le plus précieux d'un noble corrompu,
- Dérober un artefact magique scellé par un ordre maléfique,
- Subtiliser la couronne d'un roi mort... dans son tombeau.

Si le vol est accompli sans effusion de sang, avec style et panache, le candidat est adoubé membre **des Petits Rats du Pari**. Il reçoit alors ses chaussons de soie noire, ainsi qu'un nom de scène, inspiré d'un mouvement de danse ou de son animal lunaire.

Dès lors, il lui incombe de créer une signature raffinée, un autographe unique, qu'il apposera à chaque lieu de cambriolage comme une œuvre laissée en guise de révérence.

TALENTS DE GUILDE

Lors d'une montée de niveau, un personnage peut choisir un talent de guilde à la place d'un talent de classe.

2d6 Effet

2 Arabesque de l'Illusionniste (unique).

3-6 +1 aux attaques à distance et de corps à corps.

7-9 +2 à votre valeur de Force, de Dextérité ou de Charisme.

10-11 Sans armure : bonus de +1 en CA

12 Un talent ou +2 points à répartir parmi vos caractéristiques.

Arabesque de l'Illusionniste (unique)

« Le monde retient son souffle, vous esquissez un pas et pendant qu'ils vous admirent, vous disparaissez avec panache. »

- **Effet** : 1 fois/jour Vous pouvez créer une illusion fugace et crédible de vous en train de fuir ou de s'introduire ailleurs. Tous témoins à portée Intermédiaire doivent réussir un **test de SAG (ND - votre score en CHA)** pour ne pas suivre l'illusion.
- **Durée** : 1d4 rounds.

LA HIÉRARCHIE

À partir du niveau 5, puis à chaque niveau, les membres reçoivent un masque unique façonné selon leur style de danse. Pour avancer dans son grade ou accéder au grade supérieur, ils doivent réussir une mission rituelle conçue pour éprouver leur grâce, leur ruse et leur loyauté. L'échec à cette épreuve bloque la progression hiérarchique, à moins de payer un prix... prendre un niveau dans sa classe originale avant de pouvoir repasser l'épreuve.

Niveau	Rang/Titre	Description
01-02	Le Pas de Lune	Initié de la guilde. On vous apprend à danser dans l'ombre sans faire de bruit. Vous n'avez encore rien parié... sauf votre vie.
03-04	Les Pas Clandestins	Vous êtes accepté comme voleur-danseur. Vous savez comment détourner un regard tout en effleurant une serrure. Vous commencez à percevoir les enjeux invisibles.
05-06	Masque de Velours	Vous avez gagné votre visage : un masque unique brodé selon votre style de danse. Vos missions deviennent des performances. Vous pouvez former un apprenti. Votre tête est mise à prix.
07-08	Chorégraphe du Crime	Vos pas sont étudiés, vos gestes répétés. Vous composez des plans comme des ballets. On ne sait plus si vous êtes un homme, une femme, ou un mythe. Les parieurs anonymes vous misent en tête.
09-10	Le Rat Suprême	Surnommé <i>Le Masque d'Or</i> , serait le plus grand voleur que le monde ait connu. On ne l'a jamais vu sans costume, et on dit qu'il ne laisse derrière lui que des roses ensanglantées.

LES DIFFÉRENTES DANSES.

Hibou-garou, Le Ballet Nocturne

- **Caractère** : Silencieux, observateur, érudit

- **Style** : Un ballet aux mouvements lents et suspendus, avec des ports de bras qui imitent les ailes, et des pivots sur place qui rappellent la tête d'un hibou tournant à 180°.

- **Rôle** : Stratèges, informateurs, messagers. Ils voient tout, mais ne parlent que dans les coulisses.
-

Loup-garou, Le Tango Sanguin

- **Caractère** : Intense, prédateur, passionné
 - **Style** : Un tango argentin modifié, avec des ruptures brusques et des tensions continues entre partenaires. Chaque pas est une menace retenue, chaque pause, un grondement sourd.
 - **Rôle** : Les loups-garous dansent pour dominer, pour séduire, pour contrôler la meute dans la salle comme dans la rue.
-

Ours-garou, Le Mazurka Brisée

- **Caractère** : Puissant, protecteur, rage contenu
 - **Style** : Une mazurka au rythme lent et lourd, avec des mouvements amples et nobles. L'ours ne danse pas pour séduire, mais pour marquer sa présence comme une ombre rassurante ou menaçante.
 - **Rôle** : Gardes du corps, saboteurs, piliers des opérations lourdes.
-

Rat-garou, Le Charleston Oblique

- **Caractère** : Rusé, nerveux, insaisissable
 - **Style** : Un Charleston décalé, syncopé, pratiqué à ras du sol, fait de petits pas rapides, de mouvements de bras stylisés et de déhanchements désaxés. La danse joue sur le rythme, l'esquive, la surprise — comme si chaque mouvement était une diversion.
 - **Rôle** : Espions, messagers, voleurs d'élite, saboteurs urbains. Le Rat-garou infiltre, distrait, déstabilise. Il danse comme il vit : entre les murs, à l'ombre des puissants, là où personne ne le voit, sauf quand il veut être vu.
-

Renard-garou, Le Menuet Trompeur

- **Caractère** : Rusé, joueur, illusionniste
 - **Style** : Inspiré du menuet de cour, mais entrecoupé de gestes rapides, feintes, clins d'œil et changements de rythme. Chaque pas peut cacher un piège.
 - **Rôle** : Maîtres des diversions, fausses identités et manipulations sociales. Leur danse est un masque en soi.
-

Sanglier-garou, Le Bourdon Frappé

- **Caractère** : Terrestre, puissant, rythmique
 - **Style** : Une danse percussive inspirée des danses tribales et du flamenco, où les claquements de pieds évoquent les charges puissantes du sanglier. Les bras restent proches du corps, les gestes sont francs, déterminés.
 - **Rôle** : Ces lycanthropes mènent les percées brutales, les diversions massives. Leurs pas servent de signaux codés.
-

Serpent-garou, La Rumba Enlacée

- **Caractère** : Hypnotique, sinueux, venimeux

- **Style** : Une rumba lente et sensuelle, faite de hanches ondulantes, de bras en spirale, de regard fixe. Le serpent ne séduit pas : il envoûte.
 - **Rôle** : Espions, charmeurs, extraits d'informations. Ils s'insinuent partout.
-

Tigre-garou, La Valse Chasserresse

- **Caractère** : Félin, majestueux, précis
- **Style** : Une valse lente et circulaire, où le danseur tourne autour de sa proie comme autour de son partenaire. L'équilibre est parfait, les gestes éconómisés mais perçants.
- **Rôle** : Ce sont les assassins silencieux de la guilde, ceux qui entrent, tournent, et ne laissent qu'un souffle parfum

L'Envol du Croc Noir. « Un bal. Un bijou. Une trahison. Ce soir, la scène est un coffre-fort — et chaque pas de danse une effraction. »

SYSTÈME D'ÉPREUVES RITUELLES

Structure : chaque épreuve comprend 3 composantes tirées au hasard ou choisies :

1. Le Type d'Épreuve, ce que la guilde veut tester
2. Le Lieu / Contexte, où / dans quel environnement.
3. Le Détail de Style, une exigence liée au style de danse du personnage.

I. TYPE D'ÉPREUVE

d6	Type d'Épreuve	Objectif
1	Vol Signature	Dérober un objet spécifique, sous contraintes.
2	Substitution Chorégraphique	Remplacer un objet ou une personne par un leurre sans être vu.
3	Prestige Spectral	Effectuer une action criminelle en laissant un message artistique ou poétique.
4	Déshabillage Social	Déconstruire ou manipuler un noble / rival par la ruse et le charme.
5	Piste Fantôme	Disparaître d'un lieu ultra-surveillé sans laisser la moindre trace.
6	Duel de Masques	Affronter un autre membre dans une joute stylisée (combat, verbe, ou danse) devant les anciens masqués.

2. CONTEXTE ET LIEU

d6	Contexte / Lieu
1	Bal masqué chez un duc vampire.
2	Marché noir secret dans les égouts.
3	Tour d'une magicienne obsédée par les automates.
4	Manoir abandonné qui change de forme.
5	Salle d'opéra hantée.
6	Cauchemar partagé (plan onirique).

3.EXIGENCE DE STYLE DE DANSE

Voici un exemple pour trois styles, extensible à tous les autres

Exemples pour le *Tango Sanguin* (Loup-garou) :

d6	Exigence
1	Aucun contact physique avec autrui.
2	Chaque mouvement doit être fait en duo.
3	Vous devez effrayer un témoin sans l'attaquer.
4	Laissez une rose rouge à la scène du crime.
5	N'utilisez aucun outil : seulement vos mains et vos pas.
6	L'épreuve doit être accomplie sous la pleine lune.

Exemples pour le *Menuet Trompeur* (Renard-garou) :

d6	Exigence
1	Usurper l'identité d'un invité.
2	Mentir sans jamais utiliser le mot "je".
3	Faire rire quelqu'un avant de le voler.
4	Dissimuler le vol dans une danse réelle.
5	Détourner un garde avec un tour de magie mineure.
6	Laisser un mot cinglant et arrogant signé "Le Masque du Pari".

Exemples pour la *Valse Chasseresse* (Tigre-garou) :

d6	Exigence
1	Vous devez sauter d'un balcon à un autre.
2	Ne jamais courir, même en cas de danger.
3	Déstabiliser l'adversaire avec un compliment.
4	Laisser une empreinte de patte comme signature.
5	Utiliser un miroir pour détourner une vigilance.
6	Entrer et sortir sans que personne ne vous voie une seule fois.

Scénario I

LE RIDEAU DE MENSONGES

(PJ enquête sur un vol de la guilde)

Mission :

- La célèbre Maison Tharazel prépare une reconstitution spectaculaire d'un épisode décisif de la guerre entre vampires et lycanthropes. Des tensions grondent dans la ville tandis que le spectacle approche... mais un vol mystérieux vient interrompre la première répétition générale.
- Engagés pour retrouver le coupable, les PJ vont découvrir un jeu d'apparences bien plus vaste, et devront choisir s'ils veulent protéger l'Histoire... ou la Vérité.

Lieux clés :

- **Le Théâtre Nocturne de Tharazel.** Riche, somptueux, avec une scène en triple niveau. Loges privées, systèmes de poulies, passages secrets.
- ➤ Présence de magie vampirique subtile : le théâtre est un nexus émotionnel.
- **Les Catacombes des Cou-lisses.** Anciennes loges abandonnées, abris secrets pour anciens esclaves lycanthropes.
- ➤ Cachettes des Petits Rats du Pari ; présence d'artefacts lycans.
- **Le Manoir Tharazel.** Demeure de la famille "mécène" du théâtre. Raffinement cruel, murs tapissés de scènes de chasse stylisées.
- ➤ Tous les membres sont des vampires. Ils se nourrissent des émotions provoquées par leurs pièces.

Dangers/Rencontres :

- **Pantins-animés de scène :** mannequins mécaniques animés pour la pièce, programmés pour éliminer les intrus.
- **Serviteurs-vampires aux masques blancs :** domestiques au comportement impeccable, mais hostiles si on brise l'illusion.
- Un danseur masqué (agent des Petits Rats du Pari) qui défie les PJ par une série d'énigmes dansées.

Objectifs :

1. Retrouver l'objet volé (le manuscrit original de la pièce),
2. Comprendre pourquoi il a été volé,
3. Découvrir l'identité vampirique de la famille Tharazel,
4. Choisir :
 - Protéger la "vérité officielle" et livrer le voleur,
 - Aider les Petits Rats à faire éclater la vérité historique,
 - Trouver une voie tierce pour exposer les deux camps.

- Invitation aux coulisses de la guilde des Petits Rats du Pari (début d'un arc narratif).

Potentiel développement :

- La guerre froide entre vampires et lycanthropes reprend en sous-main.
- Le théâtre devient une scène d'espionnage, d'attentats artistiques.
- Le PJ peut devenir le chroniqueur, saboteur ou gardien de l'Histoire vivante.

Secrets à découvrir :

- Le manuscrit original contenait une version différente : la défaite des lycans était en réalité une trêve conclue, trahie ensuite par les vampires.
- La pièce actuelle est une forme de rituel : elle affaiblit les lycanthropes à chaque représentation via une magie narrative.
- La famille Tharazel manipule l'histoire pour maintenir une domination psychique sur les lycans de la région.

Récompense aléatoire :

- Masque d'illusion mineure (1 illusion mineure / jour).
- Fragments du vrai récit de la guerre. Convertibles en faveurs lycanthropes ou en chantage contre les vampires.

Scénario II

L'ADAGE DU MASQUE FENDU

Mission :

- Un PJ est membre de la guilde. Voler une lettre dans la loge du duc Marellis. Lors du vol, un meurtre est découvert ainsi qu'un artefact maudit lié au passé de la guilde.

Lieux clés :

- L'Opéra de Iyséa (zone publique + coulisses + loges nobles),
- Le Refuge Souterrain de la Guilde (anciennes mines abandonnées),
- L'Appartement scellé du fondateur félon (accès caché, piégé).

Dangers :

- **Choristes du Crépuscule** : espions loyaux au duc, déguisés en danseurs.
- **Vestige du Masque Fendu** : relique spectrale hantant la lettre.
- **Un autre membre de la guilde** envoyé pour "corriger" le PJ si l'affaire dérape.

Objectifs :

- Voler la lettre (piège),

- Découvrir la vérité sur la broche et l'ancien conflit,
- Choisir : **protéger ou trahir** l'idéologie de la guilde.

Secrets :

- Le duc Marellis est un ancien **"Masque de Velours"** banni pour avoir voulu commercialiser la guilde.
- La broche est l'artefact de Commandement des fondateurs (fonction cachée : influence magique sur les membres initiés).
- Le cadavre dans la loge est celui d'un justicier secret... qui suivait le PJ.

Récompenses aléatoire :

- Chaussons de soie noire enchantés (DEX +2, silence sur surfaces solides),
- Nom de scène + Signature,
- Gagne un Ticket d'Or, permet de passer un rituel sans test.

Potentiel :

- Scission au sein de la guilde,
- PJ fonde sa propre "école" de style,
- Guerre secrète dans les coulisses des bals nobles.

