

Scénario de Eric Alias **Thay Paédé – Mise en ligne avec son aimable autorisation.**

## Avant propos

Le but de ce scénario est de plonger des personnages débutants dans un milieu connus de l'univers de Troy, qui ne nécessite pas de sages dans l'équipe, ou de puissants combattants pour survivre. J'ai donc tout simplement choisis de démarrer les aventures de nos nouveaux héros à Eckmül sur petit fond de mission d'enquête. D'autre part je vais essayer de donner un maximum de détails basic à l'intention des maître débutants, car il y en a pas mal dans l'univers de Lanfeust ;o) Je m'appliquerais à reprendre quelque détails explicatif des encyclopédies, ou citer la page du livre de règles du jeu d'aventures de Lanfeust.

## Mise en situation

J'ai tout simplement choisi de mettre en scène un Haruspice, car ce dernier peut facilement solliciter des personnages joueurs, puisque son pouvoir visionnaire permet de savoir qu'ils interfèrent dans une vision théorique du futur (aïe! ça fait mal aux méninges ça! je ne le ferais plus, promis!). Il serait donc judicieux que les personnages en fassent un allier, plutôt qu'un ennemis, car il s'agit là d'une personne de haut rang d'Eckmül, ayant de nombreux contacts, dont des sages du conservatoire. Et même s'il n'est pas tout à fait réglot avec les personnages, il peut être une source d'introduction de futurs scénarios! Faites donc comprendre aux joueurs qu'ils ne serait pas judicieux de le mal mener.

La période des événements est indifférente, mais ils peuvent se situer facilement avant la saga de Lanfeust, dans une citée prospère et insouciant

## Le pourquoi du comment

Notre haruspice, Maître Cétoussze, a un petit souci, il vient de se rendre compte que dans un futur proche, un manuscrit pourrait refaire surface. Le problème, c'est que ce manuscrit, contient des informations plutôt indéliques sur bon nombre de notables d'Eckmül! Et vous l'aurez bien compris, notre chère Cétoussze y est cité pour avoir tiré un bénéfice non négligeable sur la taxe d'importation perçue à la porte du port de l'Anse Des Lointains (encyclopédie p10), et ce au détriment, de la trésorerie du conservatoire. En fait il s'est tout simplement rendu compte que que l'agent de perception tenait une double comptabilité, et l'a tout simplement fait chanter! Actuellement, le vénal percepteur a disparut de la circulation, normal, n'ayant point le pouvoir d'ubiquité, il se trouve au calme, en Souardie en train de faire une bonne sieste à l'ombre de sa somptueuse villa...

## Le manuscrit

Mais revenons plutôt à notre manuscrit! L'ouvrage se nomme: La Tévéri Onfetry, rédigé par un éminent journaliste: Fouyeux Du très sérieux hebdomadaire La Mer d'ici (journal que bon nombre de ménagère s'arrachent, pour être au fait de la prestigieuse actualité citadine). Si les personnages enquêtent sur le journaliste (renseignements de difficulté 10), ils apprendront qu'il a fait une chute mortelle dans les escalier de la bibliothèque municipale il y a plus de 6 mois. Se renseigner aux bureaux de la feuille de chou La Mer d'ici, montrera que pour être un journaliste objectif, il faut être un cumulard de travers, dont notamment: "mortelle curiosité". Il auront peut être affaire à son frère Sapulle.

Toutes personne originaires de la zone d'Eckmül peuvent connaître l'existence de cet établissement de presse (test d'intelligence - mémoire - à 15 ou connaissance d'Eckmül à 10)

Le livre, retrouvé sous un rayonnage, par un sage de la bibliothèque municipal du respectable quartier de Pointe Large, a été rangé sous clé avec tous les autres manuscrit à décrypter pour faute d'illisibilité. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, Notre haruspice, Maître Cétoussze souhaite vivement mettre la main sur l'ouvrage en question. Pour le moment il a payé une bande, encore inconnue, de petites frappes (des pirates: La bande des Flots de Taizon) pour incendier la bibliothèque, mais les augures l'on informés que ce serait un échec, et qu'il serait plus fiable de compter sur les aventuriers qui rentreront à l'auberge "La Totale" à l'instant T

Démarrage, ou, Quand j'arrive en ville...

Bientôt midi, et nos Pjs (personnages joueurs) vers une auberge du port, au hasard: "La Totale". En plus petit, en bas de l'enseigne on peut lire: vous n'y viendrez pas par hasard... Pour l'anecdote, en général quand la serveuse Lhâ prend la commande, elle propose donc la Total qui est un ensemble de petits plats de spécialités locales, les Dzé. et elle conclut son explication par "Alors! vous en prenez de mes Dzés? Là c'est du spécial poulet!"

Si les Pjs se connaissent, leur groupe sera accueilli par le tavernier Pitch Hedevin, qu'ils voient pour la première fois de leur vie "Haaa! vous voilà enfin, veuillez donc me suivre!". Il se contentera de réponses évasives "pfffu! crévaidiou je ne sais point", "tout c'que je sais c'est que vous êtes attendu maintenant...", et ils sont menés devant l'Haruspice qui commence directement par ses grandes palabres, empêchant les pjs d'en placer une. Voir plus loin pour la description.

S'ils arrivent seul, il rentrerons chacun à leur tour. Prenez vos joueurs un à un, (éventuellement à deux, s'il y a déjà affinité) en aparté, en leur expliquant qu'il rentre dans cette auberge pour se restaurer. il sera réceptionné par Pitch Hedvin qui s'exclamera reconnaître un signe distinctif visible de notre héros (race, habits, nom...). L'aubergiste invitera le pj à suivre Lhâ qui le mènera vers un salon particulier. à l'ouverture de la porte vous ferez un descriptif de la pièce ainsi qu'une allusion aux pj qui pourraient déjà être dans la pièce: opportunité de se présenter! L'haruspice Cétoussze, de noir vêtus, arrivera juste avant le dernier pj, et en remontant le comptoir vers le salon, demandera à Pitch, au passage "Sont ils tous là karkaxla?" ce dernier lui répondra "manifestement votre dernier convive est derrière vous!". Il se retourne vivement dévoilant ses yeux noirs perçants au milieu de son visage triangulaire "Ponctuel! bieeeen! suivez moi, karkaxmoi!"

Le salon particulier: au centre la même table ronde que dans la salle commune, entouré d'un nombre de tabourets égale au nombre de pjs plus l'haruspice, une paire d'étagères avec des lampes à huiles (partie propice à sortir les bougies, même qui a des catacombes après, mais chuuut!). Sur la table autant de godets que de tabourets, une bonne bouteille de Gris de Kolstop (plus du lait s'il y a un gnome parmi les Pjs) ainsi qu'une petite cage avec un Zyflore Piailleur (à la fin de la boîte à bestioles ou dans le bestiaire).

Allons y gaiement!

Que l'haruspice soit déjà là ou non, le résultat est le même:

- Il se met debout de l'autre côté de la table, et commence son show "Les zoguuures prennent forme karakaxforme!"
- Si les joueurs veulent l'interrompre: faites de gros yeux rond et un "Schuuuuut ne perturbez pâââs les zoguuures karakaxgure!"
- D'un geste rapide et assuré il prend le mignon petit oiseau dans sa cage, sort une dague de sacrifice, éventre le piaf faisant gicler quelques gouttes de sang sur les pjs. Le déroulement des vicaires de la petite créature sur la table donnera lieu à une jet de sauvegarde de 15
- Alors qu'il s'exclame fièrement "L'avenir est en plâââce, les zoaugures l'assurent, vous êtes bien les zéélus karakaxlu" les Pj n'auront évidemment pas le temps de réagir et ceux qui on raté leurs jet seront la tête penchée vers le sol en train d'admirer leur petit déj répandu par terre. (un troll ne sera bien évidemment pas concerné par ce test).
- L'haruspice lève la tête des petites entrailles en faisant apparaître un large sourire extrabright de contentement, "Les zoaugures sont frôôôrmel, c'est en vôôs mains que réside l'avenir d'Eckmül, karakaxvnir! Si vous veniez à échouer sombre serait l'avenir en notre cité Karakaxté"
- C'est à ce moment le tavernier fait irruption dans le salon "Est ce que monseigneur souhaite se restaurer? Nous avons quelques Dzés de volaille ou

de l'omelette" L'haruspice excédé congédie Pich du revers de la main alors que le volatile éventré sur la table vit ses derniers soubresauts.

- Il est à noter que pour ceux qui étaient déjà en ville avant cette aventure, chacun c'est vu servir des oeuf ou de la volaille à toutes les sauce! Il va sans dir que pour ceux qui ont forcer sur les omelettes, leur foie est arrivé à saturation.

" hummmm, Où étais je??? Ha oui! Je vous missionner donc pour trouver le terrrrrrrible manuscrit de la Tévéri Onfétry karakaxaugure!" il pose d'abords une pochette de cuir sur la table " voici quelques infôôrrrmation karakaxmission et la fortune de cette bourse pour votre mission" Il pose et ouvre d'une main adroite, une généreuse bourse qui doit contenir plus d'une centaine de dragons d'or à vue d'œil

- "Je vous honorerai du même pécule si vous me fournissez le manuscrit céans, lorsque 2 lunes seront passée, karakaxssé! Je vous offre aussi le gîte et couvert en ces lieux d'ici là... Pas de question! Bien! karakaxbientôt" il se lève faisant mine de partir, si les pj insiste pour le questionner, il sera expéditif "les informations sont dans le dossier karakaxsier"

Le dossier d'information

En ouvrant la pochette l'on peut découvrir un petit texte accompagné d'une paire de plan (imprimer ce qui suit):

*"Vous trouverez ci joint un petit itinéraire tout simple dans quelques souterrains d'Eckmül.*

*Cette promenade de santé en ces lieux désaffecté et donc déserts, vous mènera sous le pavé d'une remise, au rez-de-chaussée, de la bibliothèque publique au centre de Pointe Large.*

*L'accès aux sous terrains se fera dans le port de l'Anse des lointains, par les trottoirs d'un déversoir des égouts d'eaux pluviales, situé entre la Place des Monnaies et le quais n°5.*

*Dans la bibliothèque le manuscrit se trouve enfermé à clé dans l'armoire Q de la travée 5 à l'étage, le bâtiment ne semble bénéficier d'aucune protections particulières.*

*Le manuscrit se nomme La Tévéri Onfétry, rédigé par un certain Fouyeux*

*je récupérerai le document à l'auberge dans deux jours*

*Vous acceptez cette mission, je vous souhaiterais donc bonne chance à vous. A noter que ce message ne s'auto-détruira pas dans les 10 seconde"*

Recherches en ville: qui est l'haruspice Cétoussze

En fait il n'apprendront pas grand chose d'intéressant. Suivant la pertinence de leurs idées, les Pjs trouveront les bon informateurs et auront des tests de difficulté de 5 à 15 en renseignements pour savoir que: Cétoussze fait partie de l'aristocratie d'Eckmül, fréquente les dignitaires du conservatoire, et autre personnes de haut rang des Hauts de Eckmül, et autres soirée mondaines. Il dispose d'une officine dans le quartier de Pointe Large à proximité du phare, ce cossu bâtiment lui sert de garçonnière, mais surtout de cabinet de consultation des augure pour ces dames du quartier. il sera plus difficile de trouver sa "modeste" demeure dans les Hauts d'Eckmül. dans tous les cas les Pjs le manquerons de peut, et ne trouveront pas (domestiques ou secrétaires

ne savent pas où il est partis et pas de rendez vous programmé dans les deux jours).

Recherches en ville: trop de volailles

C'est une fausse piste qui n'a rien à voir avec l'intrigue de base, mais faut bien broder une peut! Un test de renseignement (hé oui encore, ça leur apprendra à n'investir que dans le combat!) difficulté 5 au prés d'un commerçant dans l'alimentaire, permet de savoir que la distribution de la volaille est complètement saturé ce qui en a fait chuter les cours. En fait, au conservatoire l'on n'en a pas encore ressentis les conséquences économiques, donc on s'en fout et de toutes façon la cantine est en train de faire de substencielles économies sur les approvisionnement de protéines animales.

En insistant un peut il trouveront que Didonard frileux est en train de laisser la place au Doddeldoo.

En fait une guilde de pirate a monté un marcher d'importation de Doddeldoo pour contrer le Didonard frileux.

Une recherche en bibliothèque ou connaissance zoologique permettra d'avoir les info: boîte à bestioles p26, 27 ou mieux, le Bestiaire p14

Donc La bande des Flots de Taizon a trouvé une grosse zone de stockage dans des catacombes accessibles par le port ouest de l'Anse des Lointains. Nos matelots déchargent donc discrètement leurs volatiles en passant par un déversoir des égouts d'eaux pluviales, à proximité du quais n°5, stock ces volailles dans les catacombes et les sortent de l'autre côté sans payer la taxe d'importation... Mais le problème c'est qu'à l'ombre et l'humidité des souterrains les Doddeldoo se sont mis à se reproduire des façon exponentielle, et les priates n'arrivent plus à gérer la crise expansionniste de nos oiseaux quadrupèdes, il ils même du mettre en place un atelier rotin pour tenir les animaux en cage.

Recherches en ville: infos au conservatoire

Il se peut que les Pjs fassent appel aux connaissances de ce puits sans fond de savoir, surtout s'il y a un sage parmi eux. S'il y en a un, il pourrait savoir que l'haruspice Cétoussze, est connu et reconnu en ces murs bien que les sages d'Eckmul ne considèrent pas les prédications des Haruspices comme une science exacte, sur un plan purement officiel et protocolaire bien sûr. Les assistant bibliothécaires se tiendrons à leurs disposition pour donner des information diverse, faut il encore qu'ils aient un bonne raison d'arriver jusque là! Les publications de La Mer d'ici seront connu et vivement critiqué, une lecture exécration et abrutissante.

## Recherches en ville: le manuscrit

Je suis sûr que certains vont lire ce paragraphe! Bon là, c'est clair, il y en a qui n'ont rien suivi: je rappelle que ces informations sont dans le paragraphe au début: "Le manuscrit". Et pour le moment il est sous clés à la bibliothèque municipale... Ha oui! Et c'est aussi l'objectif de nos héros!

## Recherches en ville: la bibliothèque

Sur un plan architectural, ce bâtiment est d'une grande originalité, c'est un carré de colonnes espacées de 20 centimètre, surplombé d'un dôme de pierres. Entre les colonnes les trois quarts supérieure sont comblé par un épais verre, ce qui donne un éclairage exceptionnel et diffus à l'intérieur de la bâtisse. En clair, nous n'avons point de fenêtre franchissable et une escalade serait périlleuse et inutile.

L'on y entre en franchissant de lourde portes grandes ouverte le matin pendant deux heures et l'après midi une petite heure.

Le rez-de-chaussée est le plus prisé, il contient tout les ouvrages romantique, d'aventures ou autres intrigues. L'étage en mezzanine contient bon nombres d'ouvrages scientifique (géographie, navigation, mathématiques, zoologie...) et le quart des rayonnages consiste en de lourdes bibliothèques munies de portes pleines, vitrées ou solidement grillagées toutes fermée à clés! Derrière les vitrées on trouvera notamment le cadastre du quartier, les grillagées, renferment les document les plus précieux, ou à l'étude, et celle fermée par un panneau plein, le plus belle collection d'Eckmül d'estampes qu'un gnome ne devrait pas voir. Le fond est dissimule un petit escalier de service en colimaçon plutôt casse gueule, le descende rapidement se fait à l'aide d'un jet d'acrobatie pour ne pas subir 1d6 blessures. La seule chose intrigante c'est toute une série de cages discrètes pendues au plafond, les joueurs n'en détecteront la présence que sur un jet de perception de difficulté de 20. Elles contiennent des Urossifleur anti-incendie, mais ça c'est pour la fin.

## Recherches en ville: la bibliothèque aux heures d'ouverture

Les Pjs arriveront arriverons certainement peut de temps avant la fermeture, et verront une fille d'attente conséquente de vieille rombière venant enregistrer l'emprunt de leurs ouvrages au comptoir du sage Préze. Il y aura moins de monde au guichet de restitution du sage Mess, mais lui n'a aucun inventaire du contenu de la bibliothèque: c'est dans les tiroirs.

Si les Pjs font la fille une dame les saoulera sur sont excellentissime roman: Jonathan et Jennifer les justicier des hauts d'Eckmül, arrivés au comptoir du

du sage Préze ils se rendront compte qu'il n'a pas envie de faire d'effort - aucun des sage ne se rappelle que la bibliothèque contient La Tévéri Onfetry- S'il y a une belle fille parmi les Pjs il la dévorera des yeux, en lui faisant du plat, et il sera impossible de communiquer normalement avec lui. Si on lui demande le manuscrit il demandera si Onfetry s'écrit avec un H, alors que la fiche est dans le tiroir T... s'il trouve la fiche, il dira que l'ouvrage n'est pas accessible au public, il doit encore être décrypté par le Sage Nyllsai (en pointant du doigt l'étagère).

S'il veulent parcourir la bibliothèque, on leur rappellera au passage de ne pas s'attarder, ça va bientôt fermer! ils pourront noter qu'il y a deux jeunes sages à la carrure plus qu'impressionnante en train de passer un coup de balais, ou de porter de lourdes piles de livres (ils sont surtout là pour la fermeture des lourdes portes). A l'étagère Quelques notables consultent des ouvrages plus sérieux, au centre de la travée 5 un pupitre sort de la bibliothèque Q. Et le très vieux sage Nyllsai y est attablé pour consulter un ouvrage. Il n'est jamais en phase pour communiquer et sourd comme un pot - pas discret dans une bibliothèque: shuuut! - Le manuscrit est bien derrière une porte à épais grillage métallique et verrouillé (test de perception difficulté 15 pour le repérer).

Si les Pj voudraient y faire un petit barouds, ils seraient vite confrontés aux jeunes sages, les notables, les cris des mégères et très rapidement la garde.

### Sous terre: généralités

Cette partie est plutôt destinée à utiliser les règles de combats pour s'y habituer, donc, l'objectif n'est pas de réduire les personnages en bouillie d'impuotents. C'est une partie du scénario, dite linéaire, sur le principe des PTM (portes, monstres, trésors... bien que pour les trésors... faut voir). Je l'ai fait très léger, car c'est la première fois que je maîtrise Lanfeust et je n'ai aucune notion de la puissance de combats! Vous pouvez donc allègrement rajouter des événements ou bêtes si le cœur vous en dit... mais ce n'est pas un guet-apens! Pour le plan le texte devrait suffire, mais vous pouvez leur en griffonner un à l'avance, dans tous les cas incitez les à faire l'expédition de nuit, c'est vous le conteur après tout!

### Sous terre: l'entrée

Y accéder ne posera aucun soucis par ce soir de pleine lune. Nos Pjs pénétreront sous une voûte de 6m de large, sur l'un des deux trottoirs large d'un mètre le centre contient une eau que la marée n'arrive pas à chasser et donc putride et mal odorante après quelques mètres. S'ils ne se sont pas posés de questions demandez-leurs s'ils sont bien sur le trottoir est.

Au bout de 30 mètres il trouvent l'ouverture latérale indiquée, et la grille à franchir n'est plus en place (jetée dans l'eau). Les personnages de tête feront un test de perception à 15: on peut entendre un léger grognement venant de la pénombre devant. Si le test est raté, le joueur de devant tombera nez à nez avec 1 bouille-dague (voir 2 si le premier est très puissant en combat - boîte à bestioles p25) qui l'attaque. Il est enchaîné dans le tunnel d'accès, juste après le premier virage. N'oubliez pas s'il n'y a pas d'éclairage suffisant, c'est un combat en aveugle p155, l'occasion de donner des DK, et on ne tient pas en même temps une torche, un bouclier et une épée. Il faut les tuer pour passer. Une fois occis, ils peuvent passer la porte, non signalée sur le plan.

La porte franchie, on entend distinctement des piailllements. Ils pénètrent dans large tunnel chaude et humide , éclairé par des lampes à huile au plafond, avec plein de caisse plates empilées en rayonnages de chaque côté. Elles sont remplies de paille couverte d'oeuf dont pas mal sont éclos: ça grouille de tout petits quadrupèdes. A noter que derrière la première porte un système de trou dans le mur permet de tirer sur la chaînes du bouille-dague afin de libérer le passage. Au fond une nouvelle porte curieusement matelassée (c'est pour filtrer le bruit). a noter que les deux portes ont une fâcheuse tendance à se rouvrir si l'on n'y prend pas garde

Derrière la nouvelle porte on découvre une plus vaste salle basse de plafond soutenue par de nombreuses pillasse. Mais ce qui surprend, c'est à l'ouverture de la porte c'est un infernal vacarme de cris aigus et autres piailllements! En fait, ce local contient des dizaines de centaines de cages grossières en rotins maladroitement empilée jusqu'au plafond! et dans ces cages des milliers de Doddeldoo! les travées sont légèrement éclairée par des lampes à huile suspendues. Le sol est jonché de fiante en plus de nombreux oeuf cassés. Donc inutile de préciser qu'en plus de la chaleur et l'humidité et le bruit il y a une odeur insupportable, c'est le moment de réussir un test de sauvegarde de 10 sous peine d'être trop incommodé quelques temps (malus de 5 aux dés d'actions). Un test de fouille 15 dans ce capharnaüm permettra de localiser la sortie qui intéresse nos héros. Elle est derrière quelques pilles de cages et sommairement murée par quelques planches facile à arracher.

A moment où les pjs s'apprêtent à dégager le passage, un groupe de pirates (égale au nombre de héros) en train de porter des caisses d'oeuf, se rendent compte de la présence des héros "Qu'est que vous foutez là vous autres!" et ils engagent le combat (têtes à claques: brigands p231 règles p112). Ces hommes ne sont pas prêts au combat, ils n'auront que des armes d'amateurs: gourdins, dagues, crochet de boucher...



Ce qui compte c'est que les cages des volatiles soient bousculées et tombent en grand nombre comme un château de carte, les cages s'explosant libèrent une grande partie des volatiles qui s'enfuient paniqués dans tous les sens (va y avoir de l'ambiance en ville demain matin, A ce stade, le bruit n'est plus supportable. ça peut donc arriver dans le combat ou au dégagement du passage.

Si les Pjs entreprennent la fouille du local il trouveront la salle de vie des pirates avec porte matelassée, table banc, dix paillasses, cheminée, malles avec en facilement accessible: couvertures, vivres, gamelles, huile à lampe, 2 sabres d'abordage, une épée bâtarde, une arbalète et 20 traits, couteaux gourdins. Une fouille de difficulté 10 permettra de mettre la main sur un vieux livre de bord titré Les Flots de Taizon, une coups d'oeil rapide permet de situer les voyages en Mer du Potant, un test réussi d'intelligence à 10 permet de voir qu'il s'agit de pirates. un dessin à base d'encre illustre la première page, et tous les pirates ont ce tatouage. Et enfin, une fouille de 15 promettra au plus chanceux de trouver une bourse contenant l'équivalent de 18 dragons d'or.

Il existe 2 autres issues à la grande salle: une rejoint un hangar au bout d'un tunnel de 2 km dans le quartiers des merveilles (hangars d'Eckmül) il y a des petits chariot à l'entrée. L'autre vers une "issue de secours" discrète que les Doddeldoo vont s'empresse d'utiliser toute la nuit... il est inutile que les joueurs trouvent cette issue pour le moment.

Sous terre: L'ermite

Les personnage évolueront sans peine dans le labyrinthe des catacombes humide grâce au plan. Il faudra que vous demandiez leur ordre de passage quand les couloirs ne sont pas suffisamment large pour plusieurs personnes de front. Au bout de 10 minutes il arriveront dans une vaste salle où règne un halo de lumière verdâtre qui émane de la quantité faramineuse de champignons fluorescents qui ont colonisés ce secteur dans le fond on distingue un bruit d'écoulement d'eau (connaissances végétales à 20 pour les champignons). Nos héros pourront avancer dans la partie centrale qui est restée dégagée, le joueurs ayant la meilleur réussite en jet de sagesse, se rendra compte qu'un petit pont long de 5 mètre se devine à l'extrémité de la salle, et dessus se dessine une silhouette humanoïde appuyée sur une grande canne. arrivés à 10 mètre tout le monde voit clairement la scène, même s'ils ont été discret!

Un vieillard à la longue barbe blanche et en robe grise se met à crier d'une voix profonde et chevrotante "Vous ne passerez pas!", "Je suis le serviteur

des bas fonds d'Eckmül! Je déteint le pouvoir suprême, et je ne laisserais pas le mal et l'obscurantisme avancer plus loin!" avant qu'ils n'aient le temps de charger ou utiliser une arme de tir il active son pouvoir mineur, cracher très fort, et envoie une grosse gille jaune à la figure du premier perso. S'il en a encore le temps, il se ravise et en fonction de la bande sort un truc du style "Bons ok, je veux bien laisser passer 4 gnomes, un nain, deux guerriers, un sage et a la limite un type avec des oreilles pointues! Le reste ça ne passe pas!" "Harrrrg! une femelle, responsable de tous les maux de l'humanité..."

Khê, l'ermite est en piteux état: normal, vu ses carence alimentaire: il ne se nourrit que des champignons hallucinogènes et boit l'eau saumâtre qui coule sous le pont. Donc même s'il lui reste 6 points d'énergie, toutes ses compétences physiques sont à zéro. la moindre blessure d'arme l'emmènera directement sur la table des joyeuses mutilations p108. Il va être très pénible à convaincre, il faut qu'il soit sûr que les pjs oeuvrent pour le bien, et les trolls ou Femmes demeureront des créatures maléfiques.

A côté du pont il a pour seuls biens une vieille couverture pleine de puce (il se peut qu'un pj se gratte frénétiquement après une fouille) et une gamelle au bout d'une ficelle pour boire. Eventuellement une fouille rapide à difficulté 20 permettra de trouver un anneau de bonne santé (+ 2 points de vies) mais il ne faut pas le dire aux joueurs, seul un grand spécialiste en objet magique qui peut le déceler, ou ils comprendront à l'usage. Lorsque l'anneau est mis il donne un gros sentiment de mal être et de douleurs, restons dans la parano de l'unique et précieux du S.D.A. Dans tous les cas n'oubliez pas que les objets magiques sont rarissimes dans l'univers de Lanfeust!!!

Sous terre: le filet

La suite du parcours se fait sans encombres jusqu'à ce que... nos héros soient bloqués par un filet tendu qui obstrue complètement le tunnel! Alors que les personnages de tête se rendent compte qu'il ne sont pas en train de couper de simples corde, car elles sont élastiques et gluantes, les personnage de queue entendent le crissement derrière eux d'une Arkgne s'affûtant le mandibules (p215 ou boite à bestioles p5). C'est pour ça qu'il est important de connaître l'ordre de marche car les bon guerriers seront... gagné: devant! Le couloir étant étroit, il ne pourra y avoir que 2 personne de front ou un troll. Un jet de zoologie de 15 (5 pour une personne originaire des baronnies) permet d'en connaître les points faibles.

Donc les pjs de derrière se feront chargés, intervertir les places devant derrière comptera pour un action lente, et au deuxième round de combat, l'Arkgne aura, bien évidemment toujours l'initiative si les Pjs permutent leurs places, oui je sais, c'est moche... mais c'est comme ça, york, york, york! Il

suffira d'une quarantaine de point de dommages, avec une arme tranchante sur la toile pour la rendre franchissable, beuurk!

Sous terre: l'issue

Les personnages auront parcourus environs 2 kilomètres sous terre et aboutiront sur un couloir en T à droite comme à gauche, à 15 mètre il y a une lourde échelle qui permet de monter les 3 mètres de hauteur. Un seul joueur pourra se tenir en haut de l'échelle pour lever la dalle de sortie. Il faudra réussir un test de force de 15 pour la soulever chaque tentative ratée augmente de 1 le test de force pour représenter la fatigue. La bibliothèque est à droite, s'il souhaitent tenter à gauche, ils arriveront dans une remise donnant directement accès sur la rue ou dans une maison de notables à un petit parré de maison de la bibliothèque. S'ils sortent par là et qu'ils s'en sont trop bien tirés ils se trouveront pièges par un Cheyrek (p 217 ou boîte à bestioles p10). Il est tapis dans un coin et chargera le perso qui lui semble le plus dangereux, au moment où ils feront mine de sortir de la pièce!

La bibliothèque by night

Les Pjs, une fois sortis par la dalle amovibles, se retrouveront dans un débarras, genre pièce à balais et lieu d'aisance, à l'arrière du bâtiment. Ils pourront circuler librement le seul problème c'est qu'arrivé en haut ils se rendront compte que vieux sage Nyllsai est en train de dormir sur sa tablette de travail, l'agitation que provoquera une tentative d'ouverture de la bibliothèque le réveillera, après un réveil interloqué, il remerciera le joueur le plus proche "Haaa! merci jeune homme, heureusement que vous me réveillez, ma vessie est à deux doigts de me jouer un mauvais tour" en se levant vers l'escalier en colimaçon. N'oublions pas qu'il manque une dalle au milieu du local en question... "et il marmonne je me prendrais bien une collation". Je me permet de rappeler qu'il faut hurler pour communiquer avec lui.

Au moment même où les PJS fractureront la bibliothèque où se trouve le manuscrit un énorme craquement de bois se fait entendre en échos à la fracture de bibliothèque (crochetage de 15 avec les bons outils, 20 avec de mauvais outils, ou forcer au pied de biche force de 10). si les Pjs vont jusqu'au bord de la mezzanine, ils verront 4 ou 5 silhouettes (encore une fois, c'est Les Flots de Taizon cette fois missionnés par l'haruspice Cétoussze) il entrent avec des torches enflamment des chiffons de poix qu'ils jettent au pied des bibliothèques et partent en courant. Rapidement les flammes laissent place à une épaisse fumée âcre, ce qui réveille les Urossifleur anti-incendie des cages au plafond, et qui se mettent à hurler en coeur Piiii Piiii Piiii Piiii en urinant à tout va en dessous d'eux. Voyons voir la réaction de nos

héros, alors que dehors ça crie déjà "A la garde!" et "Au feu!"

Avec l'éclairage des torches incendiaires, nos héros pourraient apercevoir le visage du leader des Flots de Taizon: Lingrovy, le méchant qui ressort régulièrement pour compliquer la tâche de l'équipe.

## Epilogue

A voir dans quel état sont les PJ et si vous la faites en une seule soirée, on va rapidement glisser vers la conclusion. S'il font le chemin inverse dans les catacombes pour sortir il serait logique que ne se passe rien, mais il pourrait encore se passer une nouvelle rencontre, mais en général les PJs n'en sont pas vraiment demandeurs lorsqu'ils ont atteint l'objectif... Ce qui est clair par contre c'est que la ville est infestée, que dis je! envahie de ces quadrupède gallinacé ce qui n'est pas au goût de beaucoup de monde! A vous de voir si les PJs seront tenus responsables de cette calamité, Ont ils été repérés par les Flots de Taizon, S'il on vu Lingrovy, il pourraient le voir sortir du salon où Cétoussze attend les joueurs pour échanger une bourse de dragon contre le manuscrit (qui est passablement illisible)