

## «Règlement de comptes à l'Asile»

Une aventure pour NightProwler 2<sup>nd</sup> édition.

### Synopsis :

Le commanditaire Giuseppe Cellini de la corporation des orfèvres (c'est un umélorien affilié aux Méloriens) a demandé à une guilde des Taupes (les Faux Cons Millenium!) qui fait de la contrebande de pierres et métaux précieux de lui rapporter une pierre précieuse magique et maudite (le contact avec la pierre provoque une gangrène extrêmement virulente, temps d'incubation divisé par 10). Cellini doit remettre cette pierre à un de ses supérieurs de Samarande ; il ne sait pas trop dans quel but mais sait que ça a rapport avec les Thaumaturges et la magie (cependant il ne délivrera pas cette information et dira que c'est pour sa collection si on lui demande pourquoi cette pierre a tellement d'importance à ses yeux). Le problème c'est qu'il attend toujours qu'on le livre crois que les Taupes l'ont doublé ; il est furieux et regrette d'avoir dû faire appel à leurs services (de toute façon il n'avait guère le choix, les Taupes ayant le quasi monopole de la contrebande pour ce genre de produits). Afin de récupérer la pierre qu'il doit livrer très prochainement (- de 48h) Cellini cherche des aventuriers inconnus à Béjofa (**optionnel** : se sera ainsi plus simple de les faire disparaître une fois qu'il aura récupéré la pierre !).

En fait l'histoire est un peu différente de ce que Cellini a déduit :

Les Faux Cons Millenium ayant effectivement récupéré la pierre, rentrèrent dans leur entrepôt à « L'Asile ».

L'Asile se situe sur la berge du Sahar. Il est constitué par une partie du système d'épuration de la ville, de tronçons d'égouts et bon nombre de sous sols et de caves laissés à l'abandon qui ont été déblayés et assemblés pour former tant bien que mal un vaste complexe souterrain. C'est une sorte d'endroit « neutre » suite à un accord passé entre les différentes Familles et sert ainsi de repère aux Taupes (les Faux Cons Millenium) qui y font de la contrebande, aux Félines (les Toutadibal) qui y pratiquent le recel et aux Ezguirs (les Lacostas) qui y ont quelques ateliers de contrefaçon. Un arrangement pour partager cet endroit stratégique discret et proche des voies navigables était de fait plus intelligent que se livrer une guerre sans fin.

Cependant, ce soir là, la situation de cohabitation déjà précaire entre les Toutadibals (Félines) et les Faux Cons Millenium (Taupes) dégénéra en règlement de compte suite à l'insulte d'un félin vis-à-vis d'un gouri. Les Toutadibals, supérieurs en nombre, éliminèrent les Faux Cons Millenium, pillèrent leur repère et volèrent tout ce qui avait de la valeur, la pierre avec (sans savoir pour autant ce qu'elle représentait). Sachant qu'il y aurait des représailles les Félines préparèrent le déménagement du matériel pour un autre lieu en attendant la décision du chef de la Famille Félines concernant L'Asile.

Les Lacostas (des Ezguirs donnant dans la contrefaçon) ayant pris connaissance du massacre et plus ou moins alliés des Faux Cons Millenium, craignant pour leur sécurité et ne pouvant affronter les Toutadibals de front, envoyèrent un de leurs assassins tuer Hyssicé Toutadibal le chef de la guilde. L'assassin trouva la pierre sur sa victime, la considéra comme un salaire supplémentaire et ignorant la malédiction la pris pour lui ; puis mettant la tête de sa victime dans un sac s'empressa de retourner vers René Lacosta chef des Lacostas pour lui rapporter la preuve que sa mission était réussie. Malheureusement pour lui, le contact avec la pierre lui fit contracter la maladie et la rencontre de 3 rats géants (Cf. carac p.270 LdB) n'arrangeât pas son cas. Il réussit tant bien que mal à se hisser dans un chariot minier où il expira (et où il est toujours).

René Lacosta ne voyant pas revenir son assassin commença à s'inquiéter et pensa que les Toutadibals avaient démasqué/ tué l'assassin ; sentant les représailles arriver les Lacostas se mirent eux aussi sur le départ. Mais une fois prêt, ils virent arriver par le fleuve une équipe de Thaumaturges (venus récupérer la pierre) avec à leur tête ce qui ressemblait manifestement à un magicien. Voyant leur retraite coupée, pris de panique, ils rebroussèrent chemin dans leur repère et construisirent des barricades ; d'un côté pour prévenir un éventuel assaut des Félines (qui n'attaqueront jamais, ils sont bien assez occupés comme ça), de l'autre pour contenir les Thaumaturges (qui n'attaqueront que quand leur créature sera invoquée).

L'homme à la tête des Thaumaturges est le membre de 3<sup>ème</sup> cercle Dar Kmol (Cf. LdB p.243 « organisation ») ; il a su que la pierre était là grâce à un de ses espions (plus efficace que les espions Félines et Ezguirs apparemment !). Il agit à l'insu de sa Famille car il souhaite s'emparer de la pierre pour sa puissance personnelle. Tellement confiant dans sa magie (et aussi pour ne pas éveiller les soupçons), il n'est venu qu'avec 4 membres de sa Famille.

Voilà dans quel micmac les PJs s'embarquent !

Récupérer et livrer une pierre maudite recherchée par les Thaumaturges, dans un complexe souterrain inconnu, occupé par 3 Familles qui déguerpissent le plancher après un règlement de compte... de quoi se faire de bon souvenirs dans la ville de Béjofa!

### **Episode 1 : L'arrivée à Béjofa.**

L'idéal serait que les PJs se connaissent déjà, sinon débrouillez vous pour faire en sorte que ça soit le cas. Vous pouvez par exemple faire jouer le voyage d'arrivée à Béjofa avec une petite altercation douanière, un braquage de diligence, voyage en bateau, etc...

Dans tous les cas, quand les personnages arrivent à Béjofa il est quasiment minuit.

S'ils ne veulent pas dormir dehors ET ILS NE VEULENT PAS, ils vont chercher une auberge et là c'est dur !

Une fois qu'ils en auront bien bavé ils rencontrent un mendiant nommé Grolsh (dans la rue ou dans une taverne) qui leur dit : « Contr'une tite pièce j'veux bien vous m'ner dans un endroit chaud, tout prop où vous s'rez au sec ! ». Ce mendiant est un tire laine en cheville avec des racailles et qui va essayé de les mener à un guet-apens.

Si les PJ acceptent de suivre Grolsh, voir Episode 2 : L'embuscade, sinon passez directement à Episode 3 : L'auberge du Cochon Fidèle.

### **Episode 2 : L'embuscade.**

Grolsh mène les PJs quelques ruelles plus loin dans un guet-apens où des racailles les attendent. Les racailles tente de rompre le combat et de fuir si l'un des leur est gravement blessé.

Nombre des racailles et armement en fonction de vos PJs mais j'opte personnellement pour des petites frappes armées de matraques.

Pour les caractéristiques des PNJ Cf. Règles optionnelles de l'écran p.27

Grolsh: Affranchi / Mendiant

Les Racailles : Menu fretin / Brute

Règles nécessaires :

Duel p.138

Poursuite (aucun intérêt mais si jamais) : p.139

Dans le cas où les PJs se feraient dépouiller (c'est pas le but mais on sait jamais) ils finiront la nuit au poste de garde dans une cellule avec un bol de gruau en guise de repas. Le lendemain les gardes leurs conseilleront de se rendre à la place du chevalier sans tête. Rendez vous directement à Episode 5 : La place du chevalier sans tête.

### **Episode 3 : L'auberge du Cochon Fidèle.**

Après avoir défait la bande de Golsh ou simplement après avoir décliné sa proposition, les PJs vont rapidement apercevoir une enseigne défraîchit et une lumière pâlotte percer au travers d'une fenêtre encrassée c'est l'auberge du Cochon Fidèle.

S'ils tentent d'entrer ou frappe à la porte, une voix leur criera de l'intérieur « Poussez fort ! ». La porte est en mauvais état comme le reste du bâtiment. Selon le jet de robustesse du PJ qui tentera d'ouvrir (à vous de voir je ne me suis pas encore penché sur le problème) ou si le PJ annonce en rp qu'il met un grand coup dans la porte, cette dernière s'ouvre mais casse. Si les PJs ont défoncé la porte, l'aubergiste demandera soit de l'argent soit la réparation de la porte en dédommagement.

L'auberge est tout ce qu'il y a de plus miteux (vieille bâtisse en bois à moitié vermoulue de 2 étages) et l'aubergiste du nom de Bob Lorayé, un umélorien (choisissez la description que vous voulez^^) va tenter d'arnaquer les PJs sur le prix de la chambre (normal vu le peu de clients qu'il a, augmentez le prix normal x2). Les PJs pourront se restaurer normalement s'ils souhaitent dîner. Ensuite Bob (sous la protection des Félin) leur montrera leurs chambres. L'auberge n'a que des chambres 2 places, les PJs devront se séparer mais les chambres peuvent être mitoyenne.

Il est important d'insister sur la description de l'auberge, sur l'aubergiste, sur le repas afin de créer l'ambiance (je vous laisse un peu de boulot^^). L'idée c'est que les PJs soient content d'avoir un lieu pour dormir mais en étant bien conscient que c'est vraiment pas le top des auberges.

Niveau sécurité :

La porte de chaque chambre possède une serrure et une clef qui fonctionnent !

La fenêtre de chaque chambre possède des volets et un verrou intérieur.

NB : ne rien dire aux PJs pour la sécurité, c'est à eux de prendre leurs précautions avant de faire dodo. Si l'un d'eux veut sortir c'est non, d'une part il y a un couvre feu, l'aubergiste va se coucher et la porte sera fermée. Pour boire dans la salle à manger pas de soucis et pour les commodités c'est dans la cour comme d'hab.

### **Episode 4 : On veille sur eux !**

Ce que les PJs ignorent c'est qu'ils sont surveillés depuis leur entrée dans l'auberge, un p'tit chapardeur Félin (Fragoulin Patteblanche) les a à l'œil et va tenter de les détrousser pendant la nuit. Tentative plus ou moins difficile selon les mesures de sécurité entreprises par les PJs (tours de garde, volets, verrous, etc...).

Fragoulin passe par les toits

Au MJ d'effectuer les jets secrètement de Ecouter/ Repérer à la place des PJs (avec bonus s'ils veillent, malus s'ils dorment) quand le félin tentera :

- D'ouvrir les volets.

- D'essuyer les vitres crasseuses pour voir à l'intérieur de la chambre.
- D'ouvrir la fenêtre.
- De s'introduire dans la chambre.
- De faire les poches et les sacs des PJs.
- De repartir par là où il est entré.

Fragoulin n'est pas un combattant, c'est un chapardeur niveau Affranchi (règles optionnelles du supplément de l'écran p.27), il s'enfuira dès qu'il sera repéré ; s'engagera alors une course poursuite sur les toits !

#### PLUSIEURS POSSIBILITES :

1. Les PJs ont bien barricadés leurs chambres et le félis n'a pas réussi à pénétrer.
2. Les PJs ont repéré le Fragoulin et l'ont attrapé. Cf.règles p.138 et p.139
3. Les PJs ont repéré le Fragoulin mais il s'est enfui.
4. Les PJs n'ont rien vu, rien entendu et le félis les a détroussés.

**Si 1** alors rien de spécial, rendez vous à Episode 5 : La place du chevalier sans tête.

**Si 2** les PJs obtiennent un papier avec le sigle des Félics (jet de pègre) où sont inscrit les mots de passe du mois (le mdp change tous les 3 jours) et une milice qui passe par la leur donne 20 Co pour la capture du Félics qui était recherché (ça va faire plaisir aux Félics ça !). S'ils ont tué le Félics bah y feraient mieux de se barrer avant l'arrivée de la milice ! De retour à l'auberge la nuit s'achève normalement. Rendez vous à Episode 5 : La place du chevalier sans tête.

**Si 3** le Félics ne reviendra pas rendez vous à Episode 5 : La place du chevalier sans tête.

**Si 4** alors ils sont dans la merde, l'aubergiste exige un paiement en nature (travaux dans l'auberge, travail de manutention, une arme, les charmes d'un PJ...) et leur conseille de se rendre place du chevalier sans tête pour trouver du travail. Rendez vous à Episode 5 : La place du chevalier sans tête.

**Episode 5 : La place du chevalier sans tête.** ( ce lieu est décrit dans LdB p.287, si vous trouvez que ça ne convient pas renommez la place^^).

La place est un lieu bondé de monde ou il vaut mieux surveiller sa bourse !

Tous jours, ceux qui souhaitent trouver du travail s'y rendent pour trouver des boulots divers tels que garde du corps, ouvrier, milicien, etc. Tous les emplois sont ennuyeux et sous payés. Cependant sur un des côtés de la place on trouve des panneaux en bois qui servent d'affichage aux itinérants de la ville, aux aventuriers et autres vagabonds de tous poils. La plupart des messages proviennent de voyageurs qui cherchent des connaissances mais certains proposent des besognes dangereuses et inhabituelles.

Certains rabatteurs sont présents aussi pour repérer directement sur le terrain des personnes susceptibles d'accomplir des tâches précises.

Sur un des panneaux on peut lire le message suivant : « Recherche spécialistes. Une nuit de travail, en toute légalité, quelques risques, bien payé. Expérience militaire et discrétion souhaitées. Plaisantins s'abstenir. Très urgent. Signé : Conseillé Cellini, résidence Cellini. »

Que ce soit par le biais du message ou par un rabatteur vous avez compris où les PJs doivent se rendre, après les rencontres éventuelles que vous voudriez faire vivre à vos joueurs sur la place, rendez vous à Episode 6 : Le contrat de Cellini.

## **Episode 6 : Le contrat de Cellini.**

Les PJs n'éprouvent pas de difficulté à trouver la résidence Cellini et le Major d'homme qui ouvrira semble même attendre leur venue (ou celle de n'importe quels aventuriers ayant vu l'annonce). La résidence est une belle maison bourgeoise, richement ornementée avec un très beau jardin. Cellini les recevra dans son bureau, il dira aux PJs:

- Qu'il fait appel aux PJs car il n'a pas le temps de monter une équipe (c'est vrai) et que d'autre part il lui faut des personnes inconnues à Béjofa.
- Qu'il souhaite récupérer une pierre précieuse qu'on ne lui a pas livrée et qui doit être en possession de Yann Saulaud le chef des Faux Cons Millenium.
- Que la pierre est magique et qu'ils ne doivent pas la toucher, à cet effet il leur donne un coffret magique pour la transporter.
- Que ce sont les Faux Cons Millenium qui ont la pierre.
- Que le repère des Faux Cons Millenium est L'Asile et qu'ils le partagent avec les Toutadibals et les Lacostas.
- Qu'il pense s'être fait doubler par les Faux Cons Millenium.
- Qu'il est prêt à leur fournir le matériel dont ils ont besoin (dans la mesure de nécessaire) et leur fournira un guide jusqu'à l'entrée de l'Asile.
- Qu'il leur donnera 100 Co chacun pour la pierre + 30 Co s'il s'avère exact que Yann Saulaud le chef des Faux Cons Millenium l'a doublé et que les PJs rapportent sa tête (si les PJs avides de 30 Co supplémentaires rapportent la tête du gouri qui en fait n'a pas doublé Cellini, ils déclencheront une guerre entre Cellini (Corporation des orfèvres) et les Taupes !)
- Qu'ils n'ont 48h maximum, c'est très urgent.
- Qu'il souhaite de la discrétion.
- Que le mot de passe des Taupes pour aujourd'hui est « bas les pattes ».
- L'Asile est divisé en 3 : 1<sup>ère</sup> partie aux Faux Cons Millenium, 2<sup>nd</sup>e partie aux Toutadibals et 3<sup>ème</sup> partie aux Lacostas.

Vous pouvez faire négocier les PJs et Cellini sur le montant de leur rémunération en vous rappelant que Cellini est un « Epée » commerçant et que la négociation c'est plutôt son truc ! Pour les carac et comp de Cellini Cf. règles optionnelles de l'écran p.27.

Quand les PJs n'auront plus de questions et seront équipés, un guide Gouri les conduira dans le quartier des entrepôts et leur indiquera la porte d'entrée discrète de L'Asile dans une contre allée. Vous pouvez faire jouer la discrétion à vos joueurs qui devront se rendre dans le quartier des entrepôts après le couvre feu (donc en évitant soigneusement la milice).

## **L'ASILE :**

### **Territoire des Faux Cons Millenium (Taupes).**

#### **1. Entrée :**

La porte désignée par le guide s'ouvre sur une volée de marches descendances et très rudes, qui mène à un étroit passage (environ 1,5m de large). Après environ une quinzaine de mètres le passage aboutit sur une nouvelle porte. Un message épinglé dit : « Obéis aux lois de l'Asile. Frappe et attends »

Si les PJs frappent et attendent, ils attendront toute la nuit puisque les Faux Cons Millenium sont tous morts.

S'ils tentent d'ouvrir la porte : **La porte est piégée et verrouillée.**

La serrure ne présente pas de difficulté particulière, au choix du MJ.

Une fois la serrure crochetée :

Tourner la poignée dans sens des aiguilles d'une montre et provoque l'ouverture d'une trappe sous les pieds des PJs (trou de 5m).

Tourner la poignée dans sens inverse des aiguilles d'une montre ne provoque rien.

S'ils décident de défoncer la porte, (option la plus rapide !) la porte n'est pas spécialement renforcée donc elle devrait céder rapidement. Personne n'entendra le bruit mais les PJs n'en savent rien !

## **2. La salle de garde :**

La porte ouvre sur une petite salle de 4m x 4m.

La pièce est déserte et obscure, deux armoires en bois (qui ont été forcées) sont collées contre le mur est (en face), la table et les chaises sont renversées et le contenu des armoires (sans valeur) jonche le sol. Sur le mur Sud un levier métallique d'environ 30 cm est en position haute (position haute la trappe devant la porte d'entrée est activée, position basse la trappe est désactivée).

Avec des recherches appropriées ont remarque des traces de combat et de pillage.

Ne pas hésiter à faire peur aux PJs ; après tout, les coupables de ce forfait sont peut être encore dans le souterrain (et de fait ils le sont^^) !

Si on déplace l'armoire de gauche on trouve derrière un passage secret connu seulement des Faux Cons Millenium et qui conduit un peu plus loin dans une contre allée (une issue de secours quoi).

Un couloir (5m de long, 2m de large) s'ouvre dans le mur sud et débouche dans la grande salle.

## **3. La grande salle :**

La pièce mesure 11m x 6m. Le couloir par lequel les PJs arrivent est le mur nord.

La pièce est bien éclairée, il y a des torches au mur tous les 1,5m.

Le mobilier est complètement cassé ou renversé comme dans la salle de garde. La différence c'est qu'ici les PJs découvrent 6 cadavres (3 gouris et 1 humain faisant parti des Faux Cons Millenium et 2 félis des Toutadibals). Les cadavres sont pour certains profondément entaillés, pour d'autres criblés de carreaux d'arbalètes. Les félis portes tous deux un pendentif avec le sigle des Félines (même symbole que sur le papier avec les mots de passe s'ils ont attrapé Fragolin le chapeur félis au début de l'aventure). Les cadavres ont été dépouillés de toutes armes et argent, bijoux...

Dans le mur sud (mur en face des PJs qd ils entrent dans la salle) s'ouvre un couloir large d'1,5m il débouche sur : 4. La chambre de Yann Saulaud chef des Faux Cons Millenium.

Un autre couloir dans le mur ouest débouche sur : 5. Le dortoir de la guilde.

#### **4. La chambre de Yann Saulaud :**

La chambre mesure 5 x 6m, les PJs arrivent par le mur nord, pas d'autre issue. L'obscurité règne dans la pièce, le sol est recouvert de tapis et le mobilier et de très belle qualité. Une bibliothèque en bois massif se dresse le long du mur sud, la plupart des livres sont éparpillés sur le sol (contenu et nombre des livres à la discrétion du MJ).

Les tiroirs du bureau sont vides. Les décorations ont été enlevées des murs.

Il y a un seul cadavre dans la pièce, à moitié rejeté sur le lit ; c'est un gouri entre 2 âges, habillé avec recherche, il a le visage lacéré par de profondes entailles ainsi que le thorax perforé, de plus il lui manque un bras (Ce gouri est le chef des Faux Cons Millenium, il avait la pierre sur lui et a contracté la maladie ; IL EST CONTAGIEUX, cependant ce n'est pas la cause directe de sa mort. Un PJ compétent peut faire un diagnostic de la maladie (herboristerie) en examinant le corps).

#### **5. Le dortoir de la guilde :**

Les PJs entrent par le côté est. Encore une pièce dans le noir, 7x9m, 2 lits superposés à moitiés cassés, 4 cadavres (gouris) dans un coin, aucun objet de valeur, ni armes, sur les cadavres... Une porte fermée (mais non verrouillée) de trouve sur le mur sud. Rendez vous à 6. La Cambuse.

#### **6. La Cambuse.**

Pièce de 5m x 8m, entrée au nord et sortie au sud. Il y a des torches sur les murs est et ouest mais elles sont complètement consumées. La pièce contient une douzaine de sacs de grain éventrés, quatre grands coffres fracturés, trois tonneaux vides, un quartier de porc salé et 3 cadavres de gouris. Un des gouris agonise mais n'est pas mort. Il est armé d'une arbalète et tirera sur les PJs les prenant pour des Félinis venant terminer le boulot. Il ne tirera qu'une seule fois. Appliquez les malus au gouri en fonction de la gravité de ses blessures. Le gouri est un « Epée »/Brute Cf. règles optionnelles du supplément de l'écran p.27.

Si les PJs ne tue pas le gouri, il leur révélera ce qui c'est passé, qu'il connaît la disposition des souterrains des 2 autres guildes et qu'il est sûr que Yann Saulaud avait la pierre avant que les félinis ne les attaquent. Il pense que désormais c'est Hyssicé Toutadibal (le chef des félinis) qui l'a. Le gouri expire peu après.

Partant du mur nord de la pièce, un long et fin couloir (10m x 1,5m) conduit à 7. La petite salle de garde.

#### **7. La petite salle de garde.**

Cette petite pièce (4m x 4m) est dans un état similaire aux précédentes : des débris un peu partout, du sang et des cadavres (tous gouris ici encore). C'est la dernière salle de L'Asile appartenant aux Faux Cons Millenium. Sur le mur sud, une porte fermée (et verrouillée par un verrou tiré derrière) avec un petit volet à hauteur des yeux pour voir qui frappe. Cette porte débouche sur la 1<sup>ère</sup> salle appartenant aux Toutadibals, on distingue d'ailleurs très nettement le sigle de la guilde sur la porte. Rendez vous au numéro suivant.

## **Territoire des Toutadibals (Félins)**

### **8. La salle de garde.**

La pièce est meublée d'une table, 3 tabourets et une étagère.

Les dimensions de la pièce sont 4 x 4m.

Les PJs ne vont pas avoir 36 solutions.

Soit crocheter la porte au risque d'alerter les gardes qui pourraient être derrière la porte (et il y en a 3 effectivement^^, jet d'écouter pour les remarquer).

Soit frapper et attendre qu'on leur réponde, puis donner le mot de passe s'ils l'ont ou inventer un solide baratin (par exemple s'il connaissent le nom du chef de la guilde Toutadibals et prétendent venir voir Hyssicé Toutadibal pour une « affaire » ou bien s'ils connaissent l'activité de la guilde (recel) et prétendent venir refourguer du matos)!

Une dernière option consiste à bourriner dans le tas au risque qu'un des gardes aille chercher de l'aide ou que le vacarme du combat attire plus de monde. A vous de voir en tant que MJ si vous voulez que les PJs risquent de se mettre à dos la Famille la plus puissante de Béfafa... pour ça faudrait que les PJs laissent des survivants mais bon...

En fait il y a 3 félis armés d'arbalètes qui montent la garde en jouant aux cartes, ils ne sont pas très attentif tellement ils sont concentré sur leur jeu.

2 gardes sont des « Affranchis »/ brutes, l'autre garde est « petite frappe »/Brute. Cf. règles optionnelles du supplément de l'écran p.27.

Une porte fermée (mais non verrouillée) dans le mur nord, conduit à la salle suivante.

### **9. La réserve.**

Quand les PJs pénètrent dans cette grande salle de 10m x 13m ils tombent sur une demi douzaine de félis en train de s'affairer à emballer des tas d'objets et à remplir des charrettes. Un contre maître leur gueule des ordres ; quand il verra les PJs il les prendra pour de la main d'œuvre (sauf s'il y a eu bagarre dans la salle de garde et que les PJs se sont fait repérer OU que les PJs sont trop lourdement armé, dans ce cas mieux vaudrait qu'ils prétendent être venu voir le chef de la guilde) et leur donnera du boulot. Les PJs vont devoir encore une fois bluffer ou rentrer dans le tas si c'est l'option qu'ils ont choisie. Si les PJs acceptent de travailler, cela durera au moins 30 min avant qu'ils trouvent une occasion de s'éclipser (le contre maître allant faire un petit tour par exemple). Ils pourront discuter avec les félis membres de la guilde pour obtenir des infos.

Sur le mur ouest sont affichés des avis de recherches (les membres de la guilde Toutadibal recherchés).

La pièce possède 4 accès :

Mur nord : par là où sont arrivés les PJs.

Mur est : vers 10. L'antichambre.

Mur Sud :

- Sud-est : vers le dortoir de la guilde qui est désert (et sans importance).
- Sud-ouest : vers 12. Petite salle de garde.



## **10. L'antichambre.**

Un couloir d'environ 5m de long mène à l'antichambre ; derrière un bureau est assis un grand gaillard balafre jouant avec son arbalète de poing chargé, c'est l'ombre et amant de Hyssicée Toutadibal (eh oui c'est UNE félis).

Si les PJs sont arrivés de manière pacifique jusqu'à lui, il lèvera la tête dans leur direction et annoncera que le chef ne veut pas être dérangé.

En fait Hyssicée a prétexté qu'elle allait prier et a demandé qu'on ne la dérange pas, ceci afin d'examiner de plus près la pierre trouvée pendant le règlement de compte avec les Faux Cons Millenium.

Le problème c'est qu'en plus d'avoir attrapé la maladie, elle a « attrapé » un assassin (passé par le passage secret des égouts) et qu'elle est morte !

Déranger le chef n'est cependant pas bien grave et si les PJs réussissent leur baratin ou proposent un pot de vin au garde du corps il ira frapper à la porte de la chambre. N'obtenant aucune réponse il s'inquiètera et forcera la porte. L'antichambre conduit au 11. Les appartements d'Hyssicée Toutadibal.

## **11. Les appartements d'Hyssicée Toutadibal.**

C'est une pièce de belle dimensions 5x15m, 2/3 de la pièce servent de bureau, le dernier tiers sert de chambre à coucher (séparée du bureau par un épais rideau de velours). La lumière provient d'un lustre suspendu au plafond.

Le sol est couvert de tapis Khalers, des tableaux ornent les murs (ils sont tous étrangement de travers). Le bureau et la bibliothèque ont manifestement été fouillés, des feuilles traînent sur le sol ainsi que des livres. Une longue trace de sang discontinue va du rideau de la chambre jusqu'à la bibliothèque (il y a un passage secret qui donne sur les égouts juste derrière mais encore faut il l'ouvrir^^). Qd les PJs ouvriront le rideau il découvriront le corps décapité d'Hyssicée, baignant dans son sang, au pied du lit. Un chandelier à 4 branches posé sur la commode éclaire la scène.

Les PJs voudront certainement chercher la pierre sur le cadavre ; qu'ils le fassent mais attention elle est contagieuse. La pierre n'est plus sur le cadavre. Il n'y a d'ailleurs rien d'intéressant ni de valeur dans la pièce hormis les traces de sang que l'assassin a laissé en s'enfuyant par le passage secret de la bibliothèque.

Si les personnages trouvent le passage secret et arrivent à l'ouvrir (l'idéal c'est qu'ils y arrivent) reportez vous à la **LES EGOUTS** (ci-dessous).

S'ils ne trouvent pas le passage (enfin avec un QI ormal ça devrait le faire quand même) ou ne souhaitent pas y pénétrer, ils reviennent sur leurs pas et pourront continuer d'avancer dans le souterrain en passant par 12. Petite salle de garde.

Le garde du corps n'accompagnera pas les PJs, il est fou de chagrin et doit aller prévenir le chef de la Famille que le chef des Toutadibals a été assassiné. On peut imaginer qu'il demandera aux PJs de lui rapporter tout indice pouvant donner des renseignements concernant l'identité de l'assassin (et la tête de ce dernier s'ils le trouve) et surtout de sa Famille (le tout avec récompense ou avantages à la clé bien entendu). S'ils le font les PJs seront un élément clé dans le déclenchement d'une guerre Félines/ Ezguirs !

## **12. Petite salle de garde.**

Une petite salle de garde standard avec 2 gardes, c'est la dernière salle du territoire Toutadibal, au delà c'est chez les Lacostas (Ezguirs). La porte est verrouillée, les gardes ouvriront aux PJs qui voudront passer. La salle débouche sur une petite pièce faisant office de sas ; une porte avec un nouveau sigle (Ezguirs), en face des PJs, annonce le changement de territoire.

De l'autre côté de la porte se trouve 2. L'atelier des Lacostas. Ils se sentent particulièrement en danger et sont donc hyper méfiant. D'un côté ils attendent des représailles des Toutadibals puisqu'ils ne voient pas leur assassin rentrer, de l'autre ils attendent l'attaque des Thaumaturges.

Si les PJs frappent à la porte on leur répond de l'intérieur de dégager, on les menace de leur tirer dessus à l'arbalète s'il défoncent la porte (qui de toute façon est fortement barricadée par crainte de représailles), etc. Ils peuvent tenter un baratin mais à moins d'une réussite exceptionnelle il y a peu de chances que les Lacostas ouvrent (à moins qu'un de vos joueur ait vraiment une idée de génie).

Il reste donc l'option de défoncer la porte et de rentrer dans le tas (ce qui aura pour effet de rameuter la moitié des Lacostas présents dans le souterrain) ou bien passer par le passage secret de la bibliothèque d'Hyssicée Toutadibal.

## **LES EGOUTS.**

### **1. Le passage secret.**

Le passage secret derrière la bibliothèque donne accès à une petite galerie qui débouche sur une conduite asséchée des égouts. Il y règne une obscurité totale.

La conduite d'égouts se poursuit sur une trentaine de mètres avant de bifurquer à 90° sur la droite. Quelques mètres après le virage un renforcement dans la paroi abrite un nid de rats géants (Cf. carac dans LdB p.270/ nombre de rats à la convenance du MJ). Rats géants qui ont été fatals à l'assassin Lacosta dont le cadavre est quelques mètres plus loin. Les morsures des rats l'ont vidé de son sang et lui aussi a la maladie et est contagieux (les rats ne sont pas malades, la maladie n'atteint que les humanoïdes). L'assassin a sur lui ses armes, la pierre, quelques bijoux et tout autre élément que le MJ souhaiterait faire trouver à ses joueurs. Un jet de pègre est nécessaire pour reconnaître la Famille de l'assassin. Il est important que les joueurs mettent la pierre dans le coffret magique, seul écrin capable de neutraliser la malédiction de la pierre (à moins que les PJs se baladent avec une quantité suffisamment importante de poudre !). **NE PAS LE RAPPELER AUX PJs**, c'est à eux d'y penser. S'ils oublient, celui qui porte la pierre s'expose à contracter la maladie.

Une fois la pierre retrouvée 2 options :

1. Vous ou les PJs décidez que l'aventure s'arrête là : ils rebroussement chemin repassent par les territoires Toutadibals et Faux Cons Millénium pour rapporter la pierre à Cellini.
- Si les PJs s'arrêtent dans le territoire Toutadibal pour faire part de leur découverte sur l'assassin Lacosta (s'ils ont ramené sa tête par exemple (qui est contagieuse)), le garde du corps les remerciera et leur dira d'aller voir le chef de la Famille des Félines (si si,

carrément) le plus vite possible et leur donne l'adresse d'une taverne avec le nom d'un contact qui les conduira jusqu'à lui. Le garde du corps prendra alors tous les hommes avec lui pour aller tuer les Lacostas, sauf que le temps qu'ils arrivent les Thaumaturges auront invoqué leur Démon mineur, tués les Lacostas et tueront tous les Toutadibals.

- Cellini paie les joueurs au prix convenu pour la pierre + bonus pour la tête de Yann Saulaud si les PJs disent que les Faux Cons Millenium l'avait effectivement doublé (cela déclenchera une guerre entre Cellini et les Taupes, les PJs seront responsables de cette guerre). Si les PJs disent la vérité, que la pierre a été volé pendant un règlement de compte, que c'est Hyssicée Toutadibal qui l'avait etc, etc, Cellini donne aussi un bonus aux PJs pour l'info et les tiendra pour des personnes de confiance, ils auront une très bonne réputation auprès de lui. De plus il n'engagera pas d'assassin pour les éliminer. En outre quoi qu'il arrive il leur rappellera qu'il souhaite que son implication dans cette affaire reste secrète et qu'il ne pardonnera pas un manque de discrétion.

## 2. Les PJs décident de se rendre plus avant dans les égouts, l'aventure continue !

Les PJs continuent donc dans ce tunnel malpropre qui rétréci au fur et à mesure de leur avancée. Après une vingtaine de mètres les PJs perçoivent une lumière diffuse, c'est le bout du tunnel.

### 2. L'Atelier des Lacostas.

En s'approchant on voit un passage grand comme une porte normale, fermé par une grille cadénassée ! (Pas complètement con les Ezguirs^^). Ce passage aboutit au petit virage (nord) d'une très grande pièce ovale (40mx 20m) avec, presque en son centre un énorme pilier de roche (6mx3m). Le passage surplombe la pièce d'environ 2m et une échelle permet d'accéder au passage. La pièce est éclairée par des torches, la visibilité est assez bonne jusqu'au pilier central, au-delà on ne discerne que des ombres. A une dizaine de mètre sur la gauche des PJs, il y a un passage dans la paroi (environ 1, 20m de large). Ce passage débouche sur 3. L'embarcadère où les Thaumaturges préparent leur « invasion » en invoquant un Démon mineur. Dans la partie éclairée de la pièce on voit des machines de couture, une machine d'imprimerie, des chevalets...enfin du matos de contrefaçon. De chaque côté du pilier, des barricades de fortune ont été dressées avec le mobilier qui a été trouvé (Les Lacostas sont embusqués derrière la barricade avec des arbalètes et attendent les Thaumaturges obligés de passer par le petit passage décrit plus haut (celui que les PJs peuvent apercevoir sur leur gauche à environ 10m d'eux).

Quand vous aurez terminé de décrire l'endroit aux joueurs et répondu à leurs questions il va se passer un événement important : Un bruit sourd d'explosion se fait entendre derrière les PJs, toute retraite est impossible ! (Les Toutadibals ont terminé de préparer leurs matos, ils quittent les lieux et ont fait sauter l'entrée du passage secret).

Les PJs peuvent tenter de crocheter le cadenas de la grille. S'ils n'y parviennent pas et qu'ils « appellent » de l'aide, les Lacostas leur demanderont ce qu'ils veulent, qui ils sont et pourquoi ils sont là (s'ils arrivent à ouvrir et descendent c'est pareil). René Lacosta, le chef, a bien compris ce que signifiait l'explosion et se doute bien que les Toutadibals n'auraient pas « emmuré » des membres de leur guild, cependant ça n'explique pas pourquoi les PJs sont dans le passage secret des Lacostas et ce qu'ils viennent faire dans leur territoire (Si la majorité des PJs sont des félics ils se font tirer dessus à vue, en commençant par les félics bien

sûr^^). D'un autre côté, René Lacosta (et ses hommes) ayant un besoin urgentissime et désespéré de renforts est prêt à remettre ses questions à plus tard, du moins si les PJs ne se montrent pas belliqueux et sont prêts à lutter avec les Lacostas contre l'envahisseur Thaumaturge !

Une fois derrière la barricade, le spectacle ne va pas tarder à commencer, les Thaumaturges venant juste d'achever l'invocation de leur Démon mineur !

Les Thaumaturges ont invoqué un Démon mineur. (Cf. carac LdB p.273).

Dar Kmol appartient au 3<sup>ème</sup> cercle de sa Famille (il sait invoquer un Démon mineur qui s'incarne dans le mage pour 1D6 heures) et est accompagné de 4 sbires (affranchis/Miliciens) Les Lacostas sont 6 (petites frappes/brutes) + le chef (Affranchi/Milicien).

Une fois le combat terminé, si René Lacosta a survécu, il remerciera les PJs pour leur aide et ne les questionnera pas plus avant en guise de remerciement ; mais et les priera de quitter IMMEDIATEMENT son repaire (qu'il va abandonner très prochainement). Si les PJs se sont montrés particulièrement braves et/ ou efficaces, il leur donne un contact dans un bordel au cas où ils voudraient le rejoindre.

A part leurs armes (dont le sceptre du mage que René Lacosta réclamera avec insistance s'il est en supériorité numérique), les Thaumaturges n'ont rien sur eux (si ce n'est des habits de leur Famille).

Les PJs peuvent quitter la grande salle par le petit passage décrit plus haut par où les Thaumaturges sont arrivés et qui débouche sur :

### **3. L'Embarcadère.**

Une grotte naturelle, avec un ponton, 4 barques, le tout donnant sur le Sahar. C'est la seule issue possible pour les PJs. Ils rejoindront la berge sans encombres et n'auront plus qu'à éviter la milice pour retourner de nuit chez Cellini et lui rendre la pierre précieuse.

**FIN DE L'AVENTURE.**