

LANFEUST

Scénario d'introduction

Il vous sera très facile de piocher à gauche et à droite différents scénarios pour Lanfeust RPG. Même si vous n'en trouvez pas qui soient directement adaptés ou écrits pour ce jeu, vous n'aurez aucune difficulté à emprunter des histoires aux autres jeux d'heroic fantasy comme D&D et consorts. Il vous suffira de les adapter un peu, d'y mettre un peu d'humour, et le tour sera joué. Mais pour que vous ne repartiez pas les mains vides, nous allons vous proposer un petit scénario d'introduction, comme il se doit dans tout bon jeu de rôle qui se respecte. Ce scénario n'est qu'un exemple de ce que permet Lanfeust RPG. N'essayez pas de le recopier ou de le refaire jouer des dizaines de fois. Mais il peut servir de base à bien de futures aventures si vous le voulez, et avec un peu d'imagination.



L'héritage de l'oncle Gerhalt

L'un des personnages choisi au hasard parmi les humains de votre groupe va hériter d'une auberge dans un petit village du nom de Trok, que vous situerez où bon vous semble en fonction des besoins de votre campagne ou de vos souhaits personnels. L'héritage est assorti d'une malédiction, si bien que s'il la refuse, le personnage subira quelques désagréments. Dans le village, on se méfiera

de l'héritier, car son oncle, Gerhalt, avait la réputation d'être un peu bizarre, mais surtout, immensément riche. Il faudra relancer l'activité et donc se procurer de quoi sustenter les clients et apaiser leur soif. La petite bande de gredins locale passera alors faire payer sa protection... Enfin, lorsque tout semblera enfin rentrer dans l'ordre, il faudra composer avec une dernière surprise...

L'arrivée du notaire Klop Orth

Un beau matin, le personnage désigné comme l'héritier recevra la visite d'un étrange attelage. Deux vigoureux et élancés dragons quadripodes tirent un charriot couvert dont une partie de la toile est brûlée et l'autre criblée de flèches. Un gros homme en armure de cuir tient la bride et un autre homme, tout de noir vêtu, une étrange collerette blanche passée autour du cou, en descend. Il se présente comme le notaire Klop Orth, ayant pignon sur rue à Eckmül, et il demande à voir l'héritier en privé.

Klop Orth annoncera brutalement au personnage que son oncle Gerhalt est mort il y a maintenant un mois et quelques jours, et qu'il lui lègue par voie testamentaire une auberge du nom de « L'Antre à Plus Soif » située dans le village de Trok. Le personnage n'a jamais entendu parler de cet oncle, mais s'il lui reste de la famille, il peut en effet obtenir confirmation de son existence. Les rares personnes à l'avoir connu en ont gardé le souvenir vague de quelqu'un de distant et d'excentrique. Klop Orth ne sait pas comment Gerhalt est mort, il a simplement reçu les instructions par courrier. Le notaire sort alors un parchemin, une sorte de pièce de monnaie et une carte.

LANFEUST

Il demandera à l'héritier de tenir la pièce de monnaie, percée en son milieu, pendant qu'il signe le parchemin. La carte, elle, indique comment se rendre à Trok. Si l'on demande pourquoi il faut tenir la pièce en main pour signer, le notaire dira seulement que ce sont les dernières volontés sur défunt. Le parchemin ne révèle rien de spécial, et semble conforme à l'idée que l'on peut se faire d'un droit de propriété. Si le personnage refuse de tenir la pièce en main, le notaire remballera ses affaires et repartira pour Eckmül. Fin de l'aventure.

Une fois le document signé, Klop Orth sortira de sa besace un autre parchemin, qu'il déroulera et lira à haute voix : « *Mon cher neveu. Te voici l'heureux propriétaire de mon auberge, l'Antre à Plus Soif. Te voilà également lié par la Malédiction de Moulbazar. Tant que tu ne ramènes pas cette pièce de monnaie percée dans la cave de l'auberge, tu seras poursuivi par le mauvais sort. Désolé, mais je devais m'assurer que tu ne te désistes pas comme tes paresseux de parents l'auraient sans doute fait, tels que je les connaissais. Profite bien de cette nouvelle vie, et méfie-toi des rumeurs quant au trésor que j'aurais caché. Elles ne sont pas du tout fondées.* »

Le notaire n'a aucune précision sur la nature de la malédiction, mais ne peut rien faire pour la défaire. Même les sages d'Eckmül consultés n'y entendraient rien. Si le personnage refuse de se rendre à Trok, quelques petits désagréments risquent de se produire : piqûre d'abeille, cheville foulée, branche cassée qui lui tombe dessus, etc. Rien de bien grave, mais de quoi le faire réfléchir (en réalité, il n'y a pas de malédiction, mais les personnes maudites interprètent tous leurs petits malheurs comme des preuves de leur malédiction). A

priori, il ne reste donc aux personnages qu'à se rendre à Trok grâce à la carte fournie par le notaire.



Klop Orth, notaire.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
5	5	8	8	6	6

Dons

PV : 15 - Bdef : 1 - Dégâts : 1d4+1 (dague)

Compétences

Athlétisme : 8 - Bagarre : 8 - Connaissances académiques : 15 - Discrétion : 8 - Mêlée : 8 - Observation : 12 - Pouvoir magique : 12 (supprimer les odeurs) - Tir 8.

Flint Gavache, garde du corps.

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
7	7	6	5	5	5

Dons

PV : 21 - Bdef : 2 - Dégâts : 1d10 (épée courte)

Compétences

Athlétisme : 9 - Bagarre : 11 - Discrétion : 12 - Mêlée : 14 - Observation : 13 - Pouvoir magique : 12 (provoquer des carries) - Tir 11.

Le voyage vers Trok

LANFEUST

Situez le village de Trok où bon vous semble. Vous pouvez le placer tout près ou plus loin, en fonction de la durée que vous voulez donner à cette aventure. Un voyage court ne devrait pas poser de problème, mais sur une plus longue distance, des bricoles peuvent survenir en chemin, comme une attaque de bandits ou d'un animal sauvage. Veillez toutefois à ne pas faire traverser Troy à vos personnages : il faut bien que le vieil oncle ait pu garder un œil sur son neveu, d'une manière ou d'une autre, pour le désigner comme héritier. S'il habite de l'autre côté du Vaste Continent, cela n'aurait pas de sens. Ne situez pas Trok trop près non plus, sinon, il y a de fortes chances que le personnage connaisse l'établissement. Bref, quelques jours de voyage seraient parfaits.

Le village de Trok

Trok est un charmant petit village situé non loin d'une petite forêt et entouré de champs clôturés. Un ruisseau le traverse de part en part. On appelle ce cours d'eau le Zwav. Les bâtiments intéressants sont l'entrepôt des fermiers, le magasin général, la forge de Klumek, les halles couvertes et la maison du sage Humvir. Nous reviendrons sur chacun de ces lieux plus tard. Le dernier édifice intéressant est bien entendu l'auberge. Le village n'a pas vraiment de chef, mais lorsque des décisions doivent être prises, le sage Humvir réunit les notables parmi lesquels trois fermiers : Rando, Vangel et José, le forgeron Klumek et Bramal, un vieux guerrier mystérieux. Gerhalt faisait également partie du conseil. Son héritier devrait donc lui aussi figurer au conseil après s'être installé. Le village compte trente-deux maisons et une centaine d'habitants. Ses principales ressources sont le bois, le blé et l'élevage de grammoches.



L'entrepôt : c'est une grange renforcée par des murs de pierre sur son pourtour, longue d'une douzaine de mètres et large de six. On y entropose le matériel agricole des trois fermes des environs ainsi que le grain dans le grenier. Un passage secret a été creusé entre l'auberge et l'entrepôt il y a des années, mais seul Gerhalt le connaissait.

Le magasin général : la seule boutique de Trok. Elle est tenue par la vieille Marzie, une veuve grincheuse mais ayant bon fond. On y trouve tout le matériel nécessaire à la vie d'un petit village, des provisions, quelques objets classiques et des outils. Elle ne vend pour armes que des arcs et des flèches et elle ne vend pas d'armures.

Marzie

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
4	4	6	6	5	6

Dons

PV : 12 - Bdef : 1 - Dégâts : 1d4 (couteau de cuisine.)

Compétences

Athlétisme : 6 - Bagarre : 6 - Discrétion : 8
- Mêlée : 8 - Observation : 11 - Pouvoir magique : 12 (marcher sur l'eau) - Tir 8.

La forge de Klumek : cette maison voit son rez-de-chaussée divisé en deux : la forge proprement dite, à l'arrière-boutique et en partie à l'extérieur, et le magasin. Au-dessus, la petite famille du forgeron a ses quartiers. Klumek est un gros homme chauve

LANFEUST

portant le bouc. Il fabrique et vend surtout des outils pour les fermiers et des objets usuels, mais il est parfaitement capable de fabriquer armes et armures. Il travaille d'ailleurs, à ses heures perdues, sur une magnifique épée.

KlumeK

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
8	8	6	5	6	5

Dons

PV : 24 - Bdef : 2 - Dégâts : 2d6 (masse à piques)

Compétences

Athlétisme : 11 - Bagarre : 12 - Discrétion : 9 - Mêlée : 12 - Observation : 12 - Pouvoir magique : 11 (créer une bulle de silence) - Tir 10.

Les halles couvertes : c'est le plus vieil édifice du village, qui date du temps où les fermiers des environs venaient vendre aux habitations isolées le fruit de leurs champs et de leurs élevages au marché. Il s'agit surtout d'un toit percé par endroits, soutenu par une centaine de piliers de bois. Par grand vent, le tout grince dangereusement, mais les piliers sont régulièrement vérifiés. En journée, il y a toujours une demi-douzaine de maraîchers et de petits commerçants. La nuit, c'est désert.

La maison du sage Humvir : située sur la seule colline du village, elle domine l'ensemble de la communauté. Elle était autrefois la demeure du chef du village et lorsque Humvir s'est présenté pour prendre la place du précédent sage d'Eckmül, il a préféré s'y installer - marquant ainsi son ambition à diriger la petite communauté. Il y vit avec la jeune Ezébelle, fille de Marzie.

Humvir

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
5	7	7	8	6	9

Dons

PV : 15 - Bdef : 2 - Dégâts : 1d10 (épée courte)

Compétences

Athlétisme : 8 - Bagarre : 10 -
Connaissances académiques : 14 -
Diplomatie : 14 - Discrétion : 11 -
Etiquette : 14 - Mêlée : 11 - Observation :
14 - Pouvoir magique : 15 (tous les rituels) -
Premiers soins : 12 - Tir : 10.

Le complot de Trok

En réalité, le sage Humvir est un sage renégat. Il a été renvoyé du Conservatoire il y a trois ans de cela suite à une affaire d'escroquerie mais a pris la fuite avant qu'on ne le force au rituel de Renonciation. Il a été recherché dans Eckmül, mais comme il ne semblait pas représenter de danger, aucune poursuite n'a été engagée en dehors de la cité. Il a donc pu fuir la région pour trouver un village paisible où exercer son activité, et ses pas l'ont mené jusqu'à Trok. Rapidement, il a compris qu'il pouvait tirer profit de la situation. Il a donc rassemblé les notables de la cité et a indiqué que désormais, pour que le flux de magie soit distribué à Trok, il faudrait payer. Pas nécessairement en pièces sonnantes et trébuchantes, chacun à son niveau : des petits plats, des services, une jeune et jolie fille... Seuls les notables se devaient de lui remettre une partie de leurs bénéfices. Pour appuyer sa demande, il a pris contact avec une bande de pillards des environs, dirigée par Bramal, rencontrée lors de son voyage jusqu'à Trok et subjuguée par son talent oratoire. Ses sbires travaillent maintenant pour lui et vivent dans une grotte hors du village, car ils aiment à jouer des tours au villageois. Bref, Humvir s'est

LANFEUST

auto-proclamé chef du village et a levé des impôts, aidé par son service d'ordre personnel. Les habitants, pas combattants pour un sou, n'ont pas pu s'opposer au nouvel ordre établi et subissent la situation. L'oncle Gerhalt, qui a beaucoup voyagé, a toujours laissé courir la rumeur selon laquelle il serait arrivé à Trok à la tête d'une coquette somme en Dragons d'Or, ce qui lui aurait permis de racheter l'auberge du vieux Snick, décédé depuis et de vivre paisiblement. Ayant eu vent assez rapidement de cette rumeur, Humvir a décidé d'extorquer plus d'argent à l'aubergiste. Au début, Gerhalt a accepté, car son auberge marchait bien, mais après quelques augmentations, il a fait front et les menaces sont alors arrivées. Il a donc décidé de se faire passer pour mort, avec la complicité de deux autres notables : le forgeron Klumek et la vieille Marzie, ses deux vrais amis. Il espère que de jeunes et vigoureux aventuriers, dont son neveu, pourront rendre la monnaie de sa pièce à Humvir, mais il ne pouvait attirer l'attention sur son plan et a donc joué le jeu jusqu'au bout. Une fois l'affaire réglée, il entend bien reprendre son bien puisqu'il n'y a plus de mort, donc plus d'héritage.

L'arrivée au village

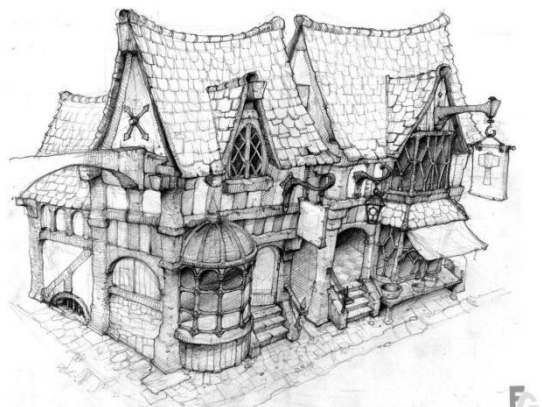
Lorsqu'ils arriveront à Trok, les personnages auront l'impression de trouver un petit endroit sympathique : le village est bien aménagé, plutôt propre, niché au cœur de prairies verdoyantes, à proximité d'un petit amas rocheux et d'une forêt charmante. Un ruisseau chante en son sein et l'endroit fleure bon la joie de vivre. Pourtant, à bien y regarder, les habitants ne semblent pas convaincus de vivre au paradis. Les paysans s'arrêtent de travailler au passage des héros et les observent. Les villageois referment

les fenêtres et les mères rappellent leurs enfants. Cette réaction peut être évitée si le groupe voyage déguisé en paysans, mais il y a de fortes chances que les guerriers du groupe portent fièrement leurs armes et armures, comme il est de coutume avec des héros. Les gens pensent, en les voyant, que ce sont de nouvelles recrues de Humvir ou de Bramal. Les gens répondront toutefois à leurs questions avec une certaine froideur, mais ils craindront d'être battus s'ils ne font pas montre d'un peu de civilité. Si quelqu'un leur pose la question de leur aspect craintif, ils diront « *Oh, non seigneur, tout va bien à Trok, on aime notre village et son sage, mon bon sire... Oh, la la, pensez bien.* » Bref, les personnages ayant un peu d'empathie comprendront que quelque chose ne va pas, mais personne ne parlera librement.

L'Antre à Plus Soif

L'auberge connue sous le nom de l'Antre à Plus Soif est située en face de la forge. Elle a quatre façades et même un petit enclos pour les montures, avec des écuries attenantes. C'est un bâtiment de bois et de pierre au toit en chaume. Il y a un étage où se trouvent les chambres et une cave pour entreposer les denrées. Commençons par là. La cave est constituée d'une grande salle voûtée remplie de tonneaux vides et de caisses éventrées. Les murs ont été creusés par endroits à coup de pioche et des amas de terre et de pierres gisent en-dessous des trous. On a fouillé les lieux récemment. Une trappe est cependant cachée derrière une armoire à vins (vide). On ne la trouve qu'après un test Très Difficile (+5) en Observation. Elle mène aux galeries souterraines qui débouchent dans l'entrepôt. En dehors de cela, rien de spécial en bas.

LANFEUST



Les affaires reprennent

Il n'est pas certain que les personnages veuillent réellement s'encombrer d'une auberge à faire tourner, mais d'un autre côté, il y a cette histoire de malédiction. L'auberge a été saccagée par les sbires du sage déchu et une poutre peut très bien tomber sur la tête d'un aubergiste qui s'ignore encore, ou une araignée le piquer durant son sommeil... Bref, vous pouvez « forcer la main » du superstitieux. N'en abusez toutefois pas. Le but du scénario n'est pas de lever une malédiction.

Le rez-de-chaussée est composé d'une salle commune, d'une cuisine, d'un salon privé, de toilettes et des écuries. La salle commune voit son mobilier bien rangé, les chaises sur les tables, la vaisselle convenablement alignée sur les étagères et le tout prêt à resservir rapidement. La cuisine est vide, un tonneau de sel est renversé par terre. La plupart des pots ont été ouverts et leur contenu a maintenant moisie. Il n'y a plus rien de comestible. Le salon privé a été retourné. Certaines planches du plancher ont même été arrachées. Les toilettes n'ont pas servi depuis longtemps, mais un bâton très sale (très très sale) est posé contre un mur : quelqu'un s'en est servi pour sonder la fosse d'aisance. Enfin, les écuries sont un peu odorantes, mais vides (si ce n'est la vermine).

L'étage compte six chambres et une petite salle commune (douze couchettes). Les lits ont été retournés, les armoires vidées, mais il n'y a que du linge propre.

En réalité, Humvir a commandé la fouille du bâtiment par les hommes de Bramal dès la mort annoncée de Gerhalt. Il espérait mettre la main sur le trésor légendaire de l'aubergiste, mais il a fait chou-blanc. Cela prendra une journée pour tout ranger.

Si les personnages veulent relancer l'activité de l'Antre à Plus Soif, il leur faudra reconstituer les réserves, nettoyer les lieux et annoncer la réouverture. Tant qu'ils se montrent discrets, Hamvir, informé de leur arrivée par ses agents en ville (notamment Bramal mais aussi ses hommes), les fera observer, sans plus. Mais dès que l'auberge tournera, il viendra proposer sa protection et ses pouvoirs de sage. Puis, il déduira que les nouveaux venus ont hérité du trésor de Gerhalt et se montrera plus déterminé... Voir : « Les masques tombent ». En attendant, les caves sont vides...

Faire les courses

Renseignements pris, les personnages peuvent acheter de la viande, de la volaille, du poisson, des fruits et des légumes en quantités appréciables en ville, aux halles principalement. Pour les boissons, l'eau est gratuite et pure grâce à la rivière et le lait est fourni par les éleveurs de grammoches. C'est l'alcool qui va poser problème. En effet, il y a bien quelques bouteilles en vente dans les halles, mais rien qui puisse remplir les caves de l'auberge et contenter la clientèle.

LANFEUST

Il faudra donc, aux dires des gens du coin, prendre contact avec le producteur le plus proche : l'atelier viticole d'Ebern. C'est là que s'approvisionnait Gerhalt en un vin doux et sirupeux qui faisait la joie des papilles et des cœurs, le Clos d'Ebern. Bien entendu, l'approvisionnement risque de coûter cher et il est peu probable que les personnages disposent d'assez d'argent pour remplir la cave. Alors, que faire ? En réalité, c'est très simple, et la proposition peut être faite par les amis de Gerhalt, Marzie et Klumek, si vous le souhaitez (surtout qu'ils savent que Gerhalt n'est pas vraiment mort). Il suffit de proposer à Ebern de renflouer les caves de l'auberge et de le payer plus tard, sur les premiers bénéfices de l'établissement. La pratique est courante dans ce milieu et l'auberge contribuait jusque-là fort bien à la renommée du Clos d'Ebern.

L'atelier viticole d'Ebern

La propriété viticole d'Ebern se trouve à une demi-journée de chariot de Trok, dans un coin isolé permettant à l'exploitant de profiter d'un sol d'une rare qualité pour la culture des vignes. Ebern emploie des journaliers pour la récolte du raisin, des baies spéciales qu'il ajoute à la mixture et pour les différentes phases de production. Il vit là avec ses trois fils et son épouse. S'y rendre ne présente pas spécialement de danger, mais lorsque les personnages arriveront sur les lieux, un ours sauvage aura pénétré la propriété, attiré par les odeurs sucrées, et sèmera la panique parmi les journaliers... L'un des fils d'Ebern s'est emparé d'une arbalète, mais l'ours l'a frappé d'une griffe et lui a cassé le bras. Il faudra aux personnages mettre la main à la pâte pour sauver les gens d'Ebern d'une mort atroce...

Ours sauvage

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
10	6	7	3	3	2

Dons

PV : 30 - Bdef : 2 - Dégâts : 2d10 (griffes)
- Armure 1d4 (peau épaisse).

Compétences

Athlétisme : 12 - Bagarre : 14 - Discrétion : 8 - Observation : 10.



Une fois la bête tuée ou mise en déroute, la communauté viticole remerciera bien entendu les personnages et Ebern sera bien disposé pour négocier l'avance de quelques tonneaux de son meilleur vin. Il suffira de négocier les conditions. Demandez au personnage qui s'en occupe un test en Commerce (-2, assez facile) pour obtenir des conditions avantageuses, mais à moins d'un échec critique, tout devrait bien se passer. Si les PJ's le veulent, ils peuvent poser des questions sur ce qui se passe au village. Ebern ne vit pas à Trok mais il connaît bien le village et soupçonne que le sage ne joue pas franc jeu. Il pense qu'il a contraint la fille de Marzie, Ezébel, à l'épouser sans amour (l'un de ses fils avait un œil sur elle). Il a été très surpris par l'annonce de la mort de Gerhalt, car le vieil aubergiste était en pleine forme, malgré son âge. Bref, si les personnages jouent bien le jeu, ils devraient revenir avec un chariot tiré

LANFEUST

par un dragon terrestre et douze tonneaux de vin...

L'enquête

Si les personnages le veulent, ils peuvent poser quelques questions à la population. A vous de voir qui va leur répondre, connaissant la situation et les principaux acteurs.

Qui était Gerhalt ?

Un vieil homme dynamique, très sympathique, tenant l'auberge de l'Antre à Plus Soif. Il aurait été un grand voyageur et certains disent qu'il était riche après avoir trouvé un trésor.

Comment est mort Gerhalt ?

C'est Klumek qui a rapporté la mort de Gerhalt. Alors qu'il se promenait dans les champs, il a vu le vieil homme pris d'un malaise et tomber dans un ravin. Klumek confirmera cette version : il a bien tenté de descendre au fond du ravin, mais c'était trop dangereux et de toutes façons inaccessible. Il a crié, au cas où Gerhalt aurait survécu, mais au bout de quelques heures, il est rentré en ville annoncer la nouvelle. D'autres villageois ont tenté de descendre avec des cordes, mais aucun n'a pu aller assez profond. Le ravin existe bel et bien, les parents ont toujours empêché les enfants d'aller s'y promener, l'endroit étant réputé dangereux.

Qui est Humvir ?

Le sage Humvir est venu il y a un peu moins de trois ans au village, en remplacement du vieux sage Thôme (en réalité, tué dans les bois par ses soins). Il s'est d'abord montré très gentil, très prévenant, mais petit à

petit, il a parlé de la nouvelle politique du Conservatoire : afin de mieux protéger les habitants du Vaste Continent et de faire face au coût exorbitant d'un tel réseau de sages, il fallait faire contribuer les habitants des communautés bénéficiant d'un sage. De l'or pour ceux qui en avaient, de la nourriture ou des services pour les autres. Les gens parleront peu de cela, car ils craignent les représailles, et il faut vraiment des gens de confiance pour oser parler du « service d'ordre » du sage. Apprendre à ces gens que le Conservatoire n'a jamais ordonné de telles mesures ne servira pas à grand-chose - les gens s'en doutent un peu. Mais s'ils font du mal à Humvir, il enverra ses sbires ou privera les gens de magie... De plus, personne en ville - à part les sbires - n'est vraiment doué avec une arme.

Pourquoi Ezébelle s'est-elle mariée avec Humvir ?

La jeune Ezébelle est la fille de Marzie. Elle a été offerte en mariage au sage Humvir, de deux fois son aîné (et plutôt moche avec ça). Marzie est inconsolable à ce propos, mais on a fait comprendre à sa fille que si elle refusait, la vieille dame connaîtrait mille tourments. C'est donc elle qui a accepté d'épouser le sage, bien qu'elle ne l'aimera sans doute jamais. Ezébelle se montre peu en public (car Humvir la bat pour qu'elle cède à ses avances avec plus d'entrain). Elle sera la meilleure alliée des personnages s'ils réussissent à entrer en contact avec elle. La version officielle de la plupart des gens sera toutefois que : « *l'amour est aveugle* ». « *On ne se marie plus par amour à notre époque* »...

Qui a saccagé l'auberge ?

LANFEUST

Peu après l'annonce du décès de Gerhalt, des hommes sont venus de l'extérieur de la ville, une nuit, pour fouiller les lieux, sans doute pour chercher le trésor du vieux. Ce sont bien entendu les hommes de Bramal, au service du sage, mais ça, personne ne le dira.

Les comploteurs

Si les personnages pataugent, Klumek pourra passer les voir pour leur expliquer la situation. Il ne leur dira pas que Gerhalt est encore en vie (et se cache dans la cave de la forge), mais il leur dira la vérité sur Humvir et ses sbires. Il ne le fera que s'il voit que les personnages savent se battre ou sont capables de tenir tête au sage. Inutile d'envoyer des innocents au massacre.

Et s'il y a un sage parmi les PJs ?

Le sage aura une chance infime d'avoir entendu parler de Humvir s'il est récemment passé par Eckmül. Un test en Histoire (+5, Très Difficile) leur dira que c'est le nom d'un sage renvoyé du Conservatoire il y a trois ans, sans plus. Cela n'a pas fait grand bruit - le Conservatoire n'aime pas qu'on puisse remettre en cause sa probité.

Les galeries

S'ils trouvent le passage secret sous l'auberge et en explorent les galeries, les personnages arriveront à une trappe cachée dans l'entrepôt sous un gros coffre rempli d'outils (test en Athlétisme, +5 Très Difficile, pour le soulever). Gerhalt a trouvé ces galeries par hasard. Elles datent d'un temps où un tyran local persécutait les villageois. Cela permettait d'aller voler des denrées dans l'entrepôt. Les galeries devraient persuader les PJs de l'existence d'un trésor caché. N'hésitez pas à les faire s'étendre sur une grande surface et à les

truffer de vieux pièges et d'un ou deux monstres si vous le souhaitez, mais elles ne sont d'aucune incidence sur le scénario.

Réouverture !



Une fois les lieux nettoyés et les caves bien garnies, les nouveaux propriétaires peuvent recevoir des clients. N'oubliez pas qu'il faut aussi s'assurer de l'intendance : quelqu'un pour cuisiner, quelqu'un pour servir, quelqu'un pour s'occuper des dragons, quelqu'un pour la vaisselle et quelqu'un pour le service des chambres, le linge, etc. Les PJs peuvent recruter parmi les jeunes gens du village, mais il faudra les payer (1 DA par semaine serait un bon salaire).

Il conviendra ensuite de rameuter la populace. Une annonce sur la place publique, une fête de réouverture, une campagne d'affichage dans les villages voisins, laissez les personnages faire preuve d'imagination.

LANFEUST

Plus la soirée inaugurale sera réussie, plus Humvir sera persuadé que les PJs ont mis la main sur le trésor de Gerhalt.

Convenez si vous le désirez d'une série d'événements pouvant survenir lors de la soirée. Quelques exemples ?

- Une rixe éclate entre deux ivrognes. L'un soutient que le vieux Gerhalt avait enterré un trésor sous l'auberge, l'autre, qu'il l'a enterré en-dehors du village. Rapidement, chacun choisit son camp.
- Un joueur professionnel de passage à Trok décide de plumer quelques villageois. Sa compétence en Jeu est de 15. Rapidement, il risque de jeter un froid.
- Une femme d'âge mûr s'éprend de l'un des personnages et, l'alcool aidant, va lui faire une cour vulgaire et acharnée. Inversez les sexes si vous le désirez. Ou pas.
- Un troll sauvage en maraude peut être attiré par tant de friandises réunies en un même endroit...

Les masques tombent

Si tout s'est bien passé, la soirée a dû rapporter une belle somme aux personnages. Notez que selon toute logique, ils doivent encore payer Ebern (comptez 2 DO par tonneau de vin). Estimez ensuite le nombre de personnes en fonction de la promotion faite par les personnages et multipliez le tout par 6 DA, somme engagée en moyenne par chaque client. Toujours est-il que le lendemain, le sage Humvir, accompagné par Bramal et quatre hommes de mains, passera prendre des nouvelles. Son discours sera éloquent et dira en gros que maintenant que l'auberge tourne, il convient de s'acquitter

de la Taxe du Conservatoire, comme il l'appelle : elle assurera le flux magique au village et la sécurité de l'établissement. Si les personnages refusent de payer, Humvir demandera à ses sbires de tout casser dans la salle commune. S'ils acceptent, Humvir leur dira qu'il est « *au courant pour le trésor* » et qu'ils feraient bien de lui indiquer où il se trouve. C'est un moment-clé du scénario. Si vos joueurs sont du genre bourrin, ils peuvent attaquer la bande et même gagner. Si tel est le cas, c'est un succès : Gerhalt se montrera une fois informé par Klumek, voir le chapitre correspondant. S'ils se font mater, Humvir ne les tuera pas (il préfère avoir une auberge qui tourne et qui paie l'impôt que pas d'auberge du tout). Mais il les aura cette fois à l'œil et enverra régulièrement ses sbires voir si tout va bien. S'ils ont un plan à long terme, les personnages feraient mieux de payer et d'apaiser les soupçons. Mais cela dépend d'eux.



LANFEUST

Bramal

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
8	7	6	6	6	5

Dons

PV : 24 - Bdef : 2 - Dégâts : 1d10+1 (hache de bataille), armure 1d4+1 (cuir clouté).

Compétences

Athlétisme : 12 - Bagarre : 13 - Discrétion : 12 - Mêlée : 14 - Observation : 12 - Pouvoir magique : 11 (rendre les mains moites) - Tir 12.

Sbires (4)

COR	HAB	PER	ESP	CHA	POU
7	6	5	5	5	4

Dons

PV : 21 - Bdef : 2 - Dégâts : 1d4 (gourdin), armure 1d4 (cuir).

Compétences

Athlétisme : 11 - Bagarre : 13 - Discrétion : 10 - Mêlée : 13 - Observation : 10 - Pouvoir magique : 10 (tirez au hasard, uniquement des pouvoirs mineurs) - Tir 9.

Plan d'action

Le décor est planté. La façon dont les choses vont se dérouler est maintenant entre les mains de vos joueurs. Ils peuvent tenter plusieurs choses : attaquer la bande, prendre Humvir en otage, provoquer la révolte des habitants, demander de l'aide à l'extérieur (si le Conservatoire apprend qu'un sage déchu usurpe ses fonctions, une escouade de miliciens sera envoyée). Ce sera à vous de gérer ces différentes issues possibles. Tenez cependant bien à l'œil que si Humvir meurt, le flux de magie est interrompu (sauf si les personnages disposent en leurs rangs d'un autre sage). Les villageois ne se soulèveront pas d'eux-mêmes, mais avec l'aide de quelques

personnalités (Klumek, Marzie, voire Ebern et ses fils), les propos des PJ's auront plus de poids. Bien entendu, un rassemblement en place publique risque aussi d'attirer l'attention de Bramal, et donc des sbires, qui peuvent débarquer rapidement. Les sbires sont au nombre de douze et vivent dans une grotte à l'extérieur de la ville. Il sera facile de les suivre incognito pour s'en rendre compte, ou de faire parler Bramal s'il est capturé. Un assaut contre les grottes serait toutefois risqué : les bandits connaissent les lieux et ce ne sont pas des enfants de chœur.



Le retour du mort-vivant

S'ils sortent victorieux de l'affrontement avec le sage déchu, les personnages verront arriver, peu après, un vieil homme mal rasé, habillé comme un notable. L'héritier le reconnaîtra tout de suite : c'est Gerhalt ! L'aubergiste racontera alors toute son histoire, comment il a décidé de donner une bonne leçon à Humvir en faisant appel à son neveu... Bien entendu, cela sonnera creux : pourquoi n'a-t-il pas joué franc-jeu ? Pourquoi cette histoire de malédiction ? Selon lui, s'il avait avoué la vérité à son neveu, ce dernier aurait sans doute fait appel à la milice et le temps qu'elle arrive, le faux sage aurait été prévenu et aurait pu organiser sa fuite. Il fallait donc le surprendre. Quant à la malédiction, fausse bien entendu, elle obligeait son neveu à se

LANFEUST

rendre à Trok et à reprendre l'auberge. Le notaire n'était pas dans le coup, mais n'a fait que respecter les volontés du défunt (c'est Klumek qui lui a envoyé le testament). Reste une dernière formalité : n'étant pas mort, Gerhalt entend bien récupérer son auberge. Si les personnages ont pris goût à ce métier, il leur faudra trouver de bons arguments (et sans doute des sous pour la racheter). N'importe quel notaire donnerait raison à Gerhalt.

Et le trésor ?

Il n'y a pas de trésor. Du moins, pas si vous n'en voulez pas. Vous pouvez très bien utiliser cette rumeur pour lancer des héros sur la piste d'un fabuleux trésor si vous le désirez. Gerhalt pourrait très bien en avoir eu un, mais l'avoir laissé quelque part, en sécurité, dans un pays hostile et lointain... Mais ce sera une autre histoire.

Récompenses

Attribuez les points d'expérience en fonction des règles en page 136. S'ils ont bien renfloué l'auberge, Gerhalt leur accordera sans doute un petit pourboire. Mais la meilleure récompense ne sera-t-elle pas de s'être découvert un parent ? Non ?

