

## « Il y a quelque chose qui sent l'œuf pourri du côté de Moisy-les-Bains... »

### Synopsis

Le commerce des reliques anciennes a toujours attiré les amateurs d'art et d'argent sur le Disque-Monde. On ne sait pas trop comment, mais certaines pièces rares se retrouvent parfois coincées au plus profond de la terre, dans des cavernes infestées de morts-vivants, au cœur des forêts anciennes peuplées de coupeurs de têtes et sur les fonds vaseux des océans, dans une quelconque épave.

C'est en gros le boulot de la Guilde des Archéologues de rechercher ces pièces, de les rapporter à Ankh-Morpork et de les numéroter pour les enfermer ensuite dans un coffre fort protégé par des pièges sophistiqués. Mais des particuliers ont parfois l'envie de couper l'herbe sous le pied des instances officielles.

Il y a trois siècles, Salicien Brouhaha, l'un des explorateurs marins les plus connus du Disque-Monde, avait exploré une cité en ruines dans les jungles du Bord Brûlant et avait décidé de rapporter ses trésors à Ankh-Morpork. Las, lors du voyage du retour, une de ses caravelles sombra avec une bonne partie de ses biens au large de la côte des Grains de Sable, dans la Mer Circulaire, à l'ouest de la grande ville. Comme il disposait d'autres bateaux et que chacun d'eux était également chargé d'or et de vieilleries, Salicien ne s'en soucia pas et aucune recherche ne fut entreprise depuis.

Or, parmi les assiettes en or et les peignes en os de la caravelle perdue se trouvait une tablette de marbre sur laquelle était gravé le secret de la richesse. Et cela est venu aux oreilles de Horst, un troll plus intelligent que la moyenne et l'un des patrons du crime désorganisé dans tout lieu civilisé du Disque-Monde.

Mais Horst ne veut pas attirer l'attention sur un trésor caché si près d'Ankh-Morpork, aussi tente-t-il d'user de la plus grande discrétion pour effectuer ses recherches. Sur la côte se dresse aujourd'hui le petit village de Moisy-les-Bains, une communauté d'honnêtes pêcheurs de langoustes. Ceux-ci font souvent tremper leurs filets aux abords de l'épave, et remontent parfois quelques objets déplacés par des crabes jusque là. Horst ne veut pas de ces gêneurs, aussi a-t-il chargé Kevin Coûtecher, un alchimiste chassé de la Guilde des Alchimistes d'Ankh-Morpork pour usage prohibé de matériel explosif, d'éloigner les curieux...

### L'entrée en scène

Les personnages vaquent probablement à leurs occupations habituelles à Ankh-Morpork. Ils sont soudain alertés par une formidable explosion et par un nuage de fumée noire qui s'élève dans le ciel, au-dessus des toits.

Arrivés sur les lieux supposés (et exacts) du drame, ils constateront que la Guilde des Alchimistes (p. 102) vient une nouvelle fois d'exploser. Une aile complète du bâtiment gît à présent en décombres dans la rue. Des dizaines de badauds fuient à toutes jambes, craignant une réaction en chaîne, mais quatre alchimistes (on les reconnaît à leurs barbes brûlées, à leurs sourcils épilés et à leurs vêtements en lambeaux) semblent observer quelque chose dans les ruines : il y a encore quelqu'un à l'intérieur...

Quentin Brochet est suspendu à une poutre qui refuse de céder. Quentin est le nouveau chef de la guilde, mais tout chef qu'il est, il peut se blesser gravement au point d'en mourir s'il venait à tomber d'une telle hauteur sur des décombres fumantes...

Les personnages trouveront-ils les moyens de l'aider ? Il suffirait de peu de choses : une échelle, un drap tendu, de la corde...

Une fois tiré d'affaire, Quentin remerciera chaudement les personnages et leur proposera d'aller prendre quelques jours de vacance dans sa résidence secondaire, à Moisy-les-Bains...

*« Pour vous remercier, je tiens à ce que vous profitiez de ma résidence secondaire, à Moisy-les-Bains. C'est un charmant petit village sur la Mer Circulaire où la population vit essentiellement de la pêche. J'avais prêté la mesure à un ancien collègue, Kevin Coûtecher, mais il doit être parti maintenant. S'il est encore là, dites-lui de déguerpir et profitez pleinement de la maison et de quelques jours de repos à mes frais. C'est bien la moindre des choses. Voici une petite bourse contenant de quoi vous assurer le voyage jusque là et sans doute quelques frais sur place ! Moisy doit être magnifique en cette saison. »*

Les personnages acceptent certainement ce petit séjour à la mer. Après tout, le climat n'est pas des plus sains à Ankh-Morpork en ce moment. Arrangez-vous pour qu'ils partent. Ils peuvent aussi bien être engagés par quelqu'un pour aller enquêter sur les odeurs nauséabondes et les brumes de Moisy, si vous lisez ce qui suit.

Quentin expliquera aux personnages comment se rendre à Moisy et comment trouver sa mesure, en leur remettant la clé de celle-ci.

*« Vous pouvez y aller à pied ou à cheval, bien entendu. Les diligences ne passent pas par là, mais rejoignent la côte dans un petit port appelé Stridul. Si vous choisissez cette solution, vous n'aurez qu'à remonter vers le nord en suivant la côte et vous arriverez enfin à Moisy. Là, ma maison est la première en arrivant par le sud, un peu en retrait du reste du village, dans les dunes. C'est très joli, vous verrez. »*

Les personnages s'interrogeront très certainement sur Kevin Coûtecher. Voici ce que Quentin peut leur dire à son sujet.

« Kevin était un excellent alchimiste, mais il ne respectait rien. Il a été banni de la guilde, mais comme c'était un ami, je lui ai conseillé d'aller un peu se reposer dans ma résidence de Moisy. Cela fait six mois, maintenant. J'espère qu'il n'y est plus. Mais s'il y est encore, je vous l'ai dit, dites-lui que vous venez de ma part et que c'est votre tour de profiter du bon air marin ! »

Si les personnages le souhaitent, ils peuvent se renseigner de leur côté sur ces différents sujets.

**La Guilde des Alchimistes :** En gros, on peut apprendre tout ce que le livre de règles présente en page 102. Les alchimistes ont mauvaise réputation à Ankh-Morpork et on a tendance à accélérer si l'on a à passer devant la guilde. Les explosions sont fréquentes. Les alchimistes ne sont pas des mages. Ces derniers les considèrent avec dédain.

**Moisy-les-Bains :** Un petit village de pêcheurs, spécialisés dans la pêche des langoustes. Toute poissonnerie décente de la ville peut parler de la qualité supérieure de langoustes qui viennent de Moisy. L'un d'eux a peut-être même une anecdote à raconter : il a un jour reçu une caisse de crustacés dont l'un serrait encore une pièce d'or ancienne dans sa pince...

Une recherche plus minutieuse, à la bibliothèque de l'université, par exemple, peut apprendre aux personnages l'histoire de Salicien et de la caravelle perdue. Pas dans les détails, ceci dit. Simpletment signaler qu'une légende prétend qu'un trésor serait... Enfin, le conditionnel pour attirer les touristes, quoi.

**Kevin Coûtecher :** Kevin est bien connu des alchimistes d'Ankh-Morpork. Du moins des moins jeunes. Il était assez habile dans son métier mais ne connaissait pas les règles essentielles de la prudence. En plus, et cela, moins nombreux sont ceux à le savoir, il travaillait par moment pour la pègre et notamment certains voleurs non assermentés. Sa « potion pour faire fondre les mécanismes de serrures » a eu son petit succès avant d'être jugée déloyale par la Guilde des Voleurs. Sa tête est mise à prix dans ce milieu. Personne ne l'a revu à Ankh-Morpork depuis six mois. Si les personnages vont jusqu'à poser ces questions dans le milieu de la pègre, ils risquent fort de susciter un intérêt malsain. Certains assassins ont un contrat répondant au nom de Kevin Coûtecher et ils risquent fort de suivre les personnages jusqu'à Moisy... Cela peut donner du piment à l'aventure, en cas de besoin.

## Le départ

La bourse donnée par Quentin contient quinze piastres. Le trajet en diligence jusqu'à Stridul coûtera cinq piastres par personne, mais on peut

descendre en marchandant jusqu'à trois piastres. Les personnages peuvent s'absenter un temps certain, aussi, ils devront peut-être prendre certaines dispositions pour leur départ, régler quelques petites affaires, se trouver des remplaçants, acquérir des autorisations s'ils travaillent pour quelqu'un... Et bien entendu, ils devront aussi faire leurs valises.

## Voyage vers Stridul

Le voyage vers Stridul dure deux jours en diligence. Les départs ont lieu tous les mardi matins de la place Sartor d'Ankh-Morpork. Il faut passer une nuit à la belle étoile et on arrive le lendemain en fin d'après-midi, sauf contretemps.

En fait, c'est un peu au Maître du Jeu de savoir s'il y aura des contretemps. Plusieurs choses peuvent se produire lors de ce trajet. La diligence peut être arrêtée avant même d'être sortie de la ville pour excès de vitesse sur le Pont d'Airain. Elle peut casser une roue et n'en ayant pas de rechange, contraindre les personnages à aller en chercher une ou à en fabriquer une à l'extérieur, elle peut être attaquée par des bandits... Si les personnages ont suscité l'intérêt de la pègre en se renseignant sur Kevin Coûtecher, ils seront suivis et peut-être attaqués lors de la nuit à la belle étoile...

Les personnages ne seront pas seuls dans la diligence.

**Fred Grokzech** – Originaire du Ker-Gselzehc, c'est le cocher. Grand, mince, mine patibulaire, grossier et peu causant. Il sait se battre mais ne le fera qu'en cas d'urgence, si sa propre vie est menacée. Il ne le fera certainement pas dans le cas où la diligence est attaquée par des bandits, car ceux-ci en veulent surtout aux possessions des clients, pas aux siennes.

**Amélie Lancastre** – Jeune et énorme demoiselle d'Ankh-Morpork, Amélie se rend à Stridul pour y rencontrer son futur époux, le fils d'un homme d'affaire qui a réussi dans le domaine de la pêche. Elle a un cri strident qui ferait fuir les verres en cristal. Et elle a aussi un petit chien. Enfin, une boule de poils avec des pattes et des dents.

**Norbert Agruxie** – Un clown de la Guilde des Fous et Drilles d'Ankh-Morpork qui a obtenu des vacances de la part de ses maîtres. Il ne peut s'empêcher de faire des blagues idiotes du style « Aaaaah, notre roue est en feu » ou « Aaaaah, nous sommes attaqués ». Il a disposé des coussins péteurs un peu partout dans la diligence et a une jolie fleur à la boutonnière. Il va se déchaîner lors de la soirée à la belle étoile. Si on le laisse faire.

Vous pouvez ajouter des voyageurs si le cœur vous en dit, mais pensez qu'une diligence n'est pas nécessairement grande et ne peut transporter plus de six personnes en plus du cocher. S'il y a un troll parmi les personnages, il compte pour deux. S'il y a un gnome, il ne compte pas.

Le chemin vers la côte traverse tout d'abord les pleines de Sto, vaste étendue de champs où l'on cultive le chou. Paysage lassant au bout d'une heure. De temps en temps, la diligence traverse un village composé de quelques maisons à peine où habitent les cultivateurs de choux. Au soir du premier jour, on dressera le camp un peu hors des champs, au pied d'un monument de pierre représentant un hippopotame stylisé, symbole d'Ankh-Morpork. C'est là que s'arrêtait autrefois l'un des territoires délimités de la cité dans l'histoire. Parfois, c'était plus loin. Parfois, plus près.

Fred dressera un petit camp de fortune : des couchettes autour d'un feu de camp. Le repas sera constitué de petits dés de viande à cuire au bout de bâtonnets (3 par personne + 3 sous par dé supplémentaire) et d'un peu de vin. Amélie dormira dans la diligence, car elle ne voudra pas tenter le diable avec tous ces mâles dans la nature. Norbert aura quant à lui tout le loisir de disposer certains « pièges » habiles et parfaitement drôles.

**Profil de bandits pouvant servir pendant le voyage :**  
**Cor 7, Hab 6, Per 6, Esp 5, Pou 4, Cha 5**  
**PV 20-21-22, RM 1, BD 2, Vit 6**  
**Armes blanches 12, Mains Nues 10**  
**Combat 8, Mouvements 8, Furtivité 8, Sens 6.**

## Stridul

Stridul est un village sis en bord de mer, comptant une centaine d'habitations d'un style typiquement côtier le long de la plage et plus urbain en retrait. Un port de pêche étend ses débarcadères dans une sorte de petite baie artificielle, délimitée par deux jetées de pierre. Il n'y a aucun navire de gros tonnage.

Les habitants de Stridul sont accueillants et, comme dans toute communauté urbaine, se montreront désireux de faire des affaires avec les touristes de passage. Il n'y a pas autant de magasins qu'à Ankh-Morpork, bien entendu, mais il y a tout de même quelques tavernes, deux auberges, un armurier, deux épiceries, une Officine des Pêcheurs et un Office du Tourisme.

Ce dernier endroit n'a pas beaucoup de fréquentation, mais est le fruit d'une idée du bourgmestre en place, Wilfred Dunker. Il espère ainsi favoriser l'éclosion du tourisme dans son patelin.

Les personnages n'ont pas grand-chose à faire à Stridul, à part peut-être passer la nuit et tenter de glaner quelques informations.

Ils peuvent interroger des habitants sur les sujets suivants, et récolter les informations données.

**Moisy-les-Bains :** un petit village très sympathique, à un jour de marche au nord, sur la côte. Mais nettement moins sympathique que

Stridul. Il n'y a pas même une auberge. Juste une taverne, mais la bière y est moins bonne qu'à Stridul. Les pêcheurs de là-bas se sont spécialisés dans la langouste, parce qu'ils ne savent pêcher que ça, pas comme à Stridul où on pêche de tout. Mais il paraît que les dernières semaines n'ont pas été bonnes pour les pêcheurs de Moisy. D'ailleurs, les arrivages de langoustes se font rares. Cela fait bien trois semaines qu'on ne reçoit plus rien.

**Kevin Coûtecher :** Personne n'a jamais entendu parler de Kevin à Stridul. Il est bien entendu passé par là pour rejoindre Moisy, mais il n'a pas parlé à grand monde. Par contre, si les personnages sont tenaces, ils finiront par trouver quelqu'un, dans une auberge ou une taverne, qui leur dira que quelqu'un cherchait Kevin Kutcher (ou quelque chose comme ça) il y a presque deux mois de cela. Pour quelques sous (voire quelques piastres), il se rappellera d'un type encapuchonné à la voix caverneuse, probablement masquée, d'un gabarit standard et sans signe distinctif. Pour quelques sous de plus, il dira que la personne est partie vers le nord en quittant la ville.

Rien de très fâcheux ne doit se produire à Stridul. Bien entendu, c'est aux personnages d'en décider autrement, s'ils agissent avec le tact qu'on leur connaît...

S'ils sont suivis par des assassins à la recherche de Kevin, ceux-ci tenteront de les suivre et d'interroger les personnes qu'ils interrogent. Cela peut leur mettre la puce à l'oreille. Dès le lendemain, à moins qu'ils n'aient voyagé de nuit, les personnages prendront sans aucun doute la route du nord, le long de la plage. Ils peuvent acheter des chevaux (on ne loue pas, car les aventuriers qui louent des chevaux ne reviennent jamais). Mais s'ils ont l'idée de demander à un marin de les emmener à Moisy par la mer, il refusera, prétextant que ce n'est pas sa zone de pêche et que la mer est mauvaise de ce côté, même si la mer est calme ici. Les marins seront très taiseux sur ce sujet. On sent comme une gêne. Et certains se bouchent le nez en parlant de Moisy. En insistant beaucoup, on apprendra que le bourgmestre de la ville a reçu une plainte officielle du Mouvement des Marins Mécontents de Moisy (MMMM) expliquant que les bateaux de Stridul n'ont rien à faire en eaux territoriales de Moisy. Personne ne connaît le MMMM et ne sait ce que signifie une eau territoriale, de toutes façons.

## Le voyage vers Moisy

Plutôt que de dire ce qui va se passer pour les personnages, mieux vaut ici décrire la situation. La bande de Horst tient à éloigner les curieux de Moisy. Les habitants sont essentiellement des marins et l'alchimiste a trouvé le moyen de les dissuader de ne pas aller trop loin en mer. Mais si

des touristes viennent enquêter, cela peut être gênant. Aussi, Horst finance une petite bande de bandits, des vauriens de la région, pour terroriser les voyageurs éventuels. Ils n'attaquent que les personnes se dirigeant vers Moisy, par celles qui en sortent. Et pas, non plus, celles qui vont et viennent régulièrement, des habitants du coin. Bref, ils restent cachés dans les bois qui bordent la route jusqu'à ce que quelqu'un qu'ils ne connaissent pas passe par là. Ils bondissent alors en poussant des cris et interrogent les quidams « où allez-vous, pourquoi, vous êtes du coin ? »...

Si les réponses ne les satisfont pas, ils se montrent menaçants. Si vous voulez compliquer la tâche des personnages, insérez un troll dans le groupe des bandits. Sinon, considérez-les comme des bandits normaux. S'ils sont vaincus, d'une manière ou d'une autre, les bandits prendront la fuite. Leur campement (des tentes dans les bois) peut être fouillé et rapporter un maigre butin (1d20 piastres et des outils et armes divers).

On peut évidemment tenter d'interroger Roger, le chef de la bande, qui a grandi à Ankh-Morpork et a depuis lors suivi la famille en province. Il ne connaît pas vraiment les motivations de Horst, mais peut dire qu'il a été payé par un type qui dit travailler pour un type d'un certain type. Tout ça pour éviter que des curieux ne viennent mettre leur nez à Moisy.

Pour le profil de ces bandits, servez-vous de celui cité plus haut. Roger est cependant un bougre d'une trempe supérieure.

#### **Roger**

**Cor 7, Hab 7, Per 6, Esp 6, Pou 4, Cha 6**

**PV 25, RM 1, BD 2, Vit 7**

**Armes blanches 14, Mains Nues 12**

**Epée courte (1d6)**

**Combat 9, Mouvements 8, Furtivité 8, Sens 6.**

**Roger porte sur lui une missive sibylline, un papier où il est écrit le message suivant :**

**« Roger, tu sais qui souhaite que tu sois tu sais où au moment que tu sais pour ce que tu sais. Cesse de lire avec ton doigt. »**

### **Arrivée à Moisy-les-Bains**

Le village de Moisy s'étend comme une baleine échouée sur la plage. Les maisons sont disposées en arc de cercle autour d'une petite baie naturelle et, au point le plus éloigné de la mer, une grosse bâtisse semble présider à la destinée des lieux. Quelques masures hérissent les dunes, le long du chemin qui descend vers la côte. La première d'entre elles se trouve être celle de Quentin Brochet. La première chose que les personnages remarqueront en arrivant, voire quelques centaines de mètres plus tôt, c'est la terrible odeur qui s'intensifie à mesure que l'on s'approche de l'eau. Une odeur indéfinissable, un peu comme l'Ankh

des mauvais jours. Si les personnages sont originaires d'Ankh-Morpork, ils ne devraient pas éprouver trop de difficultés à la supporter, et même à s'y habituer. S'ils viennent d'ailleurs, un test en Corps x 2 sur 1d20 n'est pas à exclure. En cas d'échec, le personnage sera malade pendant toute la journée et agira à -1. Chaque jour, il peut retenter sa chance.

En deuxième lieu, on remarquera l'épaisse brume qui recouvre la mer, à une dizaine de mètres du rivage. Comme si un nuage s'était posé sur l'eau et s'y était collé. On remarquera ensuite que le petit port de pêche est rempli de bateaux et qu'aucun ne semble prêt à prendre le large.

### **La mesure de Quentin Brochet**

La petite maison n'est pas bien grande. Longue de huit mètres et large de six, elle est couverte par un toit de chaume et principalement composée de gros galets coagulés. La porte en est fermée, mais s'ouvrira grâce à la clé remise par Quentin. Il n'y a aucun signe d'activité à l'intérieur de la maison, ses volets sont clos. Le sable aux alentours ne comporte aucune trace de pas.

A l'intérieur, tout est rangé avec soin, comme si quelqu'un avait quitté la maison la veille, dans l'intention de revenir bientôt. La mesure se divise en trois pièces : la plus grande sert de séjour et de cuisine. Un grand feu ouvert n'attend que d'y être allumé. Une table massive et six chaises en occupent la majeure partie. Un grand buffet occulte le seul mur sans fenêtres. Une petite arche fermée par une tenture permet de passer dans la chambre principale, alors qu'une échelle permet de rejoindre une sorte d'étage, juste assez grand pour s'y tenir assis.

Les armoires contiennent le matériel usuel : outils, couverts, linge de maison... Mais pas d'habits, sauf un vieux ciré de pêcheur. Aucun bagage ne traîne. Visiblement, Kevin Coûtecher n'est plus là.

Si les personnages fouillent attentivement dans la cheminée (et s'ils précisent qu'ils cherchent là, et pas ailleurs), ils trouveront dans les cendres un petit morceau de papier, à moitié calciné. On peut encore y lire : « ...Kevin ... gens à ... Morpork... grappin ... Salicien Brouhaha ... empêcher ... ». Si les personnages usent d'un sortilège, ils peuvent éventuellement réussir à reconstituer le message suivant : « Mon cher Kevin, nous savons que nos gens à Ankh-Morpork ont tenté de mettre le grappin sur vous, sans succès, mais nous vous avons retrouvé. En ce qui concerne le trésor de Salicien Brouhaha, nous attendons toujours votre concours. Vous savez ce que vous avez à faire : empêcher les marins de Moisy de venir rôder dans notre zone ».

Les personnages peuvent s'installer comme ils l'entendent dans la maison. Vous pouvez vous amuser à y laisser quelques fioles, préparées par

Kevin avant de partir, aménager un laboratoire souterrain pour les expériences de Quentin (après tout, ce sont des alchimistes, ils ont ça dans le sang). A vous de voir de quoi vous avez besoin pour pimenter votre aventure.

## **Un tour au village**

Le village de Moisy-les-Bains est de petite taille. On n'y compte qu'une vingtaine de maisons, en plus de la grande bâtisse, visible du chemin. Il n'y a qu'une taverne dans le village, la Langouste. Un nom bien approprié. Il n'y a pas à proprement parler de bourgmestre, à Moisy, et d'ailleurs, la grande bâtisse qui servait au précédent bourgmestre, Julot Langoustine, est actuellement inhabitée. Ses portes sont closes et ses volets de même (lire plus loin). Voici un petit descriptif des principaux bâtiments du village.

### 1 : la mesure de Quentin.

C'est là que les personnages vont probablement résider.

### 2 : la mesure de Brelock.

Brelock est un vieux marin, aveugle, sourd et muet. Il vit dans une petite mesure du même type que celle de Quentin Brochet, mais nettement moins bien entretenue. Brelock descend en ville tous les jours, pour acheter de quoi manger. Il sera difficile aux personnages de communiquer avec lui, mais il peut être un personnage amusant à mettre en scène. Etant troublé par la sensation d'une présence dans la maison de Quentin, qu'il connaît, il restera souvent en retrait, à « observer » ce qui se passe. Comme sa mesure est cachée par les herbes folles des dunes, les personnages ne la remarqueront peut-être pas au premier coup d'œil. De nuit, ils ne verront pas de lumière non plus, Brelock étant aveugle.

### 3 : la mesure de Tata Chenille.

Tata Chenille est une sorcière. Elle n'est pas très portée sur le protocole de celles de sa caste car elle n'a jamais rencontré d'autres sorcières. Du moins, pas depuis son écolage. Elle vit dans une mesure isolée, surplombant le village depuis la dune. Une série de squelettes de poissons et de pinces de langoustes vides pendent partout autour de la demeure, éloignant les curieux. Après tout, Tata est une sorcière. Elle doit donc préserver son image. A part cela, c'est une crème de petite vieille. Joviale, accueillante, intelligente et prête à rendre service. Elle a par contre un gros défaut : elle croit toujours ce que lui disent ses sens, mais cela fait vingt ans qu'elle a le nez bouché. Elle ne sent pas l'odeur nauséabonde qui vient de la mer. Elle peut par contre rendre de grands services aux personnages en ce qui concerne les soins, les analyses diverses et les baumes en tous genres, même si elle n'a que peu d'ingrédients chez elle (mais il y a de tout dans la

forêt, forêt peuplée de bêtes féroces comme il se doit).

### 4 : l'ancien hôtel de ville.

Il s'agit d'une sorte de vieux temple dans la forme mais entière construit en bois. Le toit s'est écroulé par endroits. C'est la plus grosse bâtisse du village, la seule sur deux étages et elle compte même un clocher d'où vont et viennent quelques pigeons. Le clocher servait aussi de phare, mais il n'est plus en activité et les marins ne prennent donc plus la mer de nuit. Ils attendent qu'il fasse jour. Ça les arrangeait bien, d'ailleurs. Car les gens du coin sont plutôt paresseux et aiment rester au lit la nuit. Par contre, depuis que l'odeur infâme qui vient de la mer les empêche de naviguer en plein jour, les choses ne s'améliorent pas.

A l'intérieur du bâtiment, tout est à l'abandon. De grosses toiles d'araignée pendent de partout, des pigeons volent à l'intérieur... Tout est dépouillé. L'escalier qui mène au clocher est très fragile... Il ne sera pas facile d'arriver au sommet sans casser quelques marches. Lancez 1d6 pour chaque tranche de cinq marches (l'escalier compte une volée de 40 marches) par personnage désireux de se rendre au sommet. Sur un résultat de 1, un test en Acrobaties est nécessaire. En cas d'échec, la marche cède et un nouveau test doit être effectué pour éviter au personnage de se blesser...

Au sommet de la tour, la vue est magnifique. On voit tout le village et très bien la côte sur des kilomètres. Malheureusement, on voit aussi la brume, juste en face. Celle-ci entoure presque nettement une zone précise, mais assez étendue quand même. Mais le clocher est aussi le lieu de résidence de Gaaaargh, une gargouille. Gaaaargh a choisi cet endroit pour nidifier parce qu'il abonde en pigeons et parfois même en mouettes. Cela fait des années que la gargouille observe patiemment et inlassablement tout ce qui se passe dans le village et en mer. Elle peut donc être d'une consultation enrichissante si les personnages posent les bonnes questions. Gaaaargh ne reçoit pas beaucoup de visites et est donc peu douée pour la parole. Essayez de parler sans remuer les mâchoires, pour voir...

La gargouille sait par exemple que la brume est arrivée une nuit et qu'il y avait un drôle de petit bateau cette nuit-là, au large de Moisy. Elle sait aussi que, lorsque le vent souffle et dissipe légèrement la brume, elle entrevoit des voiles comme celles de bateaux de pêche, mais aucun des navires de Moisy ne lève l'ancre depuis trois semaines. Par contre, pour que la gargouille puisse parler de Kevin Coûtecher, il faudrait lui poser habilement la question. Elle ne connaît pas Kevin. Par contre, elle peut dire s'il y a eu de l'activité dans la mesure de Quentin. La réponse est positive. Il y a presque deux mois, des gens sont venus dans la mesure. Du moins, il y avait de l'activité. Une

semaine plus tard, tout rentrait dans l'ordre et le bâtiment était à nouveau inoccupé.

#### 5 : La Langouste

Il s'agit de la seule taverne du village. Un bâtiment propre et accueillant, bien entretenu par Madame Boniche et Monsieur Massepain. Qui ne se sont jamais mariés officiellement, mais qui vivent ensemble depuis quarante ans. Une langouste de bois, peinte habilement, sert d'enseigne. La Langouste est un bon restaurant et une taverne acceptable. Mais on n'y dort pas. C'est un restaurant spécialisé dans la cuisine d'Ankh-Morpork (boulettes du diable, morceaux de viande carbonisés dans la graisse, café solidifié...). Depuis que les marins ne peuvent plus prendre la mer, à cause de l'odeur et de la brume, ils se réunissent souvent ici. Certains d'entre eux ont du mal à voir leur femme plus d'une heure par jour et doivent donc se réhabituer. Voici ce que les personnages peuvent apprendre, vrai ou pas, en interrogeant les clients de la taverne.

- L'odeur nauséabonde empêche les marins de prendre la mer.
- L'odeur est arrivée il y a trois semaines. Même les langoustes la fuient.
- L'odeur est arrivée en même temps que la brume.
- La brume est hantée de créatures de cauchemar.
- Bonky a tenté de rapporter des langoustes, malgré la brume et l'odeur. On ne l'a jamais revu.
- On entend de drôles de bruits en provenance de la brume.
- Le clocher est le lieu de résidence d'une gargouille.
- Le vieux phare est en panne et ça arrange bien les marins qui ne veulent pas passer la nuit en mer.
- Les étranges sont tous des voleurs, surtout ceux qui viennent d'Ankh-Morpork.
- Un type bizarre est venu il y a deux mois dans la mesure de Quentin Brochet.
- Quentin Brochet est un type bizarre.
- La mesure de Quentin Brochet a déjà sauté trois fois, mais a toujours été reconstruite au même endroit.
- Il n'y a plus de bourgmestre à Moisy depuis longtemps. C'est monsieur Massepain, le tenancier de la Langouste, qui fait office si besoin est.
- Les affaires vont mal à Moisy. Par contre, le prix de la Langouste ne cesse de monter à Ankh-Morpork.
- Les gens de Stridul sont des étrangers, donc des voleurs. Même s'ils le sont moins que les gens d'Ankh-Morpork.
- Un bateau plein d'or a coulé au large de Moisy il y a des années.

- Il arrive qu'on ramène des objets en or dans les filets lorsque l'on pêche au large de Moisy.
- C'est encore un coup des Klatchiens.
- Il y a une île au large de Moisy.
- Il n'y a pas d'île au large de Moisy, c'est une histoire pour les enfants.
- Il n'y a pas de problème à Moisy, qu'est-ce qui vous fait croire qu'on a besoin de petits curieux ?
- Etc.

Monsieur Massepain peut être la personne de contact à Moisy pour les personnages s'ils sont un peu perdus. De bonne composition, il n'est pas trop affecté par la situation, même s'il porte un cache-nez en permanence et parfume beaucoup l'intérieur de son restaurant. Mais il importe ses plats d'Ankh-Morpork (il va chercher un mardi sur deux sa livraison à Stridul) et depuis la crise de la langouste, il a plus de clients. Mais il n'y est pour rien dans tout ce qui se passe et comprend bien que la situation ne peut continuer comme ça, sans quoi, sa taverne sera bientôt le seul lieu habité d'un village déserté.

Pour corser un peu les choses, on peut trouver presque en toute heure du jour un certain Zénon à l'auberge. Zénon est un homme taiseux, qui fait tout pour ne pas attirer l'attention. C'est sans doute pourquoi on le remarque. Il travaille en réalité pour Horst et est là pour dissuader les pêcheurs de pousser trop loin leurs enquêtes, si jamais il leur prenait l'envie d'en faire. Il observera avec attention les faits et gestes des personnages durant leur investigation. Si jamais ils se montrent trop curieux, il peut intervenir pour les dissuader d'aller trop loin, leur parlant d'abord des dangers de la navigation sans visibilité, des créatures sous-marines et se montrant menaçant si ça ne marche pas. Il peut même tendre quelques pièges dissuasifs.

#### **Zénon**

**Cor 8, Hab 7, Per 6, Esp 7, Pou 5, Cha 4**

**PV 25, RM 1, BD 2, Vit 8**

**Armes blanches 13, Mains Nues 14**

**Gourdin (1d4+1)**

**Combat 9, Mouvements 8, Furtivité 8, Sens 6.**

**Zénon possède 1d20 piastres au moment de sa fouille, sauf en fin de soirée (il a consommé) où il ne possède plus qu'1d6 piastres.**

#### 6 : la boutique de Tick

Nestor Tick est un vieil Axlandais, un barbare, autrement dit, désireux de trouver la quiétude après une vie d'aventures et de combats. Il possède également le seul cheval de tout Moisy-les-Bains, mais il se refuse à le vendre. La boutique est bien équipée pour les besoins de la population : on y vend de la nourriture, des articles de pêche, de navigation, ainsi que des petits coquillages peints par Nestor lui-même pour les touristes (peu

nombreux, mais on n'est jamais trop prévoyant). Nestor entend ne plus jamais se laisser entraîner dans une nouvelle aventure, mais il peut être de bon conseil, ainsi que d'une aide précieuse si on sait le prendre. Il est encore vigoureux pour son âge et sa stature ferait réfléchir un troll tout court avant de commettre un impair.

#### 7. le hangar à bateaux

C'est là que le matériel de pêche est entreposé dans l'attente d'une régularisation de la situation. Caisses, filets, harpons, tout est là. Il est peu probable que les personnages y aient à faire, sauf s'ils cherchent à prendre la mer bien équipés.

#### 8. les docks

Le port de Moisy a une capacité relativement modeste. Les douze bateaux de pêche de l'endroit y sont tous amarrés, dans l'attente de la reprise des activités. L'odeur devient réellement infecte sur les docks, offerts aux vents. Et la brume masque l'horizon, sauf en direction des terres.

### **Que peuvent faire les personnages ?**

Ce qu'ils veulent. Après tout, ils sont en vacances. Mais s'ils s'intéressent de près à ce qui ne tourne pas rond à Moisy-les-Bains, ils peuvent commencer une petite enquête. Tout d'abord, où est parti Kevin Coûtecher ? Les personnages n'ont pas vraiment de raisons de s'intéresser à lui, mais ils ont peut-être déjà rassemblé assez d'éléments pour trouver que cela en vaut la peine. Il a été exilé d'Ankh-Morpork, il a occupé la maison de Quentin Brochet avant eux, il y a le message sibyllin dans la cheminée, il se passe des choses bizarres à Moisy et un alchimiste est souvent à la base des choses bizarres. Ils peuvent ensuite, et ce serait bien normal, enquêter sur la brume et l'odeur infecte qui moisit la vie des habitants de Moisy. Cela gâche leurs vacances, cela nuit aux affaires sur place et les gens sont moroses. De plus, selon la façon dont les personnages sont entrés dans l'aventure, ils se sont peut-être vus confier la mission de tirer tout cela au clair. Enfin, ils peuvent tout simplement profiter de leurs vacances pour aller faire un peu de tourisme et se retrouver ainsi mêlés à des choses inconvenantes malgré eux.

### **Un petit tour en mer**

La navigation sans visibilité, un mouchoir perpétuellement plaqué sur le nez, ce n'est pas du goût des habitants de Moisy-les-Bains (que l'on appelle d'ailleurs les Moisyens). Ceux-ci ne prennent plus la mer. Bonky, un vieux marin à qui on ne la faisait pas, s'est tout de même risqué à cette aventure. Et il n'est pas rentré au port. On s'est déjà réparti ses biens personnels et on a vidé sa maison, comme le veut la coutume locale. Si les personnages veulent tenter l'expérience, il leur faudra d'abord obtenir un bateau. Tous ceux qui

mouillent dans le port appartiennent aux marins et ils ne les céderont que contre monnaie sonnante et trébuchante (pas à moins d'une dizaine de piastres par jour, sans doute). Mais cela vaudrait quand même le coup d'être essayé. S'ils le font en plein jour, les badauds tenteront de les en empêcher, car ils sont superstitieux. Surtout si Zénon est là pour les inciter à l'être. De nuit, ce sera plus facile. De toutes façons, la visibilité sera nulle après quelques brasses.

En mer, l'odeur est plus forte encore et un test en Corps sur 1d20 est nécessaire pour ne pas tomber malade. Les habitants d'Ankh-Morpork bénéficient d'un bonus substantiel selon leur amour de la ville.

Pour faire avancer le navire dans la direction voulue par les personnages, un test en Navigation sera nécessaire. En cas d'échec, le bateau dérivera. Lancez alors 1d6 : sur un résultat pair, l'embarcation se rapprochera des côtes. Sur un résultat impair, elle s'en éloignera. Si les personnages disposent d'un élément leur permettant de se repérer (boussole, sortilège...), ils auront droit à un bonus au test, à évaluer selon le moyen utilisé.

Une fois en mer, les personnages ont 20 pour cent de chances de croiser la route d'un navire de Horst. Ils entendront d'abord des voix, lointaines et étouffées par la brume. S'ils se dirigent vers elles, tout dépend de la façon dont ils s'y prennent et surtout de leur discrétion. Une course-poursuite à travers la brume risque fort d'être gênante. S'ils sont prudents, ils surprendront deux chercheurs de trésor de Horst. Chaque équipe de pêche est composée d'un plongeur et d'un navigateur. Le navigateur reste dans la barque pendant que le plongeur... plonge.

Les équipages de Horst se repèrent dans la brume grâce à un produit inventé par Kevin Coûtecher, qui devient plus rouge alors qu'il s'approche d'un autre liquide donné. Ce liquide se trouve sur l'île de Méléé, là où s'est établi le repère des chercheurs de trésors. Les personnages utiliseront peut-être ce procédé pour arriver jusqu'à l'île.

Pour que le scénario soit plus inquiétant, évitez de faire tomber directement les personnages sur un équipage de chercheurs. Au mieux, ils ne devraient entrer en contact qu'au bout de quelques tentatives et d'abord auditivement. Puis distinguer des formes nébuleuses dans la brume, formes qu'ils prendront peut-être pour des monstres marins (les esquifs de Horst peuvent, par exemple, arborer des proues monstrueuses et les marins sonner de cors qui rappellent le cri d'un dragon, pour ceux qui en ont déjà entendu).

Bref, il arrivera bien un moment où, faisant preuve d'ingéniosité, les personnages aborderont un navire de chercheurs de trésors. Ceux-ci vendront chèrement leur peau (jusqu'au premier sang).

**Chercheurs de trésors :**

**Cor 6, Hab 7, Per 6, Esp 6, Pou 5, Cha 5**

**PV 20-21-22, RM 1, BD 2, Vit 6**  
**Armes blanches 12, Mains Nues 10**  
**Combat 8, Mouvements 8, Furtivité 8, Sens 6.**

Laissez les personnages agir à leur guise une fois qu'ils auront rencontré ces chercheurs. Un interrogatoire s'impose, bien entendu. Voici ce qu'ils peuvent retirer comme informations d'un entretien musclé :

- Ce sont d'honnêtes marins.
- Ce sont des chercheurs d'huîtres.
- Ce sont des chercheurs de trésors.
- La brume et l'odeur ne les dérangent pas.
- Ils travaillent pour quelqu'un qui les paie mal et qu'ils n'ont jamais vu.
- Ils viennent d'une petite île.
- Ils viennent de l'île de Mêlée
- Ils se repèrent dans la brume grâce à un système ingénieux inventé par un alchimiste.
- La brume et l'odeur sont également l'œuvre d'un alchimiste.
- Un alchimiste travaille pour eux.
- Un alchimiste du nom de Kevin Couïtecher travaille pour eux.
- Cet alchimiste a déjà fait sauter trois fois le QG des chercheurs de trésors.
- Ils travaillent pour Horst.
- Ils cherchent un trésor, mais ne savent pas quoi.
- Ils cherchent une tablette de marbre.
- Ils cherchent une tablette de marbre contenant le secret de la richesse.

Il ne fait pas de doute que les personnages tenteront de rallier le repaire des chercheurs de trésors. En fait, ce serait une activité normale, pour des héros. Pour ce faire, comme indiqué, ils peuvent utiliser le même procédé que les chercheurs (les fioles directrices), à condition de savoir ce dont il s'agit. Toute errance à travers la brume sans moyen de se repérer devrait, en théorie, amener les bateaux au large, de l'autre côté du nuage de brume.

## **L'île de Mêlée**

Protégée par le manteau de brume mais épargnée par l'odeur nauséabonde (qui en provient toutefois), l'île de Mêlée est une petite île rocheuse, très boisée au bas de laquelle un petit port de fortune a été installé et au sommet de laquelle un petit fortin en ruines gît. La brume entoure l'île, pas de manière précise et géométrique, mais grosso modo. Lorsque les vents soufflent vers l'intérieur, la brume remonte le long des plages et lorsque le vent souffle vers le large, on voit les vagues sur une dizaine de mètres. L'odeur s'arrête presque brutalement à l'approche de l'île. Les trois « trompettes de la pestilence » installées selon les directives de Kevin Couïtecher émettent depuis le sommet rocheux de l'île et une sorte de cône neutre s'étend donc en

contrebas. L'île est occupée par une vingtaine de forbans, tous aux ordres de Horst, mais celui-ci n'a pas accompagné ses troupes. Tout d'abord parce qu'il est dangereux de prendre à bord d'un navire un troll de la taille de Horst. Ensuite parce qu'il a d'autres choses à faire. Les chercheurs de trésors disposent de trois petits caboteurs et d'un galion. Le galion n'a servi qu'à amener le matériel et les vivres alors que les caboteurs servent aux recherches. L'organisation du camp est très simple : il y a trois équipages pour les caboteurs (deux personnes par équipage). Deux caboteurs prennent la mer en même temps, ce qui en laisse toujours un dans le port. Le galion est inoccupé, mais le port est gardé par quatre sentinelles, qui passent leur temps à jouer aux cartes (sûrement à monsieur l'oignon l'andouille). Le bois qui s'étend comme une nappe sale sur l'île sépare en montant le port du fortin. Il n'est habité que par quelques espèces d'oiseaux et de petits rongeurs. Le fortin est en ruines, mais une tour et un bâtiment tiennent encore debout. Il y avait une autre tour, mais celle-ci s'est écroulée récemment suite à une expérience ratée (ou réussie, allez savoir) de Kevin Couïtecher. Celui-ci est enfermé dans la dernière tour. Mais il ne fait plus d'expériences (les forbans ont obtenu ce qu'ils voulaient). Il y a en permanence deux gardes dans la tour. Restent six personnes, qui occupent le bâtiment et se chargent de la maintenance, de la cuisine, de recevoir les ordres et d'en donner (service de pigeons).

### 1. Le petit port

Une grande jetée de bois permet le mouillage du galion d'un côté et des trois caboteurs de l'autre. Une petite cabane de bois a été bâtie sur la rive, où se reposent les sentinelles du port. Elles sont armées d'épées courtes. Il est possible, puisqu'il y a toujours deux équipages en mer pour les caboteurs, que les deux marins libres soient avec les sentinelles, mais il est plus vraisemblable qu'ils dorment dans le bâtiment du fortin. Très organisés, les chercheurs disposent d'un cor dont ils peuvent sonner pour prévenir les gens du fortin d'un danger. Mais, la plupart du temps, les sentinelles sont inattentives et jouent aux cartes, boivent ou dorment.

### 2. Le bois

Un sentier cahoteux serpente le long de la colline jusqu'au sommet du promontoire à travers un bois sombre, de conifères et de hêtres. Il ne devrait pas y avoir de danger, dans le bois, étant donné que c'est une petite île et qu'un gros prédateur y serait probablement mort de faim depuis longtemps. Par contre, c'est une excellente cachette. On peut aussi y ajouter, selon la durée désirée pour le scénario, une petite tribu de gnomes sauvages, désireux de se débarrasser des gens de Horst et alliés potentiels des personnages s'ils savent négocier.

### 3. Le fortin

Au sommet du promontoire se dressent les ruines d'un ancien fortin. Les murs d'enceinte sont tombés et gisent sur le sol en gros moellons noircis. Une tour s'est effondrée, visiblement récemment, mais l'autre tient encore debout. On peut y voir de la lumière, la nuit. Un bâtiment rectangulaire, probablement les habitations du fortin originel, est encore debout lui aussi et est habité.

Comme on l'a dit, c'est Kevin qui a fait s'écrouler la première tour, alors qu'il cherchait à mettre au point le « produit qui sent mauvais ». Il loge actuellement dans la deuxième tour, celle qui reste debout. Mais il ne fait plus aucune expérience. Il a produit tout ce qu'on attendait de lui et si l'on en vient à manquer de quelque chose, les forbans de Horst possèdent maintenant les recettes pour le faire eux-mêmes. Le plan des chercheurs de trésors est de se laisser Kevin dans sa tour une fois qu'ils auront trouvé ce qu'ils cherchaient. Pendant ce temps, ils le traitent comme un prisonnier de marque, en le nourrissant bien. On ne sait jamais de quoi on peut avoir besoin. S'il le souhaite, il dispose encore d'un peu d'ingrédients glanés de-ci, de-là pour faire sauter le mur de sa tour. Mais il attendra pour cela qu'on lui prouve qu'il n'a pas d'autre choix pour sortir. Après tout, il est au calme, nourri, bénéficie de l'air marin et il est en vacances forcées... Pourquoi se plaindrait-il donc ? Le bâtiment abrite les habitations des forbans. Il sera occupé par six personnes sauf ordre contraire, diversion ou autre. Il y a là une salle commune, l'ancienne salle des banquets, où les hommes se réunissent lorsqu'ils ne dorment pas. Il y a les chambres, un dortoir à peine propre, la cuisine, dans l'ancienne et massive cheminée à feu ouvert, et une petite salle dont la porte est fermée à clé où les trésors ramenés du fond des eaux sont entreposés et triés. La clé de cette porte est attachée à une ficelle suspendue au cou de Bottefer, le nain qui dirige les opérations sur l'île de Méléé. Pour la plupart des forbans, utilisez le profil des chercheurs d'or. Mais pour Bottefer, référez-vous à celui-ci.

**Bottefer :**

**Cor 9, Hab 7, Per 6, Esp 6, Pou 6, Cha 7  
PV 40, RM 2, BD 3, Vit 7**

**Armes blanches 16, Mains Nues 14**

**Combat 9, Mouvements 9, Furtivité 8, Sens 7.**

**Bottefer est un nain à la longue barbe noire et avec un cache-œil de pirate. Il porte une armure de cuir (1d4) et se bat avec sa hache familiale, qu'il appelle Cognedur (1d8+1). Il porte sur lui la clé de la salle du trésor et 30 piastres dans une bourse. Il porte aussi un anneau sigillaire frappé du sceau de Horst, un H stylisé.**

**Que peuvent faire les personnages sur l'île ?**

Il y a fort à parier qu'ils vont tenter de mettre un terme aux activités des pirates. Ils peuvent vouloir se montrer amicaux avec les pêcheurs et les aider à reprendre le travail, vouloir dénoncer les pirates aux autorités, s'accaparer le trésor, libérer Kevin Coûtecher ou encore résoudre le mystère de Moisy. Qui sait ? Mais à moins qu'ils ne proposent de s'associer aux pirates, ce qui est voué à l'échec, ils trouveront les hommes de Horst sur leur route.

Ce scénario se déroule dans le Disque-Monde, pas dans un quelconque univers de AD&D. Il vaut donc mieux éviter que cela ne dégénère en bataille rangée ou en assassinat. Mais ce sont les joueurs qui décident après tout. S'ils ont avec eux un héros barbare, il choisira sans doute la bonne vieille méthode : j'étripe le monstre, je fracasse la porte et je pille le trésor. S'ils ont un assassin dans leurs rangs, celui-ci devra se faire payer par ses collègues pour mener son extermination à bien. Favorisez, en tant que Maître du Jeu, les solutions alternatives à celles du massacre, quitte à modifier un peu la disposition des lieux ou des personnes afin de donner une chance aux plans débiles des joueurs. Comme dans toute superproduction, l'idéal serait de terminer par un affrontement entre les personnages et Bottefer sur les marches de la tour, que Kevin Coûtecher ferait sauter... A vous de voir comment tout cela s'arrange.

Si les personnages sont capturés, plusieurs solutions s'offrent à vous, si vous souhaitez les tirer de leur mauvais pas. Kevin peut faire sauter sa tour pour créer une diversion, le petit peuple des bois peut intervenir maintenant si vous le souhaitez... Mais vous pouvez aussi laisser vos personnages se débrouiller.

**4. Les émetteurs d'odeurs et de brume**

Au sommet de l'éperon rocheux, en plus du fortin, il y a trois trompettes de la peste, qui émettent l'odeur nauséabonde jusqu'à la rive et les trois « faiseurs de brume ». Un bourdonnement signale leur activité à des dizaines de mètres à la ronde, mais leurs émissions vont nettement plus loin. Les émetteurs sont placés de telle manière que l'île est protégée de leur flux. Les trompettes doivent être alimentées d'un liquide infâme, conçu par Kevin Coûtecher, mais fabriqué en série maintenant par certains des forbans. Quant aux faiseurs, c'est le même principe, mais nettement moins onéreux. Le sabotage de ces instruments est facile, car leur mécanisme est simple...

**Comment finir l'aventure ?**

Il y a des tas de possibilités. Une fois les forbans maîtrisés, les personnages doivent faire cesser l'émission de la brume et des trompettes. Ils peuvent libérer Kevin qui leur expliquera tout. Pourquoi il a été enrôlé, par qui, comment il a fait pour mettre au point les mécanismes... Et ainsi sera relancé le commerce de la langouste à Moisy. Mais

il restera cette histoire de trésor. Les personnages peuvent essayer de récupérer cette fameuse tablette. Les forbans ont déjà ramené quelques jolis objets des fonds marins (pour une valeur totale de deux mille piastres au moins), mais pas encore la tablette. Bien entendu, celle-ci ne proposera qu'un message du style « Soyez économes », dans une langue ancienne et oubliée. Les Moisyens réclameront également une bonne part de l'éventuel butin, car ils estiment avoir été les premiers lésés par la crise de la langouste. Il sera peut-être également nécessaire de prouver aux pêcheurs de Moisy-les-Bains que la mer est de nouveau leur alliée, par une pêche miraculeuse, par exemple. Voir comment les personnages se débrouilleront pour ramener un plein panier de langoustes des fonds marins devrait être assez amusant. Bref, laissez-vous aller !