

24 heures.

Le scénario en quelques mots

A l'origine c'était une scène d'introduction, une sorte de pré générique à un scénario que je ne voulais pas publier, puisqu'il n'était pas de moi. Puis mes joueurs m'ont aidé à en faire un scénario complet, un matin où nous champions dans ma caverne, en attendant que la dernière se réveille.

Un enfant ogre a été enlevé, et après une enquête, les ligueurs ont 24 heures pour le trouver et participer à une opération pour le sauver. Prévu pour des POT 4, il vous faudra retoucher les adversaires si vos joueurs sont de niveau plus élevé.

Lancer l'aventure

C'est une matinée d'hiver, à la veille de l'Assemblée Franche. Les Pjs se réveillent d'une soirée trop arrosée à la taverne de Port Fêlé, on grignote des croquants aux anchois en attendant l'arrivée des journaux.

Le premier canard entre leurs mains est la Rotonaphte du jour (Rotonaphte00 jointe au scénario, ou sur mon site). On remarque le fait divers sur l'enlèvement du petit ogre, malheureusement, les Pjs ne sont pas les seuls ligueurs à découvrir.

Enlèvement

Voilà quatre jours qu'on est sans nouvelle du petit Sogork NorlProt, fils des riches ogres possesseurs de la plus grosse ferme à barbote de tout Port Kraken. L'enfant de ce fabricant de poison (voir nos précédents articles) aurait été enlevé alors qu'il visitait avec son parrain une ferme école dans les Trophées. Le montant de la rançon est, paraît-il, astronomique, au point qu'on peut se demander si les ravisseurs ont toute leur tête. En tout cas ils leur manquent des doigts, à en juger par les quatre phalanges mâchouillées qui ont été retrouvées sur les lieux du crime. Le parrain, un immigré barhan du nom de Durdane Lancelion, est toujours entre la vie et la mort.

Assis au comptoir, Griboush l'ogre, membre de la ligue Tentaculaire ne peut s'empêcher de scander haut et fort : « Ouh ! Mouscaille ! L'enlèvement ! Y a du ducat à se faire ! Et il habite à deux pas le paternel du mioche !! ». Dès lors, les regards se croisent et c'est la ruée pour être engagés les premiers par les parents riches.

Port Fêlé : La spécialité de cette taverne, grande baraque de bois sur pilotis, au bout d'un quai branlant, est la bagarre généralisée. Le mobilier porte les traces de multiples réparations, et la seule décoration ce sont des incrustations de porcelaine en morceaux dans les murs. En effet le patron, un nain couturé du nom de Guid Digrinz, a de la famille dans les fabriques de vaisselle et récupère bien souvent les invendus ou les fins de série, qu'on se jette ensuite joyeusement au visage !

Le patron et ses employés ont aussi une méthode particulière de punir les mauvais payeurs, ils les font « boire ». Ligotés à une chaise, ils les descendent par une trappe jusque dans le golfe où ils les trempent pour leur faire passer l'envie de recommencer.

Les jours de forte houle, l'établissement grince comme une vieille caravelle, il tangue et se soulève tant et si bien qu'on se croirait en pleine mer. Parfois, ces soirs là, la taverne s'emplit de vieillards nostalgiques, d'anciens marins cloués à terre traînant derrière eux de pleins sacs de souvenirs dépareillés...

La Barbote : Les voyageurs qui arrivent à Cadwallon pour la première fois par le port du Kraken se demandent souvent ce que sont ces fermes aquatiques où des gens pliés en deux, baignent jusqu'au genoux dans des bassins remplis de varech.

Ce sont des exploitations où l'on cultive la Barbote. Cette pâte à chiquer brune, en vente libre, fabriquée à grand renfort d'algues fermentées, parfois d'estomacs de poissons, et de miel, est un des fléaux des bas quartiers.

En posant des questions aux journalistes de la Rotonaphte ou à un médecin, on peut apprendre que ces sucres ont à la longue des effets secondaires, et transforment peu à peu l'ivrogne larmoyant en abruti fou furieux. Les effets sont encore plus ravageurs, quand comme la moitié des habitués, on fait infuser sa chique dans de l'alcool bon marché, qu'on se prépare une « infusion » comme on raconte. Nombre de drames de port Kraken ont la barbote comme ingrédient et c'est à se demander pourquoi les autorités ne se sont pas encore opposées à sa fabrication.

A moins que ces buveurs devenus sauvages, dont les instances militaires s'emparent à la première occasion pour les envoyer sur les fronts de l'est, ne soient devenus des troupes trop précieuses, insensibles à la peur et sanguinaires à souhait...

Scénario CADWALLON

La Course à l'Emploi

Instructions : Au tout début, avant la lecture de la Rotonaphte, le MJ ne pose que la dalle de la taverne, il pose les ligueurs de la ligue Tentaculaire, et demande innocemment aux joueurs où ils se placent. (Après tout, ils ne savent pas encore le but de la scène et rien ne les prédispose particulièrement à être proches de la porte)
Quand un personnage, PJ ou PNJ, sort de l'auberge (que ce soit par la porte, la trappe ou une fenêtre) les autres dalles sont révélées, ainsi que les cases d' « arrivée ».

Objectifs : Le but est d'arriver en premier dans les cases « sortie » en haut à gauche, et ce, sans tuer un camarade, ni le blesser autrement qu'avec des objets contondants digne d'une bagarre amicale (pas un maillet à 2 mains tout de même).

Si les joueurs arrivent en second, et afin de ne pas jeter le scénario, les ogres engageront les 2 ligues, mais ne paieront que celle qui retrouvera effectivement l'enfant (cela pourrait amuser vos Pjs de monter une fausse piste pour perdre l'autre équipe...)

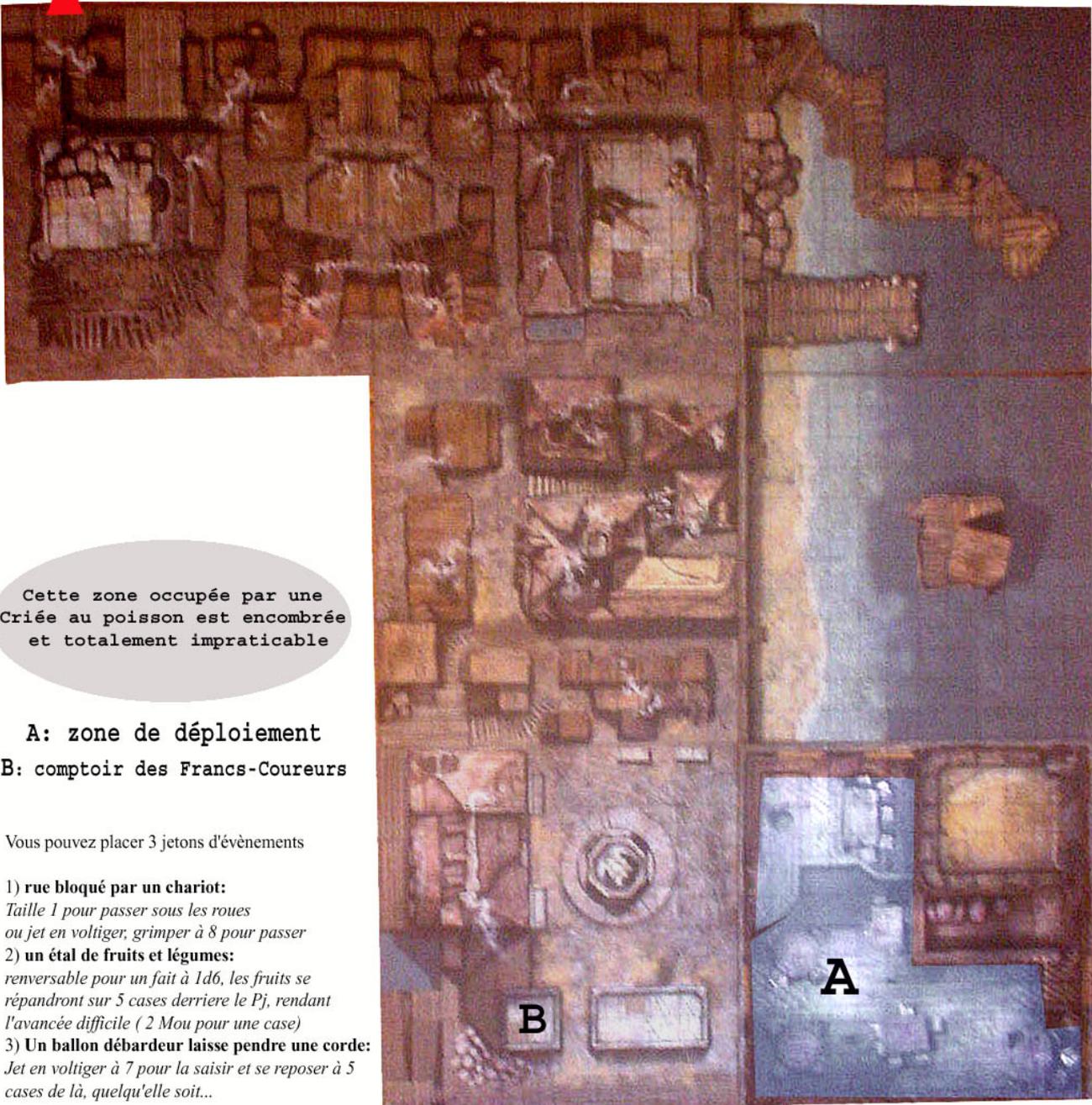
Règles spéciales : Pour que la poursuite ait plus de piquant, je vous propose de gérer les mouvements différemment. Pour le prix d'un dé d'action, les personnages peuvent jeter MOU d6, tout jet inférieur ou égal à 4 permet un déplacement de une case.

Dans les rues étroites d'une case, le seuil de réussite passe à 3 pour un grand PJ (ogre, wolfen...). Un jet de Crapahuter seuil 6 le rétablit à 4 comme tout le monde.

tuiles utilisées dans l'ordre de lecture

B10r, B11r, B14r et A07r,B13r puis A10r, A13v

SORTIE



Cette zone occupée par une Criée au poisson est encombrée et totalement impraticable

A: zone de déploiement

B: comptoir des Francs-Coueurs

Vous pouvez placer 3 jetons d'évènements

1) **rue bloqué par un chariot:**

Taille 1 pour passer sous les roues ou jet en voltiger, grimper à 8 pour passer

2) **un étal de fruits et légumes:**

renversable pour un fait à 1d6, les fruits se répandront sur 5 cases derrière le Pj, rendant l'avancée difficile (2 Mou pour une case)

3) **Un ballon débardeur laisse pendre une corde:**

Jet en voltiger à 7 pour la saisir et se reposer à 5 cases de là, quelqu'elle soit...

Scénario CADWALLON

LA LIGUE TENTACULAIRE

Cette ligue est célèbre pour son taux de mortalité record. Fort heureusement, elle est aussi connue pour être celle qui recrute le plus... Comme quoi ça aide les familles gobs ! Si un exilé est arrivé par le port du Kraken, il y a de grandes chances qu'il ait été abordé ou du moins qu'il ait vu leur bureau de recrutement ouvert 24h/24.

1) Griboush l'ogre : Filleul de « l'Ancien ». Orphelin, il a suivi son parrain. Son but dans la course (qu'il n'a pas très bien comprise) sera de retarder au maximum les joueurs, en bouchant les rues, en cognant, ou en déplaçant les meubles.

POT 4 MOU 5 TAI 4 VIE 4 PUI 5 Hargne +4 Cogner xxx (poings -2) Forcer xx Endurer xx Adresse +2 crapahuter x Elegance +2 parer xx Opp +3_lutter xx **Dur à Cuire, Tueur Né** armure 2

2) L'Ancien, 25 ans, plus vieux gob de la ligue, il en est le cerveau et l'âme. Ancien marin, ancien mousse, il a quitté la Navale après avoir perdu une partie de lui-même, sa jambe gauche. Inséparable de Coco. Il ira d'un pas bancal engager un Franc-Coureur en B, pour qu'il coure à sa place.

POT 5 MOU 3 TAI 2 VIE 2 PUI 2 Adresse +2 Transpercer xx (pique +4) Intimider xxx Opp +6 esquiver xxx Dérober xx Se cacher xx Dis +3 Commander xxx Guetter xx **Désengagement Autorité Instinct de survie (d)** cuir 2

3) Coco le singe. Il est le seul à pouvoir donner des leçons aux gobs sur la façon d'esquiver les coups. Dressé, il est considéré comme faisant partie intégrante de la ligue. POT 2 MOU 4 TAI 1 PUI 1

Opp +6 esquiver xxx lutter x Adresse +2 Tir xx (un pistolet) **Bond Désengagement** armure 1

4) Les Engagés... Recrutés à tort et à travers, ils s'éparpillent dans le quartier en essayant d'arriver les premiers, où ils essaieront de lutter pour bloquer des Pjs. POT 3 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3

Hargne +3 Cogner xx (poings -2) opportunisme +3 lutter x (cuir souple 1)

5) Le Franc-Coureur Elfe akkyshan, il essaiera de contourner les obstacles et fuira toute violence.

POT 3 MOU 5 TAI 3 VIE 3 PUI 3 **Rapidité Equilibriste**

Pour stresser les joueurs décrivez-leur le perroquet d'un des marins qui commence à survoler la zone en piaillant : « Mission acceptée !! Ligue Tentaculaire !!! » (N'importe quel tir sur lui est raté, le but n'est pas que les deux ligues s'entretuent).

L'enquête

Les ligueurs commencent avec peu de pistes, celles du journal, mais leur champ d'investigation s'élargira au fur et à mesure. Le MJ, lui, doit jouer avec l'urgence de la situation, il doit minuter les déplacements, tenir un compte précis du temps écoulé, car tout au plus, les ligueurs n'ont que 24 heures. (J'ai conscience que les durées des trajets dans Cadwallon nous sont, pour l'instant, inconnues, mais que faire d'autre que d'improviser ? ☺)

Surveillés ? : Les Pjs se sentiront épiés pendant cette partie du scénario, et pour cause : la ligue du Bout des Chemins est à la recherche de Gazel le Keltois. Ce drone sanguinaire a longtemps été un des esclavagistes d'Havresud. Embuscade s'est promis de le coincer quoi qu'il en coûte.

La Ferme école : C'est l'endroit, signalé dans la rotonaphte, où s'est déroulé l'enlèvement. La ferme école du « petit paradis » reçoit les fils de bourgeois qui voudraient s'offrir une parenthèse campagnarde, ainsi que des poignées d'enfants défavorisés du Rempart, apaches gouailleurs à qui des associations charitables offrent une semaine de grand air.

Les propriétaires sont quelque peu illuminés, persuadés que leur ferme est un sanctuaire. Ils ont été choqués par ces actes violents et n'ont rien remarqué de spécial. Les ravisseurs sont partis en charrette, mais il y en a tellement dans Le Trophée que c'est une piste sans intérêt...

Seuls restent les doigts.

En réussissant des jets en Soigner, ou Identifier de seuil 6, on voit que ce sont des doigts humains habitués à des travaux difficiles, de seuil 8 plutôt des doigts de marins, de seuil 10 ils ont les extrémités légèrement tachées, comme par du tabac.

Un wolfen pourra identifier une odeur avec un jet en Traquer : ça sent la chique de barbote.

Durdane Lancelion : le parrain du petit ogre a une jolie maison dans le quartier des Ombrages qui prend des allures de fortin, tant il y a d'amis, barhans eux aussi, venus s'enquérir de son état, et le protéger au cas où les ravisseurs voudraient supprimer ce témoin gênant. On dressera aux Pjs le portrait d'un homme d'honneur et de panache, frappé traîtreusement d'une flèche dans l'œil gauche... Durdane est toujours dans le coma, luttant entre la vie et la mort. Au fil de vos descriptions, faites passer plusieurs fois une jolie soubrette, toute en taches de rousseur. Si on la questionne, et si on lui demande de façon insistante si des gens lui ont demandé quoi que ce soit sur l'emploi du temps de son maître et de son « neveu », elle fond en larmes. C'est qu'il était si gentil cet elfe Cynwall, et si mignon avec ses yeux vairons. Elle l'a rencontré sur le marché, au Maraîchage. Il lui demandait si son maître avait des choses de prévu afin qu'ils soient seuls tous les deux dans la résidence... Seulement ce jour où il allait à la ferme, Lilianth n'est pas venu la retrouver. Elle peut décrire physiquement Rakhir. (Lilianth est un nom d'emprunt). Elle se rappelle qu'une fois elle l'a aperçu au Maraîchage en compagnie d'un nain avec un ciré, mais celui-ci est parti dès qu'elle a fait signe à Lilianth...

Dans les exploitations de Barbote : La grande aquaculture NorlProt emploie une centaine d'ouvriers. S'ils cherchent qui manque à l'appel et qui était critique voire violent envers les patrons, les travailleurs aiguilleront les Ligueurs vers Larçon, un gars brutal licencié il y a 15 jours, un type intenable, qui a même balancé du goémon sur le patron, et qui fréquentait souvent la taverne de la Vierge en Poupe.

La Vierge en Poupe : Le jour où son navire se brisa sur les récifs, Béotius fut sauvé de la noyade par une figure de proue qui lui tendit sa main de bois. Etreignant cette vierge rougissante et dénudée, il vint s'échouer sur une des plages du Kraken. L'akkyllannien ne fut pas long à y voir un signe divin, il travailla dur et finit par se bâtir une taverne, qu'il baptisa la « Vierge en Poupe ». Les figures de proue sont pour lui une vraie passion, il les collectionne et les expose dans son établissement. Du Serpent Dragon d'un grand Knor Keltois, en passant par la chasseresse velue d'une Agyronef Akkyshanne, toute les nations sont représentées, et l'on trouve des raretés comme l'Effeuilleuse Macabre d'Achéron, ou le cochon anthropophage qui ornait jadis le Black Pork... Béotius rêve de posséder celle de la Féroce Furie, mais le moins qu'on puisse dire est que le capitaine Malapierna n'est pas prêt à la céder...

A la taverne : On doit être à la nuit quand les Pjs arrivent à la taverne de La Vierge en Poupe. L'ambiance est à son comble, l'on boit et l'on beugle autant qu'on peut, sous les yeux fixes et écarquillés des figures de proues. Des servantes aguichantes ondulent entre les tablées comme des dorades autour des parcs à huitres. Ça chique, ça crache et ça chante à la santé de la mère Poulpard (voir le Petit Cadwë). Bref tout ce qu'on peut attendre d'une taverne du Kraken

Béotius remarquera très vite des investigateurs dans son établissement, et il se présentera à eux poliment. Si on lui pose des questions, qu'on lui décrit les suspects, un sourire un rien dément viendra illuminer son visage. Ça ne peut être que la providence divine qui lui envoie des ligueurs... Il avoue bien connaître le petit groupe et posséder un renseignement qui arrangerait bien les joueurs, mais il ne leur livrera que s'ils lui rendent un petit service. Pas la peine d'essayer de faire pression, Béotius est en ses terres, entourés d'amis et d'habitues costauds.

Si les joueurs veulent leur renseignement, il faudra qu'ils aillent voler la figure de proue de la Féroce Furie ! Une fois le méfait accompli, le Griffon appellera une de ses servantes, sans cesser de caresser sa nouvelle acquisition.

Celle-ci avoue avoir eu une aventure d'un soir avec l'elfe aux yeux vairons, un certain Rakhir, qui l'a amenée dans sa mansarde à deux pas d'ici. Béotius l'autorise même à accompagner les Pjs. Par contre il n'a pas vu les suspects depuis 3 jours.

La Féroce Furie : Le capitaine Malapierna, aventurier cadwë devint riche le jour où il déroba le trésor de guerre d'un groupe de drunes des Bois Noirs. Une lanhyfs en furie le poursuivit sur deux lieux, et lui arracha un morceau de la cuisse et la queue de son cheval. Avec l'argent, Malapierna a fait construire un bateau magnifique, un des plus rapides de la baie. Il fit placer à la proue une figure de bois rappelant la furie drune, une queue de cheval au poing. La spécialité de Malapierna est la sortie rapide de Cadwallon, que ce soit pour les marchandises ou les personnes, le bateau est toujours prêt à mettre les voiles. Il n'y a qu'avec les esclavagistes que le capitaine ne soit pas prêt à faire affaire. Ce n'est pas par humanisme, mais parce que pour poser des fers au fond de sa cale, il faudrait d'abord qu'il accepte qu'on plante un clou dans son beau bateau.

Dans la mansarde: L'elfe occupait un grenier, avec un coin intime tendu de tenture. On peut deviner deux paillasses dans un recoin. Dans une poubelle improvisée, deux vieux numéros d'une gazette du Trophée portent plusieurs traces d'encre. On a entouré plusieurs petites annonces immobilières, un entrepôt dans le Kraken (qui s'avérera vide) et une bâtisse dans Le Trophée.

Scénario CADWALLON

S'ils n'ont pas fait la jonction avec le 10 d'émeraude plus tôt, les Pjs se retrouvent entourés par d'autres ligueurs alors qu'ils approchent de l'édifice dans le Trophée : Le Bout des Chemins. Embuscade leur explique que leurs deux objectifs sont complémentaires et proposent aux Pjs de collaborer. Les kidnappeurs sont à l'intérieur, ainsi que le drune qu'elle recherche. Elle fournit en outre tout un équipement de gaz et de masques « empruntés » à des souffleurs gobelins.

L'assaut

C'est dans une ancienne pension de famille, un bâtiment immense et décrépit que les kidnappeurs ont élu refuge. Embuscade regarde dubitative la façade lépreuse et les vitres où l'on a collé du papier journal : « Vous passez par les toits, annonce t-elle, par la cheminée. On attend que vous ayez pris position et on lance les fumigènes. Faudra agir vite, ça va se jouer à la seconde près. »



Instructions : Au départ le MJ ne pose que la dalle de déploiement, il n'en révélera une autre que quand un PJ pénètre dedans.

Quand une dalle est révélée, le MJ la pose avec ses jetons, faces cachées. Ils représentent les bruits de toux, les paroles des scélérats entre eux qui aiguillent les ligueurs.

Objectifs : les ligueurs doivent trouver l'enfant pour le sauver, et neutraliser tous les forcenés pour éviter qu'ils ne blessent un des membres de la ligue d'Embuscade.

Si au terme de 6 tours de jeu (hors du tour de déploiement), les joueurs n'ont pas rempli leurs objectifs, la mission est un échec, partiel si l'enfant a été retrouvé, global s'il est mort.

Scénario CADWALLON

Règles spéciales : Les Jetons

Au début de la partie, le MJ prépare ses pions, et il peut choisir n'importe quelle disposition des malfrats, par exemple, le pion 1 désignera l'enfant et 3 forcenés.

Aucune figurine n'est disposée sur le plateau. Lorsqu'un ligueur dispose d'une ligne de vue sur un pion, il est révélé et le MJ déploie (s'il y a) ses combattants dans la pièce et réparti leurs dés d'action, en ne mettant pas plus en action que le ligueur qui a découvert le pion (si le ligueur voit le pion avec 4 dés mis en action, le MJ est limité à 3d en action, pour laisser l'initiative au joueur).

Le MJ peut aussi choisir de révéler un pion et de déployer ses combattants qu'il gèrera alors comme des individus différenciés avec leur dés d'action, leurs mouvements, sur les dalles cachées si nécessaire...

Deux pions « leurres » sont en supplément et ne provoquent aucun déploiement, puisqu'ils ne sont là que pour faire perdre du temps aux ligueurs

Les Gaz :

Les gaz provoquent la perte de 1d en POT et handicapent de 2 le Mouvement. De plus, ils font tousser ce qui permet aux joueurs de localiser les jetons sur le plan. Toutefois en se baissant bien au niveau du sol (TAI 1 donc crapahuter) on peut échapper à ses effets.

Les ligueurs eux, sont munis de masques de souffleurs gobs et échappent à ces effets.

En faisant 1 pari, les opposants peuvent taper dans le masque, voire le retirer en faisant 2 paris en lutte.

Le masque a une protection de 2 et 8 points de vie. Sitôt mis hors d'usage, la personne qui le portait perd un dé dans une de ses réserves, aléatoirement.

Les personnages sans masque peuvent se mettre un foulard mouillé sur la bouche, pour limiter l'influence du gaz. Dès lors, ils ne perdent 1 en POT que s'ils font un résultat impair sur un dé lancé spécialement en début de tour.

A cause de la mauvaise visibilité, la portée des tirs est divisée par 2, que l'on porte un masque ou non.

LES KIDNAPPEURS

Les kidnappeurs sont des gens du port du Kraken qui ont tout perdu à cause de leurs problèmes de Barbote. Comme décrit dans le background, elle les a rendu agressifs et psychotiques et a décuplé leur potentiel violent, ils ont décidé de se venger, galvanisés par les discours du pêcheur Miroin...

Fark et Rakhir sont assez malin et expérimentés pour penser à se protéger des gaz avec un foulard. Ils ont pu donner l'ordre de le faire aux Besogneux qui les suivent (à vous de voir si vous voulez envenimer la situation).

1) Le Pêcheur Miroin. Chiquer l'a rendu paranoïaque, ce qui lui a permis de découvrir le pot aux roses de la Barbote. C'est un nain en ciré jaune, qui se cachera et attendra dans les fumées pour poignarder un ligueur dans le dos. (Règle spéciale, il peut avoir dépensé ses dés avant, pour se cacher). Il peut aussi embobiner les ligueurs et se faire passer pour un prisonnier et les attaquer dans le dos ensuite.

POT 5 MOU 3 TAI 2 VIE 3 PUI 2 Hargne +4 cogner xx (maillet +2) Charger xx Adresse +2 crapahuter xx
Opp +4 se cacher xx esquive x embobiner x **Dur à Cuire Charge Furieuse** armure 1

2) Gazel... Un keltois immense rendu sanguinaire par l'abus de Barbote imbibée POT4 MOU 4 TAI 3 VIE 4 PUI 3
Hargne +5 Cogner xxx (Maillet à deux mains +3) Intimider xxx Opp +2 lutte x **Enorme Tueur Né** cuir 2

3) Fark le Borgne... Un ancien pirate orque, au visage couturé, et aux doigts qui tremblent. Il a perdu son équipage à cause de ses sautes d'humeur. POT5 MOU 3 TAI 3 PUI 4

Opp +3 lutter xx, esquiver xx Adresse +4 Trancher xx (+3 dégâts cimenterre) Feindre xx Crapahuter x
Brute épaisse Bravade (loup de mer rang 5) armure 2

4) Rakhir l'archer... On peut se demander ce que ce Cynwall fait là, mais travailleur sur les chantiers navals de luxe de la Marina, il s'est perdu dans la Barbote arrosée et a fini par étrangler sa compagne. C'est un fugitif sans aucun instinct de conservation, avec un profond désir d'auto destruction et des relations malsaines avec la gente féminine. POT 4 MOU 5 TAI 3 VIE 3 PUI 3

Adresse +4 Tirer xx (arc long PUI 3 8/16/24) viser x Transpercer x (+3 rapière) Ele +4 esquiver xx
Armure 2 (cuir) **Maître Archer Visée Tombeur**

5) Les Besogneux... ils sont quatre loques aux yeux injectés de sang, ils ont perdu leur travail, leur famille à cause de leur comportement. POT3 MOU 4 TAI 3 PUI 3 VIE 3

Hargne +4 Cogner xx (dégâts +2 Matraque cloutées improvisées) Opp +2 esquiver x **Brutal** armure 1

Scénario CADWALLON

Annexe : Comme je l'ai déjà dit, tout l'intérêt de ce scénario est ce sentiment d'urgence que le Maître de Jeu aura à cœur d'entretenir. Les joueurs vont devoir aller enquêter aux quatre coins de la Cité, et ceci le plus vite possible. Il est donc fatal qu'ils empruntent des moyens de transport comme les ballons ou les carrosses. Faites les désespérer. Les ballons sont affreusement chers, et ne se posent pas n'importe où, quant aux carrosses, leur cocher somnole ou se met dans des embouteillages à n'en pas finir. Lorsque vous les sentirez sur le point de craquer, lâchez les dans les griffes de Dvim Parish.

Dvim Parish et sa fille Radhia sont des immigrés syhars, qui ont connu le pire dans les terres occupées par les Griffons. Débarqués clandestinement il y a six mois, pour se fondre dans la société cadwë, le diable enturbanné s'est peut être d'ailleurs trop bien intégré.

Si vous montez dans son carrosse, sachez que rien ne lui fait peur, pas plus les vitesses excessives que les piétons « toujours assez vifs pour s'isquiver ». Les forces de l'ordre sont si facilement corruptibles et un carrosse, ça se maquille « si ficilement ». Pour peu que vous soyez pressés, préparez vous à rebondir d'une paroi matelassée à l'autre, dans un concert de hurlements ou de cris d'animaux, selon que vous remontez à contre sens une avenue de Soma, ou que vous coupez à travers champs en arrachant les clôtures.

Vous serez à l'heure, « pirole d'honneur », et si vous avez encore besoin de quoi que ce soit, sachez que Mr Parish est prêt à assurer le service après vente. Vous avez faim ? La petite Radhia peut vous cuisiner ce que vous voulez, mais ses spécialités sont épicées, pour peu que vous lui laissiez le temps de voler les ingrédients nécessaires, et que vous fassiez attention à ce que le barbecue bricolé dans le porte bagage arrière ne fiche pas le feu à tout le véhicule. Vous voulez quelques marchandises point trop légales ? Il y a une chance sur quatre que Dvim possède la chose dans ses sacoches, sinon, « pas di problèmes », il peut vous le trouver en 24h. La guilde des Nochers ? « Conni pas... »

Parfois véritable aimant à embrouilles, parfois ange gardien, le cocher syhar n'hésitera pas à sortir son tromblon ou sa masse à ailettes pour venir en aide à ses clients.

Le bonhomme est juste difficile à suivre. Rarement au lieu exact du rendez vous, il vous attendra souvent un peu plus loin, là où la petite Radhia aura la grâce de vous emmener. Difficile de reconnaître son véhicule, tant il le peinturlure, et le travestit à longueur de journée. Mais si vous êtes à la recherche d'un moyen de transport, et qu'improvisant une marelle sur les pavés, une petite brune vous apostrophe en ces termes: « Carrosse messié ? », vous devinerez bien à qui vous avez affaire...

D'un point de vue règles, considérez que Dvim (pilote 5) et sa fille (limier 3) ont tout les deux le don Chanceux, et sont immunisés à la peur, Radhia a en plus Conscience, et elle fait bien le guet. Elle possède tout un code avec son père, basé sur les comptines qu'elle sifflote.

Pendant que les Pjs seront à la ferme école, Radhia volera des poules. Au Kraken, c'est au pied de biche et dans les entrepôts que Dvim Parish fait ses courses. Si vos ligueurs travaillent tard, ce qui est probable, Radhia les attendra gentiment avec un bon café, très corsé. Moitié anges et moitié démons, ces Pnjs peuvent vite devenir des personnages récurrents.

Remerciements

- À mes joueurs Bellisama, Likai et Rat'Cenik pour leur aide
- Au défunt magazine D20, paix à son âme.
- A Elohan pour ses avis impartiaux
- Aux séries policières à 2 sous.

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à : maximilien.max@orange.fr ou au forum Rackham, section cadwallon scenari

Mabel et la Bête...

Alerte au Gaz...

Fait Divers

Article 2



Lignes :

Le Duc dé-fausse ...

La Rotonaphte

Le méchant petit canard mécanique

... et fait une mauvaise pioche?



19e Hépélée 1003

la liberté de la presse ne s'use que quand on ne s'en sert pas

61 D

UNE ASSEMBLEE FRANCHE QUI PROMET

A la veille de la Semaine de l'Affranchissement se tiendra demain, 1er Odécime, la traditionnelle Assemblée Franche annuelle, en présence du Duc et de tous les francs ligueurs. La réunion risque de tenir plus du règlement de compte que du pique nique. En effet quelle ligue des Traîne-Boulets ou des Rôdeurs devant le Seuil sera défaussée à la suite de leur affrontement en pleine rue le 3 du mois dernier ? Les Traîne-Boulets, cette ligue composée exclusivement d'anciens prisonniers repentis de la prison des Milles Pas, accuse les Rôdeurs d'accointance avec le Méandre

des Ténèbres, notamment lors de la disparition de l'apothicaire Shemoul, poursuivi pour ses expériences contre nature sur des miséreux de la Gadouille. Les Rôdeurs, dont la moitié sont des wolfens proches des dévoreurs, se défendent en hurlant au complot et à la discrimination raciale. La Ligue des Rats de Cave pourrait aussi être à la fête, puisqu'elle a fait s'écrouler à coups de pioche tout un pâté de maisons des Ombrages, dans le fief de Var-Nokkt. Les Ligueurs espéraient dégager un accès à une zone inexplorée des souterrains. Du coup,

c'est 56 habitants qui se retrouvent troglodytes. Et ceci n'est encore, comme on dit, que la partie émergée de la cité syhar. Qui sait ce que les régisseurs nous cachent ?

FAIT DIVERS

Enlèvement

Voilà quatre jours qu'on est sans nouvelle du petit Sogork NoriProt, fils des riches ogres possesseurs de la plus grosse ferme à barbote de tout Port Kraken. L'enfant de ce fabricant de poison (voir nos précédents articles) aurait été enlevé alors qu'il visitait avec son parrain une ferme école dans les Trophées. Le montant de la rançon est, paraît-il, astronomique, au point qu'on peut se demander si les ravisseurs ont toute leur tête. En tout cas ils leur manquent des doigts, à en juger par les quatre phalanges mâchouillées qui ont été retrouvées sur les lieux du crime. Le parrain, un immigré barhan du nom de Durdane Lancelion, est toujours entre la vie et la mort.

La Peau de l'Ours

Un ours en peluche ayant appartenu à Jom Ventdebout a été attaqué par le molosse d'un milicien la nuit dernière. Mabel, estimé à 8000 ducats et propriété de la famille Ventdebout, était une des pièces de l'exposition rassemblant 1000 pièces de collection consacrées au Roi, ce célèbre barde qui défraya les chroniques il y a deux cent ans. Après avoir vu son maître caresser le nounours, le chien Dorkney a presque arraché la tête du compagnon d'enfance du Roi, et s'est déchaîné sur plusieurs éléments de l'exposition avant d'être abattu. Notons que la guilde des Usuriers qui couvrait les assurances avait imposé une surveillance canine pour cette collection inestimable.

Héros malgré lui

Un garçon de salle a mis en fuite un groupe de « silhouettes » contrefaites qui essayait de molester des filles de joie dans la nue. Le petit malin, armé d'un entonnoir, leur a fait croire qu'il tenait un tromblon chargé.

MILICE ET MASCARADE

Les Cadwê sont certes prêt à fêter leur indépendance dans le plus grand fou-foir que connaisse Aarklash chaque année. Les paris vont bon train quand aux nombres de morts et les bons citoyens font des provisions de sommeil tant les braillards, les beuglards et les ivrognes font la loi en cette grande commémoration citoyenne. Durant 6 jours, ils savent qu'ils ne pourront fermer l'œil, réveillés par les hurlement de bacchanales et les rôts musicaux des fanfares et des orchestres, dont la seule ambition semble être de jouer plus fort que les autres. La milice, débordée, ne pourra une fois de plus que protéger les bâtiments officiels et jouer de la matraque pour calmer les foules. Aussi prévoyez un fou-

lard et de quoi le mouiller, car d'après nos sources, plusieurs souffleurs gobelins auraient vu leur matériel réquisitionné. On pourrait croire que la milice ait mieux à faire que matraquer la populace, vu le nombre de cambriolages ces derniers jours dans la Ville Haute, ou le récent incendie criminel dans l'Ancien Quartier, mais que nenni....



LES GANGANS DU CANARD

PETITES ANNONCES

Recherche solides gaillards pour jouer les paillasses. S'adresser à Mak Morn le Keltiois, auberge du Chat-Roulette, Soma.

Vous avez toujours voulu brûler les planches. Engagez-vous temporairement dans la troupe des Paravents Amoureux et devenez l'un des 2000 figurants de leur pièce « Les Amants de Kaiber »

Envie d'échapper aux turpitudes de la cité pendant les festivités ou simplement le désir de dormir au calme ? Les familles Pidgweenie et Fitrion vous convient dans leur village de tentes. Découvrez les joies du camping à la ferme. Les Champs, les Trophées.

JTroll ch. Trollesse pour être sa cavalière au bal des Lampions. Demander Krok à bord du Lémure. Port Kraken

AGENDA

Dans le cadre du concours artistique « organisé » par Gwan Ventdebout, les festivités commenceront dès ce soir dans le Jardin Comédien. Citons :

les 50 cornemuseux du clan Lambiwé, qui se répondront de toits en toits en hommage à Bran Ventdebout.

Une parade populaire à la tombée de la nuit. Venez faire chanter votre lampion devant la tour Rubiconde.

Si non les autres Quartiers ne sont pas en reste :

Le défilé des bruits devrait encore repousser les limites de la Bêse et de l'antisémitisme toute la journée devant l'Université Franche.

La compagnie Jean-Stans-Scène jouera « la Flana et les Frates » dans le port de l'Ordine, ce soir au crépuscule.

Et la Tour Dorée sera ouverte toute la nuit avec jongleurs, montreurs d'ours et fuzambules.