

## 5 foulées de trop...

### Le scénario en quelques mots

Voilà un scénario court, pour jouer en une soirée. Avec une petite scène d'intro et une exploration très Porte, Monstre, Trésor d'un manoir pris entre les dimensions... Mais pour à peine cinq heures de jeu, que faire d'autre ?

### Lancer l'aventure

Tous les mois, une des officines de la Guilde des Francs Coureurs organise une course amicale, suivie d'un grand pique-nique. Aujourd'hui, c'est le comptoir de l'Aproa à Bourghieron. Pour ce concours, les candidats libres sont bienvenus. Les wolfens sont nombreux et pensent pouvoir profiter de la largeur des rues pour battre enfin la grande Tatoune, une franc coureuse demi elfe des Trophées qui, combinant les dons de Rapidité et de Désengagement, a battu leurs semblables à de nombreuses reprises.

Vous pouvez organiser la course sur des plateaux, ou sur un velleda ou simplement en lançant 1d6 par points de MOU, seuil 4 et en comptant les réussites (Tatoune fait 3 jets quand les autres en font 2). De toute façon à quelques mètres de la ligne d'arrivée, les autres candidats sont comme téléportés plusieurs cases en avant, alors que vos joueurs doivent encore les parcourir.

### L'impasse

C'est une courte impasse au fond de laquelle s'endort une maison bourgeoise. C'est comme si cette partie de la rue n'existait que pour vos Pjs. Ils ont beau y revenir et observer les passants, la réalité est comme chiffonnée à cet endroit, et la plupart des gens disparaissent dans un clignement d'œil à un bout du trottoir, pour réapparaître à l'autre bout.

Si l'on enquête, les plus anciens se rappellent bien d'une rue ici, et même d'une maison au bout. Mais ses habitants ont vite déménagé et la maison a été démolie, pour construire le grand bâtiment que vous voyez ici... Mais pour les ligueurs, c'est toujours cette impasse qu'on leur montre du doigt.

Une autre habitante du quartier semble pouvoir visiter l'impasse, une petite fille avec sa corde à sauter, sa maman lui a interdit de parler aux étrangers, mais si les joueurs la quittent du regard, ils ne retrouveront que sa corde et son serre tête...

### La Guilde des Francs-Coureurs:

Ce satellite de la guilde des Nochers a ensemencé de ses comptoirs tous les quartiers du Joyau de Lanever. Avez vous besoin que l'on porte un message à l'autre bout de la cité, voilà que pour un ducat ces jeunes gens athlétiques, ces sprinteurs elfes, ces galopeurs de ruelles, qui connaissent tous les raccourcis et recoins de la cité, s'en vont à toutes jambes et le délivre à qui de droit. Pour 1 ducat cinquante, il vous rapporteront la réponse, et peuvent même poser quelques questions que vous leur aurez précisées...

Situé dans le quartier des Trophées, à la frontière des Champs, c'est une bâtisse de bois qui craque sous le vent, un squelette de planches où tout est de guingois. Les francs-Coureurs s'y affrontent en de féroces sprints quand, étouffés par l'été, ils ne s'alanguissent pas, allongés sur leurs bancs et s'aspergeant de l'eau des canaux. Parmi ces sportifs et ces coursiers, certaines personnalités détonnent.

La Grande Tatoune est une jeune graine toute en longueur, à la crinière fauve et bottée de cuir jusqu'à mi cuisse. Sa tunique de soie flotte joliment derrière elle quand, en quelques enjambées, elle laisse derrière elle ses collègues pantois. Véloce et gracieuse comme un échassier Cynwall, on raconte que la belle sauvageonne arrive même à distancer les wolfens. Mais ne l'invitez pas à souper, séducteurs en herbe, car la belle dévore venaison et entremets par douzaine, quand ses confrères se contentent de légumes et d'endives braisés.

Barzgle Bradoc, initiales BB, peut paraître complètement déplacé en telle compagnie. Son ventre tombe sur ses genoux et ses jambes semblent courtes même pour un nain. Ses atours de peaux portent moult colifichets sordides et sa barbe teinte du vert le plus vif fait une virgule fourchue sous son visage rigolard. Jamais il ne court ni ne s'entraîne, et ses manières de mauvais garçons ont certes de quoi rebuter tous les citoyens de la ville haute. Mais quand il enfourche sa monture d'acier, il n'y a pas de messager plus rapide dans tous les abords de la ville. La roue de sa Loconaphte éventre les collines des Trophées ou de Bourghieron, et tel un Hell's Angels en avance sur son temps, il écume la Hure ou les grandes artères de Cadwallon.

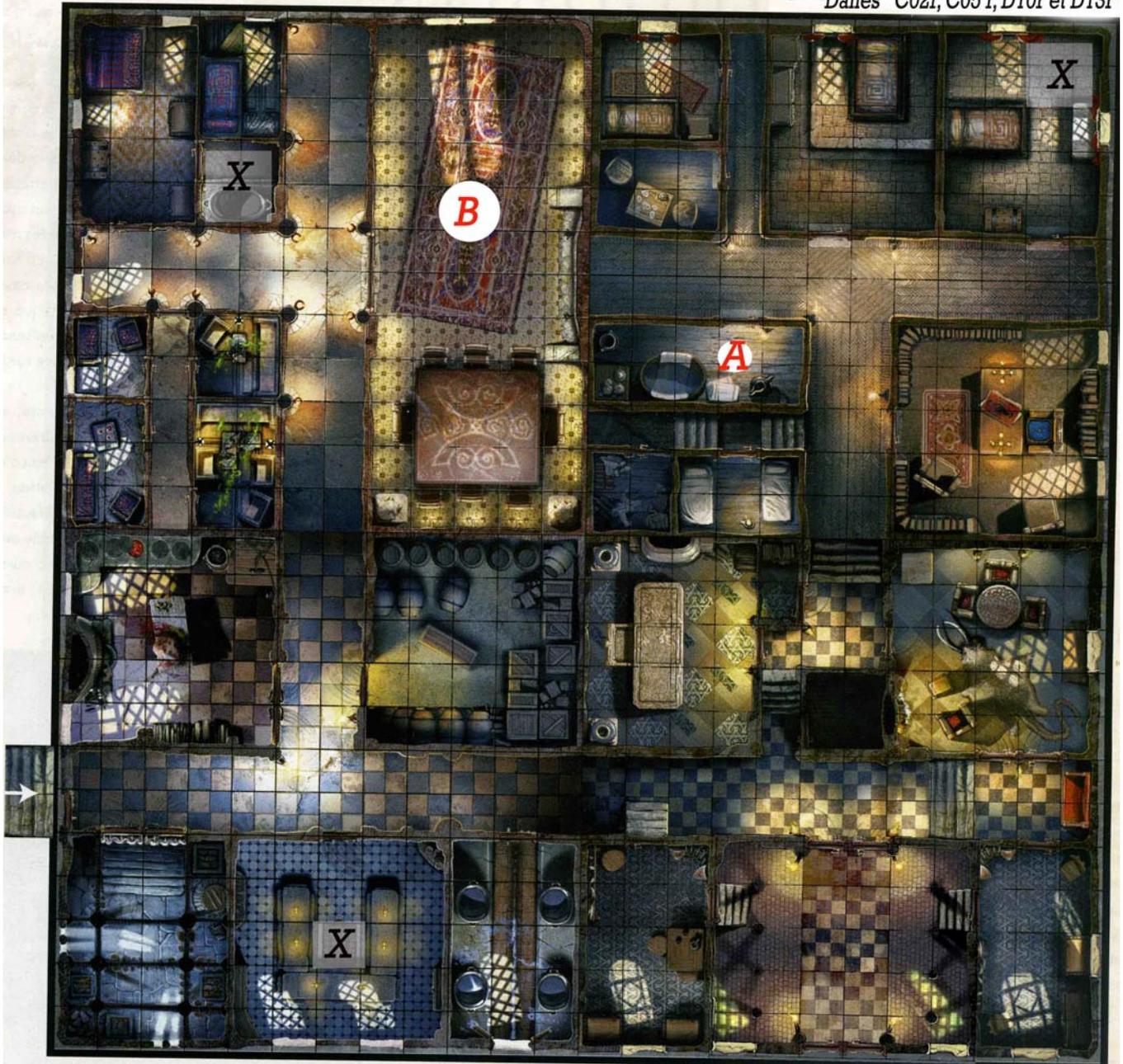
## Scénario CADWALLON

### La Maison au bout de l'impasse

C'est une jolie demeure bourgeoise, peut-être trop accueillante pour être honnête. Il y traîne des journaux vieux de 15 ans. Les portes s'y referment doucement après votre passage, les fauteuils y sont si moelleux qu'il est dur ne pas s'y assoupir, et malgré le soit disant abandon de la demeure, les bouquets de fleurs y répandent toujours des parfums entêtants. C'est sans doute un courant d'air taquin qui fait gonfler les rideaux et invente des silhouettes tapies sous les voilages, ou la paranoïa qui fait deviner dans les jeux de lumière à travers les croisées, des spectacles de mauvaise augure. Les ciseaux immenses qui ornent le mur du salon, en B, ne sont sûrement que le prix d'un quelconque concours de couture, mais pourquoi sont-ils si aiguisés ?

Et pourtant, à force de jets en guetter, les Pjs pourront détecter des bruits de pleurs

*Dalles C02r, C05 r, D10r et D13r*



Ces sanglots peuvent d'abord sembler venir de la cheminée du salon, mais ce n'est qu'un écho. C'est véritablement dans la salle de bain en A qu'ils résonnent et forment des rides malsaines à la surface du bassin. Immerger un bras ne servira à rien, la baignoire semble vide et sans fond. Ce n'est qu'en plongeant la tête sous l'eau qu'ils pourront apercevoir la main de la gamine et l'extirper du bac. Elle est trempée et porte les traces de nombreuses griffures. Au fur et à mesure qu'elle promène son regard apeuré sur les murs, la peinture se nécrose, tombe et rampe comme une bête agonisante sur le sol. Le décor est transfiguré en quelques instants. Le parquet se dissout pour n'être plus qu'une grille séparant les personnages d'un gouffre en flamme d'où monte des pleurs et cris de douleurs.

## La Maison au Bord de l'Abyrne

La réalité à Cadwallon est poreuse, les portes vers d'autres royaumes sont nombreuses, trop peut-être, et tout particulièrement dans le fief de Bourghiéron. La maison est bâtie sur une faille et même si elle a été détruite dans la Cité Franche, elle continue d'exister dans un autre plan, un de ses royaumes inachevés où les peurs prennent corps.

Cette demeure a été habitée il y a 15 ans. Un tailleur à la mode et sa famille ont vécu deux ans de peur croissante, jusqu'à ce que la fille cadette disparaisse de façon inexplicable. (Si les joueurs s'intéressent aux dates des journaux abandonnés, ils pourront remonter jusqu'à cet évènement lointain.)

Le but des joueurs est dorénavant de sortir de là, ils le comprendront bien vite d'ailleurs. Le problème est aussi de sauver Cayili, qui est si raccordée à ce lieu que même si on la porte son mouvement est limité à un déplacement par tour. Si on la laisse à elle-même, elle fuira dans la direction où il y a le moins de monstres, de 4 cases par tour.

Si un joueur porte Cayili, il subit un malus de 1d à son POT, par contre, les monstres ont peur de blesser la gamine et il bénéficie de +1 à ses défenses. La porter plus de TAI tours épuise le personnage et entraîne une croix en blessure, essoufflement, pour chaque tour supplémentaire. Les parois intérieures de la maison sont en bois et ont 15 Pvie et une protection de 4...

Les monstres sont en grande partie générés par Cayili et les racontars horribles dont l'a gavée sa nounou.

Si les joueurs s'en doutent et qu'ils utilisent des dés d'action pour la rassurer (en argumentant ou l'emboinant) ils font perdre des dés d'action aux

horreurs, un pour chaque pari réussi au dessus de la MAI à 4 de la gosse.

Cette tactique doit battre un seuil de 8 en présence du Couturier, qui traumatise bien trop la petiotte. Si les joueurs avaient la mauvaise idée de la cogner, faite la s'enfuir (sans jet de dés), il leur faudra la rattraper en plus de fuir. De plus la gamine est encore plus apeurée, ce qui renforce les monstres. S'ils essaient de sortir autrement que par la porte, ils risquent de se perdre dans un vide vapoureux sans réelle dimension.

Le but des abominations est de garder Cayili qui par son effroi, leur donne la vie et de tuer tous les Pjs.

Au premier tour, la frayeur de la petite donne naissance au Couturier, il apparaît en B, ramasse ses ciseaux et entreprend de percer le mur qui le sépare des joueurs.

A partir du deuxième tour, deux jetons (que vous aurez fabriqués en carton, ou un jeton de poker) apparaissent chaque tour dans les zones de déploiement. (Cases blanches marquées d'un X). Les jetons déjà apparus peuvent se déplacer comme s'ils avaient 5 en Mouvement chaque tour.

Quand un jeton apparaît dans la ligne de vue d'un ligueur, il est révélé. Pour cela vous jetterez un d6, qui révélera le POT de l'horreur associée. Ce chiffre peut refléter un individu ou une somme d'individu, au plaisir du MJ. Il ne peut y avoir deux Couturiers sur le plateau.

Si les joueurs atteignent l'extérieur, l'impasse leur paraît s'étirer, comme si le seuil était en train de faiblir, mais finalement ils débouchent bien, avec Cayili, dans l'Aproa. Un rapport au Duc serait une bonne idée. Si l'impasse n'a pas disparu d'ici là...

## LES HORREURS ABOMINABLES

### ou comment les racontars d'une nounou peuvent traumatiser une enfant de 5 ans

**1) Les choses qui rampent sous les meubles...** insectes incertains et sanglotants quand on les écrase.  
POT 1 MOU 4 TAI 1 Hargne +3 charger x (morsure +1) Opp +4 se cacher xx **instinct de survie**

**2) Le petit garçon trop fainéant...** ses os sont devenus mous à force d'indolence, et ses contorsions sont insupportables. POT2 MOU 4 TAI 2 Opp +4 lutter xx, esquiver xx Hargne +3 cogner x (+2 dégâts) **Immunié aux dégâts en Cogner**

**2) Les zombis de la passe de Kaiber...** Lents mais horriblement résistants aux coups. Ils perdent leurs bras ou d'autres morceaux avariés et moisis au fur et à mesure de leur progression à travers les couloirs.  
POT2 MOU 3 TAI 3 Opp +2 lutter xx, esquiver x Hargne +3 cogner xx (+3 dégâts) **Encaissement 2**

**3) La petite fille trop remuante...** ligotée dans une camisole de fils de fer barbelés, elle se jette en avant pour mordre POT3 MOU 5 TAI 2 Opp +5 Hargne +4 Mordre xx (+3 dégâts) **Encaissement 1** Armure 3

**3) Le Vilain Docteur Syhar...** Biopsiste d'opérette, avec une mallette de docteur et un stéthoscope...

# Scénario CADWALLON

POT 3 MOU 4 TAI 3 Adresse +3 parer xx (+2 valise) piqûres xx (si la piqûre touche, le liquide alchimique injecté force la cible à se faire du mal avec son arme la plus létale) Armure 2 (cuir) **PEUR 4**

**3) Les Nains de Mid Nor...** La fillette a mal compris les histoires de sa nourrice, elle mélange les nains et leurs poupées. Ils deviennent d'horribles gnomes de porcelaine aux robes moisées et aux joues poupines

POT3 MOU 3 TAI 2 VIE 3 Hargne +3 trancher xx (+3 dégâts) Ele +2 Parer x (+3 targe) Armure 1  
**Dur à Cuire**

**4) Les dévoreurs ...** écorchés vifs et un enfant en appât coincé au fond de la gorge, ils n'ont plus grand-chose à voir avec des Wolfens POT4 MOU 5 TAI 4 Hargne +4 Trancher xx (+3 griffes) Opp +2 esquiver xx armure 2 (harnachement de cuir) **Tueur né PEUR 5**

**4) Les elfes araignés ...** de toute la vitesse que leur permettent leurs huit pattes POT4 MOU 5 TAI 3 Hargne +3 Trancher xx (+3 cimenterre) Ele +4 parer xxx armure 2 (cuir) **Ambidextre Réflexes**

**5) Le Seigneur d'Achéron...** tout en os imbriqués dans le squelette de son cheval cannibale  
POT5 MOU 5 TAI 5 Hargne +3 Trancher xxx (+3 hache) charger xx Ele +4 parer xxx armure 2 (cuir)  
**Contre attaque (sans malus) (le cheval mord) Charge Brutale PEUR 4**

**6) Le Couturier...** Tout droit sorti de l'esprit malade de la petite Cayili, à la vue des ciseaux du salon. C'est un géant musculeux, son visage n'est qu'un coin de métal. Il traîne derrière lui les cisailles gigantesques et n'a pas peur de s'en servir comme d'un espadon, pour séparer les âmes de leurs corps ou dévaster les murs et le mobilier. Des hordes de cafards le suivent en cortège, recouvrant les meubles et les murs, ils tracent dans leur procession des hiéroglyphes impies sur les plafonds.

POT6 MOU 3 TAI 5 Hargne +5 Trancher xxx (+5 ciseaux) Ele +4 parer xxx Adresse +3 crapahuter x  
Opp +3 guetter xx Lutter x **Régénération 3 PEUR 6**

Armure 1 Gemme immortelle mineure d'un élément à déterminer au hasard, enchâssée dans sa poitrine.  
1) eau 2) feu 3) terre 4) air 5) lumière 6) ténèbres

**Le Couturier peut faire attaquer sa horde d'insecte. Grâce à un fait (1d6) et à la dépense d'un à cinq points de mana, il inflige à un personnage dans sa ligne de vue un jet de dégâts de puissance égale.**

**Pour un fait à 3d, le Couturier peut échanger sa place avec n'importe quel groupement de monstres dès que leur POT cumulé atteint la somme de 6. Si le Couturier est mort, il peut renaître de cette façon.**

(À moins que cela soit indiqué différemment, les monstres ont autant en vie qu'en taille)

Si vos joueurs s'en sortent trop bien, faites leur le coup de Dark Water : alors qu'ils sont en train de galoper vers la sortie poursuivis par des monstres, une porte s'ouvre tout au fond de leur champ de vision, et une Cayili éberluée apparaît sur le seuil. La petite fille qu'ils ont avec eux est en fait un monstre qui se révèle enfin (la fille du tailleur disparue) ...

## EPILOGUE

Si vos ligueurs se posent encore des questions, faites les rencontrer la vieille nounou de Cayili. Echevelée, elle cherche la petite aux quatre coins du quartier. Elle ne s'alarmera ni des griffures ni des personnages en sang qui accompagnent la gosse : « Cayili, tu as vu comme tu es sale ! Et qui t'a permis d'aller jouer dehors ! Tu sais ce qui arrive aux vilaines petites filles qui sont trop remuantes ! ». La petiotte s'enflammera à ses mots : « Il

leur arrive rien ! C'est toi la méchante ! Et ni les nains, ni les elfes araignées ne peuvent me manger ! Les monstres, ils perdent toujours à la fin ! » Et sur un dernier pied de nez, elle s'enfuit en riant dans l'avenue, laissant les Pjs aux prises avec une bonne d'enfant amère, qui leur reprochera d'une voix chevrotante : « Mais qu'est-ce que vous allez mettre dans la tête des enfants !!? »

## Remerciements

- À ma tendre moitié pour ses adaptations de Warhammer
- Aux créateurs de Silent Hill, pour la petite liqueur de peur qu'ils ont distillée
- A Maître Brussolo.
- Aux grands-mères qui, à grand renfort de torchons, font surgir des fantômes des cagibis, pour faire manger leurs petits enfants terrorisés...

Si vous avez des améliorations ou du background à apporter, des remarques à faire, ... adressez vos mails à :

[maximilien.max@orange.fr](mailto:maximilien.max@orange.fr) ou au forum Rackham, section cadwallon scenari