

Pour qui sonne le Rat...

Le scénario en quelques mots

Scénario d'enquête et d'infiltration, préparé dans l'urgence pour ma ligue, cette histoire assez classique emmènera vos Ligueurs à la recherche de la Clochette du dieu Rat, volée à Giddzit le Sonneur par un nain cherchant à obtenir les faveurs de Pillgrim le Borgne, son ennemi juré. Il est parfait si votre ligue possède un ou plusieurs gobelins, mais il peut très bien être joué sans.

Les descriptions sont plus rapides et moins détaillées que d'habitude mais l'urgence de la partie justifie ce style, disons, expéditif.

Lancer l'aventure

Vos joueurs sont convoqués par Frometom, un des prieurs du Temple de Rat, dans le fief du Trophée. Espérons qu'un de vos joueurs a Giddzit comme contact, ou qu'il est un fidèle de Rat et qu'on peut compter sur sa dévotion. Il veut leur confier une enquête. Par sa bouche, ou celle de Giddzit, alité avec un bandage énorme sur la tête, ils apprendront qu'hier au soir, le Sonneur est tombé dans une embuscade, alors qu'il contournait une des ailes du Temple, dans un endroit où l'éclairage faisait défaut. Il n'a pas pu voir ses agresseurs distinctement et se souvient juste d'une silhouette de Wolfen et de deux autres personnages, possiblement des gobelins. Il a essayé de jeter un sort mais celui-ci a été abjuré, et un coup sur la tête l'a estourbi. Ces agresseurs lui ont dérobé la Clochette de Rat. Il en appelle à la piété des gobs et semble prêt à payer 1000 ducats par tête.

Chercher des Témoins

Si l'on cherche des témoins dans le coin, plusieurs sources sont possibles :

-**Les rats intelligents du scénario « les deux pieds dans la bière »**. Spécialement **Sucre Ajouté** qui rodait autour du temple à la recherche d'un reste d'offrande à grignoter.

-**Les Clochards de la Soupe Gobulaire** (voir le Petit Cadwë) qui dorment autour du temple, bien au chaud dans les poubelles, ou sous des tentes et des couvertures de fortune.

Citons pour l'exemple :

Féromon à voile et à vapeur

GeuseLambik toujours en plein delirium tremens, à marcher comme un marin en pleine tempête. Pour le roleplayer soyez incompréhensible, barguignez violemment, à part de rares mots clés qui permettent aux Pjs de comprendre un sens global pas toujours évident.

Synopsik « le borgne » toujours à essayer de resquiller.

Entre ces diverses sources, il est essentiel que vos PJs grappillent les informations suivantes :

- Ce sont bien un grand wolfen maigre et deux gobelins qui semblent avoir cherché un endroit où se cacher, dans les ruelles autour du temple.

-On les a vu repartir rapidement, alors que le wolfen, tout content, traînait derrière lui les chaînes et les lanternes de fer forgé qui éclairent généralement les alentours du temple. Il gloussait de bonheur à l'idée de les « mettre au clou », tandis qu'un de ses compères lui reprochait d'être complètement dingue avec son Marché des Mendiants et que ça finirait par les faire pincer.

Le Marché des Mendiants

Inutile de s'y rendre avant la tombée de la nuit, le marché se remplit vite, méli mélo d'étalages de vieux chiffons, d'antiquités crasseuses ou d'armes et armures d'occasion. Dans les recoins sombres on s'échange des choses bien moins légales. Laissez vos joueurs se positionner sur le plateau, prévoir une éventuelle filature, avant de leur faire remarquer un gob et un wolfen, avec une brouette d'objets disparates. Ils n'auront pas le temps de voir si les lanternes font partie de la marchandise car le nouveau Sergent de Milice, Sarkulhain a décidé de frapper un grand coup pour marquer son investiture dans ses nouvelles fonctions sécuritaires : une rafle d'envergure sur le Marché des Mendiants et ses trafiquants. Ses soldats avinés, les P'Ogres, sont déjà déployés.

Scénario CADWALLON

Objectifs : Le but est de fuir le quartier en évitant les P'Ogres, tout en mettant la main sur le gobelin pour pouvoir l'interroger plus loin.

Règles spéciales : Disposez des jetons représentant les P'Ogres à l'entrée de plusieurs rues du quartier. A chaque fois qu'un des PJ ou des PNJs fait 1 sur un de ses dés lors d'un test d'action ou de réaction, avancez tous les jetons grâce à leur MOU de 5. (Si vous voulez accélérer à un moment alors c'est sur un 1 ou un 2, etc....) Si un de ces jetons arrive sur une case d'un ligueur, il est appréhendé. Il a deux rounds pour assommer le P'Ogre qui le tient, avec de l'aide ou

seul, sinon il finit dans le panier à salade. S'il le tue, espérons pour lui qu'il est difficilement reconnaissable.

Les rues étant fort peuplées et conformément aux règles du supplément « Secrets », tout déplacement coûte 2 points de MOU et les tirs doivent prendre automatiquement un pari, afin de ne pas toucher un quidam.

Placer sur chaque dalle 3 figurines représentant des quidams et tachez de les faire agir à chaque tour en accord avec l'action. Les P'ogres essayent aussi de les coincer.



Dalles Utilisées

A05- A01

A04-B10

B11-A01

*Plus une bande
de papier où j'ai
tracé des cases
afin d'élargir la
rue où se tient le
marché.*

Vous pouvez
disposer des
P'Ogres à tous
les débuts de
rue hors cadre
qui vous chantent

un vingtaine
devrait suffire.

Tout personnage
sortant de la
zone est considéré
comme étant passé
à travers le filet
policier

Scénario CADWALLON

1) Les P'OGRES : Hilares et complètement hallucinés à cause des liqueurs du sergent, ces ogres massifs, en uniforme et matraque à la main comptent assommer d'abord à tour de bras et jeter dans un chariot de sécurité, équipé de barreaux leurs victimes prématurément estourbies. Les interrogatoires viendront plus tard, au poste.

POT 4 MOU 5 TAI 4 VIE 4 PUI 5 Hargne +4 Cognier xx (Matraque +2) Forcer xx Endurer x Adresse +2 Crapahuter x Elégance +2 Parer xx Opp +3 Lutter xx Dis +4 Guetter xx (pour voir les persos cachés)
Durs à Cuire, Possédés (à cause des décoctions du sergent) cuir 1

2) Ramzar le Wolfen : Lui et Colenstik vendent des produits hallucinogènes, et de la poudre dissimulés dans des cruches et des poteries ébréchées et difformes. Un peu crétin, ce jeune wolfen n'a plus qu'une oreille, reste d'une rencontre avec le mâle alpha de sa meute. Dès qu'il remarquera que les Pjs se lancent à leur poursuite, il se mettra sur leur chemin et essaiera de couvrir la fuite de son comparse.

POT 6 MOU 6 TAI 4 VIE 5 PUI 4 Adresse +2 Hargne +5 Trancher xxx (griffes -1) Forcer xxx Adresse +3 Crapahuter x Tirer xx Opp +4 Lutter xx Esquiver xx Sub +1 **Dur à cuire, Enorme, Tueur né** cuir de qualité 3
Profitant de sa force, il lancera des étals jusqu'à 12 cases, ces dégâts sont centrés sur une case et toutes les cases attenantes subissent un jet de dégâts de PUI 3, les traverser à cause de tous les débris, demande 3 points de MOU

3) Colenstik : Dealer, et malin, il connaît tout le monde sur le Marché. Il fuira et essaiera de se cacher dans la foule, mais il ne pourra pas s'empêcher d'essayer d'aider son comparse s'il est en difficulté, en tirant avec ses deux pistolets s'il est à portée, avant de fuir à nouveau POT 5 MOU 4 TAI 2 PUI 2

Adresse +4 Tirer xx (2 pistolets) Transpercer x Opp +5 Esquiver xxx Embobiner xx Se cacher xx Dis +3
Commander xxx Guetter xx **Désengagement Autorité Instinct de survie (d)** cuir 2

Le Sergent Sarkulhain

On sait somme toute peu de chose sur ce petit bonhomme en redingote verte et aux favoris roux, et surtout pas comment il a fait pour devenir le bras droit et vengeur du si diplomate Lieutenant Général Ghiéron. Même sa race semble incertaine, nain sans honneur passé par le rasoir, gobelin rosâtre ou humain contrefait, toujours est-il que le gnome a su imposer sa marque sur le fief.

Ses milices d'ogres rougeauds et couperosés font régner l'ordre à grand coup de triques, et il n'y a guère que les ruelles les plus étroites de la Rue Morgue ou d'ailleurs qui échappent aux rafles brutales que le nabot orchestre depuis son bureau sur le port de l'Ondine.

Les Malfrats du quartier n'ont qu'une peur, c'est d'échouer dans l'alambic géant de Sarkulhain et d'y être cuisiné à grand renfort de mandales, jusqu'à ce qu'on ai tiré d'eux des aveux ou un distillat de violence et d'angoisse, un vilain alcoolat qui ira faire tourner la petite tête des ogres et assurer au gnome leur éthylique fidélité.

Après tout, ce n'est pas pour rien qu'on le surnomme le « Maître des Liqueurs. »

Pour les coups durs, on raconte que le nabot n'hésite pas à faire dans l'illégalité et qu'il sortirait les poivrières, des flingues expérimentaux fabriqués par les définites Entreprises Fénéborg.

Des outils de carnage, aussi dangereux pour la cible que pour le tireur.



PUI 4, portée 4/6/8, 5 canons
3 dés pour recharger un canon
mais seulement 1 pour présenter un canon chargé
devant la gueule.

Sur un 1 sur n'importe quel dé du jet en tirer, l'arme explose et blesse le propriétaire.

Interrogatoire

Le pauvre Colenstik n'est hélas pas un des deux gobelins que nos personnages recherchent, mais il connaît bien le Marché et il a déjà eu à faire aux trois suspects. Aux joueurs de lui faire cracher le morceau. Un duel en Interaction est nécessaire, et Colenstik se défendra en Embobiner. 6 Points d'Intimité sont nécessaires (5 si on lui propose de l'argent, pour le faire dire tout ce qu'il sait et 3 si les Pjs sont intervenus pour sauver Ramzar des P'Ogres, 8 s'ils l'ont tué.) Toujours en Embobiner, il tachera de se faire passer pour plus bête qu'il n'est, et devra lui aussi marquer 6 points pour être relâché (7 si un des joueurs est un fidèle croyant de Rat).

Si les Pjs sortent victorieux de cet interrogatoire, ils apprennent que leurs suspects se nomment Tanrix, un vieux solitaire wolfen ainsi que Rigorik et Chkabodanom, un mutant et un gniard gobelin qui en ont bien bavé, avant de tous se rencontrer dans les forêts désertes des Cercles Hantés, aux frontières de la forêt de Diisha. (voir CH 07). Le wolfen adore les brocantes et il a souvent discuté avec Ramzar. Il les a même invités à aller se pochtronner dans l'« avenue » des Traînes Misère, où apparemment lui et ses amis avaient leurs habitudes.

Si Colenstik ne parle pas, et est relâché, considérez le scénario comme un échec.

L'« Avenue » des Traîne-Misère

Cette rue est un des « gouffres » du quartier de la Gadouille, une de ces failles où chutent les cadwës en perdition et dont parfois, ils ne remontent plus. Baptisée ironiquement « Avenue », cette rue serpente comme un ivrogne à travers le fief, et possède le triste record du nombre d'assommoirs et de débits de boisson. C'est les pieds dans la boue, et dans un concerto de beuglements d'ivrognes, que les liqueurs vont devoir rechercher leurs suspects de bouges en cambuses borgnes...

Scénario CADWALLON

Voici diverses tavernes de l'Avenue. A vous de faire enquêter vos Pjs au fil des bouibouis. Décidez secrètement dans quel établissement on connaît les suspects et laissez errer vos ligueurs jusqu'à la bonne cambuse.

1-Le quart de tour:

Une horloge mécanique occupe le mur derrière le bar. Dès qu'elle sonne, il est de tradition de boire la consommation de son voisin de gauche. Attention aux piquent assiettes...

2-La Valedingue:

Le patron empile les bouteilles vides au fur et à mesure. Quand il a fini une pyramide, c'est au premier qui déquille la pile, les clients sont habitués et tous lancent leurs chopos au petit bonheur la chance, ou bien courent se mettre aux abris. Derrière le bar, avec ses sabots de fer, le patron piétine les débris joyeusement.

3-Le Bord du Vide:

Cette taverne haut perchée dans une des empilements urbains de la gadouille, porte son nom à merveille. Ici, les clients ont tous touché le fond et certains somnolent, écroulés, sous les tables. Trouver un cadavre parmi ces assoupis ne serait pas une première.

4-Les 10 Chopines:

Une petite gargote sympathique et repeinte de frais. On y propose "Le Rail", spécialité de la maison, où, pour un ducat, on vous amène 10 chopines sur un rail de bois, remplies de 10 bières différentes.

5-Fleur de Zukoi:

Comment cette péniche a pu s'échouer ici, au milieu d'une mare boueuse du fief, ça, personne ne sait. On y parle en patois gob et les plafonds sont si bas que les ogres et les wolfens qui voudraient y être servis devront aller s'asseoir sur le toit.

6-8 Petits Gniards:

Le patron nain trouve hilarant de faire servir ses employés gobs dans les tenues les plus ridicules. Certaines personnes du quartier partagent son sens de l'humour, mais parmi le personnel la haine couve et tout cela risque de bien mal finir.

7-L'Os.

Dans cette taverne, on peut admirer un os de quelques cinq mètres de long que le patron a trouvé un jour qu'il voulait agrandir sa cave Pour deviner de quel monstre vient cet ossement, les paris vont bon train. Les habitués ont même mis dehors un elfe bizarre qui essayait de lire quelque chose dans ses craquelures...

8- Le Chat Pourri:

Une taverne borgne, et un cabaret miteux à ses heures, où le patron possède un œil de verre. Eborgné depuis l'enfance, époque où il chassait les matous pour sa pitance, il voue une haine particulière aux félins et la dépouille d'un chat est toujours pendue par la queue à l'enseigne. Quand il se détache tout seul, c'est à celui qui fournira le premier une nouvelle enseigne, pour gagner une cuite à l'œil.

TABLE DE BAGARRE D'AUBERGE

Tôt ou tard, il est probable que vos joueurs déclenchent une bagarre, pour la gérer jetez 3d6 à chaque tour afin de savoir ce qui arrive à vos joueurs.

- 3-** "c'est pas bientôt fini ce raffut!" hurle la milice. Vous risquez de passer une nuit au poste...
- 4-** vous mettez la main sur 2 projectiles, tartes à la crème, assiette de ragoût brûlant, chope, soupière...
- 5-** vous sautez sur une table, dominez vos adversaires du haut des escaliers ou d'un tas de tonneaux, toujours est-il que votre position stratégique donne un bonus à vos prochaines actions...
- 6-** vous apercevez l'aubergiste à travers une trouée, allez vous mettre fin à son calvaire et l'estourbir pour le compte...
- 7-** si vous parvenez à sectionner un cordage, la chute d'un lustre, d'une tenture ou d'un filet ou encore une demi douzaine de tonneaux qui roulent, va faire des ravages...
- 8-** un de vos compagnons est en danger! D'un tir réussi ou avec une action rapide vous éviterez peut-être à empêcher cette dague de filer vers ses omoplates ou ce tabouret de lui masser onctueusement l'occiput
- 9-** Si vous décrivez votre action avec panache vous vous débarrassez d'un coup de deux adversaires.
- 10-** une brute se jette sur vous
- 11-** rien, vous êtes libre de vos actions
- 12-** une brute se jette sur vous
- 13-** Attention au lustre! Un élément du décor va vous percuter, à moins que vous ne l'esquiviez.
- 14-** Est-ce un rideau, une tenture ou un prêtre en robe? Vous voilà empêtré dans un voile que vous devriez déchirer au plus vite...
- 15-** Ne criez pas que c'est injuste : vous voilà engagé dans un combat difficile avec plusieurs adversaires.
- 16-** vous glissez et vous retrouvez en mauvaise posture, donc avec un malus pour les prochaines actions.
- 17-** Vous voilà la cible de divers objets volants aussi hétéroclites que contondants...
- 18-** Le noir ! D'un coup ! Un coup en traître de tabouret +2 vous envoie au tapis. Quelle honte pour un wolfen de POT 11!!!

Scénario CADWALLON

Mais je sais où ils habitent :

Le patron connaît bien les 3 compères, et comme ce n'est pas les scrupules qui l'étouffent, il est prêt à donner leur adresse, contre quelques ducats. C'est dans un entrepôt décati, à quelques pas d'ici. Si les Pjs s'y rendent, ils trouveront la porte étrangement entrouverte. Le corps de Rigorik est visible dès l'entrée. Un carreau d'arbalète dépasse de son œil droit. Les corps des deux autres sont dans la salle principale, au milieu des caisses.

En fait, Frelon et Guêpe, les deux assassins chargés de cette basse besogne, sont encore sur les lieux. Grisés par le succès facile de leur mission, ils ont décidé de faire ce qu'on leur a demandé : faire disparaître les preuves reliant Gurdil le nain au vol de la clochette. Même si cela passe par l'élimination des ligueurs. Cependant ils oublient quelque chose. C'est que leur succès de ce soir tient plus du poison versé dans le vin que des talents martiaux de Guêpe.

1) Guêpe : Cette cynwall balafrée a du subir bien des tourments pour finir dans la Guilde des Assassins. Fanatique, et souvent droguée, elle se battra jusqu'à la mort si on lui en donne l'occasion.

POT 5 MOU 5 TAI 3 VIE 3 PUI 3 Adresse +4 **Transpercer** xx (+3 rapière) Crapahuter x Voltiger xx Elégance +5 **Parer** xx (bouclier +3) Opp +3 **Se Cacher** xx Embobiner x **Fanatisme, Contre attaque (D), Concentration (D)** (les talents en gras sont toujours en attitude favorable, le talent souligné bénéficie d'une réussite automatique) cuir de qualité 3

2) Frelon : Cet akkyshan dévoreur est amoureux de la belle Guêpe, mais son corps toxique lui interdit de la toucher. Depuis les ombres où il s'est caché en entendant arriver les Pjs, il la soutiendra à coup de sorts, essaiera d'absorber les sorts lancés (Ressentir) avant de contourner un Ligueur et de l'attaquer par derrière.

POT 5 MOU 5 TAI 3 VIE 3 PUI 3 Hargne +4 **Trancher** xx (cimenterre de qualité +4) Incanter (eau) xx
Elégance +4 Parer xx (targe +2) SUB +2 Ressentir x Dis +3 Incanter (ténèbres) xx

Toxique, Coup de Maître, cuir de qualité 3

Caché, il jettera d'abord Résistance de la Bête(eau) sur Guêpe, puis Atrophie Musculaire(ténèbres), contre celui qui sera engagé contre elle, puis il jettera Piège des Loups(eau) sur un joueur avant que d'attaquer dans le dos et fuir.

Dans les poches d'un des assassins on peut trouver l'adresse de l'entrepôt, écrite sur du très beau papier à filigrane bleu, certainement une maladresse du commanditaire. Il n'y a pas beaucoup d'endroits à Cadwallon où l'on fabrique du beau papier comme ça.

Ô le beau papier.

Les seules échoppes où l'on peut acheter du papier comme celui là sont dans le Quartier Franc, dans le fief de Drakkaer... Pour peu que les ligueurs puissent se faire passer pour des gens de la Haute, essayant d'acheter du papier, il ne sera pas difficile de remonter jusqu'au fabricant et même en badinant de savoir pour qui il a fait cette merveille. « La Parchemine » est une entreprise familiale naine, où le patriarche, chenu et un brin dur d'oreille, sert au comptoir tandis que ses fils travaillent sur leurs cuves et leurs presses, tandis que les petits enfants s'assurent des livraisons, et que les rares dames tiennent les livres de compte. Si les joueurs s'annoncent directement comme des ligueurs en enquête, là ce sera beaucoup plus dur. Néanmoins, en retrouvant Bourdom, la brebis galeuse de la famille, dont on ne cesse de plaindre à la boutique, ivre mort dans une des tavernes du voisinage, les Ligueurs pourront facilement le convaincre de faire pour leur compte une petite enquête dans le carnet de commande de son paternel.

Manoir Gurdil

C'est dans ce petit manoir des Ombrages que va se jouer le dernier acte de notre pièce. Gurdil est un riche oisif nain, qui s'est compromis dans des affaires louches qui lui ont valu un départ précipité de son domaine dans les monts Aegis. C'est pour redorer son blason qu'il compte offrir à Pillgrim le Borgne, la Clochette de Rat que possédait son ennemi juré.

Scénario CADWALLON

La première étape, du moins si vos ligueurs ont un cerveau, c'est de se renseigner. Laissez les improviser, se déguiser pour surveiller la zone (Accotrer), utiliser leurs contacts, monter jusqu'aux Traverses. Le meilleur endroit pour surveiller la propriété (Guetter) est sans nul doute la Vieille Ambassade, mais il faudra avoir quelque chose à vendre pour arriver là. Ou du moins le faire croire (Embobiner, Négociier). Tout est envisageable (Séduire une domestique, Piloter des passages en ballon, Assembler une lunette, voire Magouiller, ou Se Cacher pour accéder au plan de la maison conservé dans un cabinet d'architecte.)

Jouez cette scène comme une opposition entre les PJs, considérés comme un unique personnage, dont le Pot vous sera donné par une moyenne et les opposants qui vous sembleront appropriés. (*Lune, la femme de chambre naine Pot 3, mais Confondre x avec +5 en DIS, les gardes Pot 4, Guetter xx +4 ou Identifier xx +3, un secrétaire de la Vieille Ambassade Pot 4 Négociier xxx +4 etc...*) Tous les points d'intimité gagnés peuvent être investis par les Ligueurs afin d'obtenir des informations qui vous sembleront appropriées (*Lune ne sait rien du système d'égouts, et ce n'est pas en patrouillant déguisé dans le quartier qu'on peut apprendre l'existence des familiers mécaniques*) Si ce sont les opposants qui marquent, eux, 5 points d'intimité, Gurdil va faire jouer de ses relations dans la milice, pour les mettre sous les verrous jusqu'à la fin de la transaction.

1 point- (surveillance) Il y a une sorte de femme de chambre (Lune) qui va faire des courses 2 fois par jour et qui flâne un brin avant de rentrer.

1 point- (surveillance) La femme de chambre fait des commandes pour une réception dans 4 jours.
« Quelqu'un d'important... »

1 point- (Lune) Gurdil a à son service un vieil ingénieur en construct dégoûtant, Tonfur, qui ne manque jamais une occasion de la tripoter.

1 point- (voisins) Gurdil aurait eu des problèmes avec la justice naine et ce serait exilé à Cadwallon

3 points- (surveillance) Il y a une dizaine de gardes, ils font des rondes le jour. La nuit pas de lumière dans le jardin (**Lune**) la nuit c'est interdit de sortir, les gardes patrouillent par 4 en intérieur et dehors y a des constructs. Une vraie prison...

3 points- (Lune) Le vieux cochon cache ses économies dans un double fond d'un siège de son bureau.

3 points- (surveillance) Les égoutiers ont un chantier pas loin. Cela fait un bon accès aux sous sol.

3 points- (surveillance, depuis les traverses) On doit pouvoir accéder depuis les Traverses, en passant de toit en toit. Mais certains sauts seront difficiles à négocier.

5 points- (surveillance, depuis les traverses) Il y a dans le jardin des sortes de box. Un nain chauve semble y réparer quelque chose, et jeter des sorts dessus. Probablement des familiers mécaniques.

5 points- (Lune, architectes) les plans de la maison.

Le moment est venu de s'introduire dans la place. Voici diverses approches envisageables, mais les joueurs ont la fâcheuse tendance à prendre des chemins de traverse, soyez donc prêt à improviser. (Ils peuvent toujours essayer de s'introduire déguisés par exemple. Qui sait ?)

Par les égouts

Il faudra sûrement éviter les patrouilles d'égoutier. Et rien ne vous empêche d'organiser une petite inondation. Pour cela, prenez une dalle d'égouts, du type B01r, ou B02r. Posez trois jetons au centre de trois des cotés. Deux sont des leurres et un une grille de sortie, hélas verrouillée. Avant que l'inondation ne les noie, les ligueurs vont devoir combattre les courants, et ouvrir le verrou (seuil 6). Voici un extrait du

premier volume de Secrets, gérant les inondations :

Au premier round, l'inondation affecte la dalle entière et ne concerne que les personnes de taille 1, 2 au deuxième round et ainsi de suite. Chaque tour, le Mj lance 2d6+3. Le résultat final est le nombre de point de MOU qu'un personnage affecté doit utiliser dans le sens de l'inondation (ici elle part de la zone de déploiement vers la grille, mais aussi vers un soupirail que constitue l'un des deux leurres.

Scénario CADWALLON

Ainsi un des deux leurres peut être éliminé avec un peu de jugeotte et un jet en Guetter.) Si un obstacle empêche le Pj d'avancer dans ce sens, il encaisse un jet de dégât d'une PUI égale aux points de MOU non dépensés. Ce dernier jet représente aussi la difficulté du jet de Nager du personnage affecté.

Les Pjs débouchent au niveau de la cuisine (il faudra soulever le bac de l'évier)

Par les airs

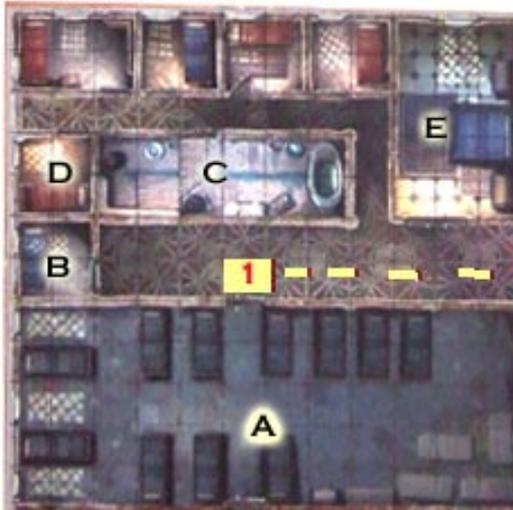
Il faudra grimper, et plusieurs saut sont à effectuer de toit en toit, dont le dernier, un saut de 9 cases, qui peut s'avérer bien problématique, à moins d'avoir un ligueur doué

Dalles utilisés dans le sens de lecture
C02r
C03r-C05r

1 → CHEMIN DE RONDE

J'AI CONSCIENCE QUE LE DESSIN NE CORRESPOND PAS À MA DESCRIPTION, NÉANMOINS VOICI LA LÉGENDE:

A: DORTOIR DES GARDES
B: LOCAL TECHNIQUE
C: CUISINE ET SALLE D'EAU
D: CHAMBRE DE LUNE



E: RESERVE
F: SALLE DES GARDES (JOUR)
G: ECURIES (VIDES)
H: SALLE À MANGER
I: SALON
J: BUREAU DE GURDIL
K: SALLE D'EAU
L: CHAMBRE DE GURDIL
M: CHAMBRE DE TONFUR
N: CHAMBRE D'AMI

pour les talents de Révolution, ou un mage maîtrisant le shamanisme keltos (téléportation) ou d'autres arcanes. Il ne reste plus qu'à passer par la cheminée de la cuisine.

Par le jardin

C'est de loin la plus mauvaise idée. La nuit, quatre constructs explosifs tournent autour des massifs de fleur, avec un MOU de 6, et se précipitent sur tout ce qui bouge et qui dépasse la taille d'un chat. (Pot 4 charger xxx) Seule une sorte de télécommande à l'intérieur du manoir peut les arrêter. (Tout choc trop important les ferait exploser). Les constructs peuvent voler si ça vous amuse.

Infiltration

Les rondes : Les gardes patrouillent par trois, utilisant trois dés de MOU, puis le dernier pour faire un jet de Guetter (à 2 dés avec le dé d'attitude favorable).

Dans le local technique (B) on trouve la télécommande pour arrêter les constructs. Dans un double fond d'un des fauteuils du bureau (J) se trouve la cloche, avec les économies de Gurdil (4000 D). Hélas, une serrure (difficulté 8) et un système d'alarme complète le tout.

Scénario CADWALLON

Les Gardes

Mercenaires nains, mal payés par Gurdil, les nains sont nombreux (une douzaine), mais à peine blessés de façon critique, ils resteront au sol et feront les morts. Si les aventuriers leur en donne le temps (en déclanchant le signal d'alarme par exemple), ils se prépareront en silence pour les prendre en sandwich et garderont des dés d'un round sur l'autre.

POT4 MOU 3 TAI 2 PUI 3 Dis +5 Défendre xxx Guetter xx Hargne +3 Cogner xx (+3 masse)

Dur à Cuire (D) Parade (D) armure 2

La tactique des nains est de tout mettre en action et de faire un jet en défendre le voisin en première action. Voilà qui devrait donner du fil à retordre à vos ligueurs ☺ ...

2) Tonfur Ce nain chauve et pervers est l'âme damnée de Gurdil, et son influence est en partie responsable de la déchéance de son maître. C'est lui qui entretient les Constructs. Il a des capacités d'ingénieur à votre discrétion.

POT4 MOU 3 TAI 2 PUI 3

Dis +5 Incanter xx Guetter xx Hargne +3 Cogner xx (+3 masse)

Dur à Cuire (D) instinct de survie armure 4/-1

Il tentera un concentré de fracas sans regarder ce qu'il y a autour, puis une pétrification alchimique le round suivant... Espérons que les Pjs s'en débarrasseront vite. Il possède aussi une télécommande pour les constructs.

Gurdil, est insignifiant...

La scène finale

Il serait bon que les Pjs soient surpris par des pelotons de gardes, prêts à en découdre, alors qu'ils sortent du bureau. Les nains sont nombreux et bien organisés. Mais si les Ligueurs comptent plusieurs Gobs, alors la partie risque d'être intéressante, sachant qu'ils ont la clochette. Il suffirait qu'un wolfen ou un balèze cogne avec, pour déchaîner son pouvoir (pas le même que la carte, mais en Jdr, on est là pour s'amuser... ☺)

Sinon, il suffit de fuir pour être victorieux (même si c'est moins évident à faire qu'à dire) ...

Dénouement

Une fois la clochette récupérée, Gidzzit se remet vite, et il n'oubliera jamais ce que les ligueurs ont fait pour lui.

Ils peuvent tous s'augmenter de 1 son contact, qu'ils aient zéro ou non.

La Clochette de RAT

Je sais fort bien que la clochette donne **Bravoure** aux gobelins, mais pour des raisons d'intensité de la scène, Je lui préférerais **Fanatisme** et j'ajouterais **Tueur Né** à ses effets, et peut être **Désespéré**. C'est tout de même la clochette du Dieu RAT !!

Remerciements

- À mon joueur Rat'cenyk qui me réclamait une aventure avec son contact le Sonneur.
- À mon fils (4ans ½) et son jeu Viva Topo, pour les mouvements des pogres, lors de la rafle.
- À Sarkozy, qui ne cesse de m'inspirer des pnjs toujours plus antipathiques et brasseurs de vent
- À Casus Belli, le plus beau de tous les magazines
- Aux gobs, aux rats et à tout ce qui couine

Non, pour Sarko, j'exagère. Je ne remercie pas ce genre de type...

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