

Une Voix dans le Conduit.

Le scénario en quelques mots

Lors d'une soirée bien arrosée, les ligueurs, en allant aux toilettes, entendent la voix plaintive d'un homme qui remonte par le conduit menant aux égouts.

C'est un témoin important, dans une affaire à scandale, pourchassé par des assassins. Les Pjs vont devoir le pister à travers les égouts où il se cache et le protéger des sbires qui veulent le faire taire.

Ce scénario festif, concocté pour mes 33 ans, utilise nombre d'éléments présent dans le guide du « Petit Cadwë » au chapitre de la Bonne Pioche dans Soma, dont je vous recommande la lecture.

Lancer l'aventure

C'est un soir de fête à la Bonne Pioche. La prise de ses fonctions par le nouveau tavernier Unamano, le mariage informel de Strike de la Ligue des Equarisseurs avec Winnie, une jeune ligueuse enregistrée aujourd'hui, se conjugue avec l'arrivée en cave du nouveau cru de la bière dite du « Cheval Vapeur », une mousse puissante et rude comme les pentes des monts Aegis, brassée par la confrérie de nains du même nom (ébriété 3).

L'ambiance est à la débauche et à la folie festive, aussi voilà plusieurs activités pour mettre vos joueurs dans le bain.

Le Cheval Vapeur : La bière du « Cheval Vapeur » a la faculté de vous faire cracher des panaches de vapeur par les oreilles. Des dizaines de buveurs se prennent pour la Tracteuse, et s'efforcent, en se pinçant le nez, de former de jolis ronds et autres figures compliquées.

Jet de 1d6 en Elegance, seuil 6, le nombre de paris pris détermine la qualité de la figure formée, +1 si le joueur décrit bien la chose...

La Descente Infernale : Des saucisses et des saucissons sont lâchés dans une gouttière, depuis la mezzanine du 1^{er} étage. A la sortie de la descente de céramique, on a placé un billot de bois, où un concurrent armé d'une hachette essaye de porter un coup fatal au bolide charcutier.

Tous, jésus ou boudin, décapités de belle façon, peuvent être consommés sur place, tandis que les salaisons rescapées repartent risquer leur couenne en haut de la gouttière.

Jet en Trancher contre une difficulté de 2d6 +1

- | | |
|---|--------------------|
| 1- Saucisse grillée fabriquée dans les Champs | 3- Boudin Orque |
| 2- Saucisson de Bourghiéron | 5- Salaison Wolfen |
| 4- Saucisse de foie naine | |
| 6- Chorizo Akkylanien | |

Le Lancer de saucisses : Des petits malins s'amuse à lancer des rondelles de saucisse à travers les figures vaporeuses qu'engendrent les buveurs de « Cheval Vapeur ».

Jet en Tirer de Seuil 5 + qualité de la figure. Le lanceur de saucisse engrange autant de points...

Si le lancer rate, la rondelle de saucisse finit :

- | | |
|---|--|
| 1 | Dans la chope d'un des wolfens de la meute hurlante qui ne s'en aperçoit pas et l'avale avec sa bière... |
| 2 | Sur la coiffure en choucroute de Marla, la femme d'Unamano. Alertée par les rires, cette mégère finit par découvrir l'accessoire incongru. Gare au malappris si Marla l'identifie (2d + 4) |
| 3 | Dans le décolleté profond de Grunda l'Ogresse, membre de la ligue des Chiennes de Garde. Seul un jet en Séduire Seuil 7 peut éviter une bagarre, mais alors attention aux conséquences... |
| 4 | Après un rebond sur un coin de table, elle décrit une trajectoire aérienne tandis que deux gobs se précipitent pour la happer au vol |
| 5 | Par terre. Désormais chaque fois qu'un joueur se déplace, lancer 1d6. Sur un 1, il dérape sur la rondelle et à moins d'un jet en Voltiger à 8, encaisse un niveau de blessure... |
| 6 | Dans la gorge déployé de Papi Shrud, le vieux griffon doyen de la ligue des Cœurs Ignifugés. Tandis que ce dernier s'étouffe, ses camarades sortent les surins. Un jet en Soigner, vite !!!! |

Règles d'Ethylisme

Avant de laisser un personnage picoler, calculez donc son **taux de sobriété** en ajoutant ses Pdv, sa TAI et sa PUI (ce qui donne 6 pour un goblin normal et 13 pour un ogre). Un personnage n'ayant pas mangé voit son taux baisser de un.

Chaque consommation ajoute son **degré d'ébriété** à la suivante : 1 pour un alcool très faible, 2 pour de la bière ou du vin, 4 pour du cognac akkylannien, 6 pour du sahar distillé etc....

A chaque fois que le degré d'ébriété dépasse le taux de sobriété, le personnage change d'état, comme si on comptabilisait des niveaux de blessures.

Niveaux d'ébriété :

Normal : aucun modificateur

Pompette : 1degré d'intimité gratuit pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ.

lvre : -1 à toutes les actions

Cuit : 2 degrés d'intimité gratuits pour qui voudrait tenter une interaction sur le PJ. -2 à toutes les actions. MOU divisé par 2

Raide : incapacité

Scénario CADWALLON

La Belle Suspendue : Les Ligueurs ont accroché en douce une des serveuses à un crochet qui sert habituellement à suspendre les lustres. La voilà hissée jusqu'au plafond, dans un grand froissement de jupe. Tandis qu'elle vocifère, les pochards s'amuse à se faire la bise sous ses jupons, comme sous un bouquet de gui.

Autres éléments d'ambiance : Des parties de cartes, des concours de boisson, des chansons à boire (Voir la mère Poulpard) et des danseuses, la « mariée » debout sur les tables qui remplit la bouche de qui le demande de crème fouettée avant d'arroser ça aux Larmes de Tourbe, il faut que cette soirée soit apocalyptique. Quitte à tirer à l'avance plusieurs événements aléatoires sur les tables de la Bonne Pioche...

Une Voix dans le Conduit

Cédant à une envie pressante provoquée par la bière, un de vos joueurs se doit d'aller visiter les latrines. A peine installé, voilà que des sanglots s'élèvent du siège des toilettes. Le son semble venir du fond du conduit du tout-à-l'égout. Si le ligueur essaye d'engager la conversation, c'est une voix tout en écho qui lui répond, une voix qui se répercute tout au long des tuyaux. Le personnage s'appelle Léon Herse, témoin dans une affaire de corruption mêlant la Guilde des Architectes à des gens d'Achéron. Une sombre histoire de bâtiments aux charpentes en forme de pentacle et qui seraient disséminés aux quatre coins du Joyau. Il doit témoigner dans quelques jours dans un procès à huis clos, oui mais voilà, on ne va pas le laisser parler. Des assassins sont venus le chasser jusque dans l'appartement miteux du quartier de l'Automate où il se cachait, protégé par deux gros bras orques qui sont morts maintenant. Le pauvre type ne doit sa survie qu'à une bouche d'égout ouverte dans laquelle il s'est engouffré. Les sbires l'ont longtemps poursuivi avant d'abandonner et lui est perdu dans les souterrains puants au milieu des eaux usées.

Il y aura sûrement une récompense pour son retour entre les mains de la justice, et beaucoup de reconnaissance de la part du Duc. Le pauvre égaré s'effondre ensuite en pleurs au fond de son dédale...

Un autre personnage a entendu la conversation, il s'agit de l'Ancien, vieux goblin rusé, qui se fait tout petit sur le trône, en espérant qu'on l'oublie. La Ligue Tentaculaire (scénario « 24 heures ») va une fois de plus être en concurrence avec les Pjs...

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 est été abordé ou du moins qu'il ai vu leur bureau de recrutement ouvert 24h/24.

1) Griboush l'ogre : Filleul de « l'ancien », le plus vieux gob de la ligue. Orphelin, il a suivi son parrain. Il est l'outil de levage de la ligue, pour arracher des grilles ou démolir des conduites d'eau afin de couvrir la fuite de ses partenaires, si jamais nos héros devenaient trop violents.

POT 5 MOU 5 TAI 4 VIE 4 PUI 5 Hargne +4 Cognier xxx (poings -2) Forcer xx Endurer xx Adresse +2
crapahuter x Elegance +2 parer xx Opp +3_lutter xx **Dur à Cuire, Tueur Né** Houppelande de qualité 3/0

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, lui et Griboush essaieront de retarder les joueurs pendant que les engagés fouillent la zone.

POT 6 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 au gobs sur la façon d'esquiver les coups. Dressé, il est considéré comme faisant partie intégrante de la ligue. POT 3 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... Vétérans des champs de bataille d'Aarklash, recrutés à tort et à travers, ils s'éparpilleront dans les souterrains à la recherche de Léon Herse. POT 4 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3

Hargne +3 Cognier xx (poings -2 ou triques +2) Trancher xx Elegance +3 parer xx (+1 pour des manchons renforcés) Opportunisme +3 Lutter x (cuir 2)

La violence entre ligues est limitée, aussi à moins que vos joueurs n'aillent plus loin, ils se limiteront à cogner, ne laissant que bleus et bosses, plutôt que plaies et saignements.

Préliminaires

Avant de partir rôdailler dans les entrailles du Joyau de Lanever, il serait bon de s'occuper de 2 ou 3 choses.

Le Scandale : On peut en trouver la trace dans la collection d'anciens numéros de la Rotonaphte que renferment les banquettes coffres d'un des petits salons du rez de chaussée. Ou encore demander vérification auprès de la Ligue des Petits Membres (mais ça ne se fera pas gratuitement). On y apprend qu'un des hauts maîtres de Guilde, un nain nommé Liron Bigre, serait, malgré toutes ses dénégations, mouillé jusqu'au cou dans cette affaire, même s'il crie au coup monté...

Le Taux d'Alcoolémie : Commencer une aventure avec des malus dus à son niveau éthylique peut sembler, à fort juste titre, une mauvaise idée. Mais comment se débarrasser de ces grammes d'alcool fort gênants ? La solution pourrait leur venir de Jéroboam, le gob alcoolo de la Ligue de la Cour des Miracles : le seul gob à pouvoir prendre deux ogres consécutifs à un concours de picole.

Hélas, actuellement, il est en train de servir de projectile hurlant dans un jeu de lancer de gobs au deuxième étage. Si vos ligueurs arrivent d'une façon ou d'une autre à calmer la Ligue des Bouchers (et particulièrement l'ignoble Borgnefesse), alors ils pourront avoir une conversation avec le Roi de la Descente, et le convaincre de les dégriser avec cette herbe daikinee qui est son

secret le plus cher. Si par aventure, l'ivrogne refusait, il ne resterait qu'à reprendre la partie...

Le Matériel : De l'éclairage, des cordes, de l'équipement de spéléologie, voilà qui pourrait s'avérer fort utile. Et il est fort peu probable qu'ils aient amené le leur à une noce. Selon leurs aventures passées et leurs contacts, les personnages peuvent essayer d'emprunter à leurs collègues, sinon reste le marché des mendians, dans la Rue Morgue, mais alors attention aux pickpockets et aux descente de Milice, Le nouveau sergent Sarkulhain a tout d'un roquet et ce serait idiot de passer la nuit aux Milles Pas...

Et Les Egoutiers

Si jamais vos ligueurs avaient l'idée de s'adresser à la guilde des Egoutiers, et bien ils rivaliseraient de malchance.

En effet, les égoutiers sont de noces eux aussi. Pour fêter le départ en retraite du père Pignan, qui à force d'économie et de trouvailles chanceuses dans les égouts a fini par se payer une gargote dans le Jardin Comédien, et bien tous les égoutiers du quartier sont dans le fief du Trophée, ce soir. Après tout il n'y a pas de raison pour que les Ligueurs soient les seuls à faire ripaille...

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 Liqeurs. »

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 défunttes 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 pre
senter un canon chargé
devant la gueule.

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

Pour simuler **une descente de milice**, je vous propose d'utiliser la règle des points de tache.

Chaque tour, les P'Ogres marquent de leur coté 15 points de taches pour leur manœuvre d'encercllement, plus le résultat d'un jet d'Identifier, à 1d +3.

Avec leurs dés les joueurs peuvent :

- soit courir, dans ce cas, ils marquent autant de points de tache que leur MOU. Du fait de la cohue et de l'étroitesse des rues, les Wolfen et les Ogres ont un malus de 1 à leur MOU...

- soit effectuer des actions, dans ce cas ils marquent autant de points de tache que le score atteint, pour peu que l'action soit appropriée et bien décrite (Se Cacher, Magouiller, Grimper pour passer sur les toits, Accoutrer...).

Si un de ces jets est un échec (que des 1) ou si par malheur le nombre de points de tache d'un joueur est inférieur à celui des P'Ogres alors le Pj vient d'être arrêté.

Il ne saurait s'en tirer que s'il assomme l'ogre, avec l'aide ou non de ses collègues.

A 100 points de taches, les Ligueurs sont considérés sortis de la Rue Morgue.

Les P'OGRES

POT 3 MOU 5 TAI 4 VIE 4 PUI 5 Hargne +3
Cagner xx (Matraque +2) Forcer xx Endurer x
Adresse +2 Crapahuter x Elégance +2 Parer xx
Opp +3 Lutter xx **Durs à Cuire, Possédés (à cause des décoctions du sergent)** cuir 1

Scénario CADWALLON

Une fois tous les préparatifs effectués, il ne reste qu'à s'engager par une bouche d'égout, après avoir vérifié que Léon pleurerait toujours du fond de son conduit...

Les Egouts

Voilà nos ligueurs dans les boyaux de Soma, sur des chaussées étroites encadrant une rivière immonde, résidu des bombances et des débauches diverses qui animent le quartier au dessus. Une jungle de tuyaux de conduites et de dégorgeoirs a envahi les plafonds, tandis que des échelles métalliques ou des volées de marches glissantes partent à l'assaut d'étages improbables et de demi niveaux où un Wolfen ne retrouverait pas ses petits.

Les paragraphes suivants sont autant d'accroches, de scénettes, destinées à rendre vivante cette recherche dans les égouts, vous pouvez les jouer ou pas, dans l'ordre qui vous chante. Seuls certains événements sont obligatoires et seront donc indiqués comme tel.

Costard souillé : Un tuyau depuis le plafond vomit sur votre Joueur le plus élégant un étron fumant. Si jamais le Ligueur souillé frappe ou tire dans le tuyau, c'est tout un torrent d'ordures qui lui dévale dessus et risque d'engloutir ses camarades. Jets en Voltiger, Esquiver...

Fausse Alerte : Un petit bras d'enfant dépasse d'un amas d'ordures, accumulé autour d'une grille d'évacuation des eaux. L'aventurier assez héroïque pour sauter à l'eau découvrira un bras de cire, probablement issu d'un moulage d'un des artistes de la surface.

Concerto pour des Tuyaux : Dans cette salle ronde aboutissent de multiples dégorgeoirs qui restituent, déformés, les murmures de la cité. Les tintements des verres les uns contre les autres dans une taverne gouailleuse se marient étrangement avec des pleurs de femmes ou le tic tac mécanique d'ateliers de confection clandestins. Tout se combine pour former un bien étrange concerto.

Légende urbaine : Alors que les Ligueurs longent un vaste bassin de lagunage, il leur semble surprendre de suspectes et colossales ondulations. C'est à ce moment là qu'ils se rappellent les histoires d'alligators qui grignoteraient des égoutiers, d'abominations alchimiques que les Syhars auraient déversées dans les égouts pour échapper à une enquête, ou d'autres et bien plus sinieuses menaces...

Mais la réalité est toute autre. Ganse Farbek, jadis paysan Allyvien, s'est découvert un don pour dresser les bêtes. Sa ménagerie qu'il vient d'installer à Soma est bien plus exotique que les moutons ou les chiens qu'il dressait il y a 4 ans, mais le bougre est talentueux et parvient à obtenir par la douceur ce qu'Evangile, son concurrent akkylien n'extorque qu'à coup de fouet.

Pour l'heure, notre brave Barhan, en manches de chemise, sort son Onduleur, un batracien énorme qui se propulse à grand coup de queue. Les Pjs ne l'auraient pas vu par hasard, il est très joueur et adore se cacher.

La Chasse aux Indices

Les ligueurs débouchent dans une vaste salle envahie de rigoles et de canaux. Depuis les conduites de fontes alentour, on entend les beuglements des ligueurs dans la Bonne Pioche. Léon était sûrement ici. Le problème c'est que lanterne en pogne, voilà la Ligue Tentaculaire. Et que eux aussi sont bien décidés à trouver des indices pour remonter jusqu'au témoin en fuite. Le son résonne dans cette salle et tout le monde s'espionne à tel point qu'il est impossible de trouver un indice sans que le groupe adverse soit au courant.

Instructions : Lancez 1d10 au premier tour, afin de savoir sur quelle dalle se trouve le premier indice (voir plan page suivante). Le pion Objectif est alors placé sur la case marquée d'un rond bleu sur le plan, sur la dalle correspondante. Quand une des équipes récupère ce jeton, jetez un autre d10 et ainsi de suite, jusqu'au 5ème tirage ou jusqu'à ce qu'une équipe ait récupéré les 3 indices lui concédant la victoire.

Objectifs : les deux groupes ont le même objectif : récupérer 3 des 5 indices afin de savoir vers où est parti Léon. Les violences entre ligueurs doivent rester limitées sous peine de défaussement.

Règles spéciales : Soyez souple avec les initiatives des joueurs et lâchez vous avec les PNJs, démolissez des conduites d'eau, lancer de la boue pour aveugler un personnage, la scène doit tourner à la course au milieu des égouts, et à l'empoignade au milieu des ordures.

Tout passage d'un personnage sur une case événement déclenche un incident aléatoire parmi les 4 décrits plus bas. (Personnellement je n'utiliserai chaque événement qu'une unique fois).

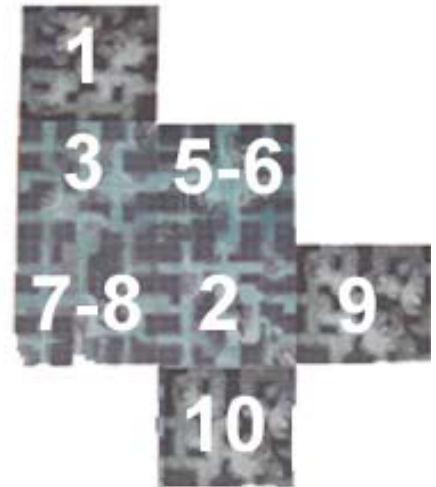
Scénario CADWALLON

DALLES UTILISEES DANS L'ORDRE DE LECTURE
D09r, B01r, A14r, B02r, A11v, B12r, D10v



PIONS OBJECTIFS
POTENTIEL

PIONS EVENEMENTS



Utilisez le schéma ci
dessus pour savoir où
placer le pion objectif

DEPLOIEMENT
DE LA LIGUE
TENTACULAIRE

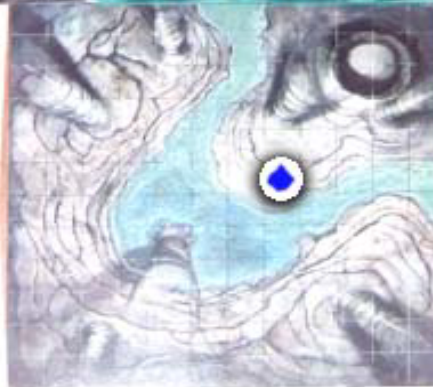


DEPLOIEMENT
DES JOUEURS



EVENEMENTS:

- 1) L'odeur est tellement pestilentielle dans ce coin là que le POT du joueur subit un malus de 2 pour deux rounds
- 2) des traces guide le personnage. Il peut modifier de +1 ou -1 le prochain d10 servant à situer l'objectif suivant



- 3) Le joueur se coince un pied dans une fissure (un conduit) dissimulé sous la crasse (l'eau) A moins d'un jet en forcer à 8, il passera deux rounds à se décoincer et finira pied nu...
- 4) Le tuyau dans lequel criait Leon est là, pas de doute 1 point d'objectifs gagné

Les Indices : Trouvés un par un, ils mettront les Joueurs sur la piste du naufragé des égouts: le pauvre Léon Herse.

- 1) un morceau de chemise arraché par un reste de grille métallique. Un wolfen pourrait utiliser l'odeur pour Traquer Léon.
- 2) Un récipient qui a servi à récolter une eau douteuse d'un tuyau.

- 3) Des traces de pas dans la boue menant à l'indice suivant.
- 4) Des traces de main boueuse et récente sur un mur...
- 5) Un campement de fortune, vieille bâche et bouts de tissus pour se constituer comme un nid. Léon n'est plus là mais les linges ont conservé une vague chaleur résiduelle.

Scénario CADWALLON

Mais les ligueurs ne sont pas les seuls sur les traces de Léon. Alors qu'ils s'avancent dans un boyau sur les traces du pauvre homme, les ténèbres elles même semblent s'animer. Des silhouettes se devinent, trop nombreuses au début pour que vos joueurs y croient, mais les voilà bientôt agressés par une vingtaine de Pantins Morbides. (Quantité à adapter à votre groupe)

LES PANTINS MORBIDES

Armée de corps nus et de chairs blafardes que les quelques lanternes ne peuvent pas illuminer dans son entier, la marée de chair morte s'abat sur nos ligueurs comme une vague de phalanges brisées et d'armes improvisées...

Le but de cette scène est que les PJs se sentent débordés, un round. Au deuxième round ils recevront l'aide de la Ligue Tentaculaire, enfin de ce qu'ils en ont laissé, vous pouvez jouer cette scène hors plateau, ou bien déployer les zombis dans n'importe quelle case d'eau, mais cette fois-ci avec 4 dés à répartir, puisque voilà un tour qu'ils préparent leur embuscade ...

Les Pantins Morbides Restes macabres des victimes de Lisarion, le guerrier crâne, ou détritiques morbides des égouts, les pantins sont une horde de corps zébrés de plaies purulentes, de cadavres spongieux gonflés d'eau usées ou de dépouilles branlantes de sans abris grabataires achevés par du mauvais alcool.

POT 2 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3 Hargne +3 Cogner xx (des bouts de tuyaux +2) Opp +3 Esquiver x **Mort Vivant**

Où est Léon ?

Il faut bien l'avouer Léon est introuvable. Il a fuit les pantins et sa piste se perd dans une vaste salle servant de collecteur et d'où ne partent pas moins d'une douzaine de conduits et de corridors. L'odeur y est épouvantable et tout pistage olfactif devient tout bonnement impossible. Les joueurs n'ont plus aucune piste et n'ont d'autre choix que de remonter en arrière.

Le campement : Aucun indice au niveau du campement de fortune.

Le tuyau : si les Pjs retournent au tuyau qui remonte jusqu'aux latrines de la Bonne Pioche, ils auront la surprise d'entendre une voix leur promettre des renseignements s'ils remontent.

La Ligue Tentaculaire, ou ce qu'il en reste, ira se perdre dans les égouts en prenant le « 9ème conduit, c'est sûr, c'est Rat qui nous guide... »

Retour à la Case départ, vous ne touchez pas 2000 ducats.

Dans la taverne c'est la foire. Même si certains sont déjà endormis sur les banquettes des petits salons, la fête bat son plein, et l'on a organisé un concours de Chevauche Madame (ou de Chevauche Monsieur cela dépend de votre groupe). Impossible de s'esquiver, un contact de vos joueurs ou Winnie, la mariée, veut absolument faire équipe avec un de vos ligueurs, après tout, il y a 10 bouteilles de Larmes de Tourbe premier choix à gagner.

CHEVAUCHE MADAME (ou Monsieur)

Deux couples cheval et cavalier s'affronte dans le but de désarçonner les adversaires :

Pour cela, il faut déjà composer les équipes, à Chevauche Madame, le personnage en dessous doit être féminin (ce qui limite le choix), ou du moins en avoir bien l'apparence accoutre seuil 8). L'affrontement se déroule comme une opposition, avec certaines différences :

Le Pot du couple pour le round est défini par le jet en Forcer de la monture, ou en chevaucher du cavalier. Avec ces dés, en RA ou en RR, les personnages du couple peuvent agir, Lutter ou Cogner, se défendre.

Ex : Le cavalier fait 9 en Chevaucher, ils ont 9 dés à répartir.

Le cavalier suit les règles habituelles, mais la monture doit dépenser deux points de RA ou RR, pour lancer un dé dans un talent quelconque. L'avantage c'est qu'elle n'est pas soumise à la même tranche d'actions et de réactions consécutives que le cavalier.

Ex : décidant d'être offensifs, ils répartissent 7 dés en action, 2 en réaction. Avec les dés d'action, le cavalier fera deux attaques en Cogner (à 3 et 2 dés, avec un -2 d'action consécutive sur la deuxième) et la monture un test en Lutter à 1 dé, qu'il paye avec deux dés de RA, mais sans malus, puisque ce n'est pas la même personne.

En ajoutant les 2 PUI du couple, on obtient sa « masse ». La différence entre les masses des deux équipes agit comme un bonus, pour tous les jets de l'équipe la plus lourde.

La première équipe qui accumule 3 paris offensifs (3 points de tache ou points d'interaction) a fait tomber l'autre.

Pendant ce temps dans les Toilettes :

Dans les latrines de la Bonne Pioche, le mystérieux contact de nos ligueurs les attend, impatient et l'estomac torturé par des crampes. C'est un jeune gobelin nommé Chonz, récemment enrôlé dans la Ligue du Serpent de Jade. Il leur racontera comment depuis, surnommé « le Gniard Bleu », il est la cible de toutes les moqueries de la part de ses camarades, la dernière étant un bizutage à base de dépuratif pour animaux. Du fait de ses passages répétés sur le trône, Chonz a intercepté un message de la part de Léon, avant que celui-ci ne fuie devant les morts vivants. Il est prêt à le révéler, pour peu que les joueurs promettent sur l'honneur d'engager prochainement un Loony Trump Fight avec le Serpent de Jade, pour le récupérer et l'inclure dans leur ligue dont il a entendu parler. Il jurera à genoux que les ligueurs ne regretteront pas leur choix.

(Le Loony Trump Fight est une série de trois défis burlesques que se lancent une ligue pour régler « amicalement » des différends. Dernière alternative avant le combat clandestin à la Mauvaise Pioche, elle sera développée dans le Petit Cadwë et un prochain scénario)

Course Scabreuse à Mont Céleste.

Chonz a eu une conversation avec Léon avant son départ précipité. Il a même eu le temps de lui faire passer une boussole par le conduit, en y jetant plusieurs sceaux d'eau. D'après ses dires, avant sa fuite, Léon se dirige actuellement vers l'ouest du Quartier (vers l'Ondine), en essayant de laisser des messages aux ligueurs sur son chemin, en criant dans les conduits d'où il entend remonter une vague musicale, ou bien des rires, enfin, une ambiance de bar ou de cabaret. Il ne reste plus à nos ligueurs qu'à suivre cette piste, de caboulots en restaurants, et de tavernes en cafés-concerts. Notons que l'heure est fort tardive, presque matinale, et que bon nombre d'établissements sont en train de fermer.

La Dernière danse : Le cabaret a fermé ses portes depuis une demi heure et convaincre les trois videurs ogres que la vie d'un homme et le courroux du Duc dépendent d'histoire de fond de cabinet risque d'être chose plutôt ardue.

Par contre, si l'on contourne le bâtiment, on arrive à la porte des artistes. Là, Avalanche, célèbre pour son abondante poitrine couleur de craie est en train de papoter avec ses copines, Tourmaline l'ogresse et la Môm'4 sous. Adossée à la porte entrouverte, la généreuse demoiselle n'arrive pas à se décider à partir. Pour peu que les ligueurs soient quelques peu charmants avec ses dames, ils apprendront que Lili d'Allyvie a eu la peur de sa vie, en passant aux toilettes avant de partir. Elle aurait entendu une voix masculine lui demander si « quelqu'un était là » avant de s'éteindre et de la laisser pantelante, et les genoux tremblants.

Sur la petite place des Arpèges trébuchants :

Lofaurte (voir le Petit Cadwë) est à quatre pattes devant un soupirail d'égouts. L'aquafortiste qui venait juste de sortir du Brûle Gueule a entendu il y a 10 minutes un hurlement : « j'ai perdu ma boussole !! », suivi d'un bruit de course, tout ça venant du fin fond des entrailles de la cité.

Le Trompe l'oeil :

Ce bar est le rendez-vous des peintres, et tout, des chaises jusqu'au patron tatoué Museom, tout est sujet à une floraison de pigments et d'œuvres graphiques en tout genre. Les murs n'ont pas échappé à cette règle, et c'est un véritable casse tête pour les nouveaux clients que de se diriger vers les latrines, ou d'aller rejoindre un rendez-vous au fond de la taverne, tant les fausses portes sont

nombreuses et tant il est facile de se casser le nez contre un mur, alors qu'on croyait emprunter un escalier. Il existe même, sur un des murs, un double du tavernier et de son bar. La scène est tellement vivace, qu'on a déjà vu des clients lui réclamer leur addition...

Laissez les joueurs se perdre et se cogner, tandis que des groupes d'artistes exposent, sur les cordes à linges et au beau milieu du troquet, les œuvres qu'ils ont peintes cette nuit sur les nappes.

Dans les toilettes, ils rencontreront un gniard ivre, en train de peindre sur le mur du fond une ruelle torve où se pressent des silhouettes menaçantes. C'est que « Ils arrivent, je dois partir... » Du moins c'est le message que lui a délivré Rat, depuis les abysses insondables des latrines.

Alors que les aventuriers quittent Montceleste pour se rapprocher du Port, ils sont bousculés par un carabin qui s'excuse platement avant de reprendre sa course. Le bougre s'engouffre dans « **la Galette au Beurre** ». Si les Ligueurs sont assez curieux pour le suivre dans cette crêperie « typiquement keltoise », ils découvriront entre autre un personnel 100% gobelin, et surtout un plongeur la main en sang. Le pauvre garçon s'est enfoncé un couteau dans la main lorsqu'il a sursauté en entendant une voix remonter de l'évacuation d'eau. Si les ligueurs se rapprochent du conduit, ils entendront doucement sangloter. Léon est là, sa voix arrive, lointaine, il a peur, ses propos sont décousus, il parle de musique, d'instruments à corde, de morts vivants, et d'un souffle obsédant, d'une respiration rauque, qui inspirerait et expirerait. Il ne faut pas être sorcier pour comprendre que le bonhomme est en train de craquer

Pendant cet acte, vous devez faire sentir aux ligueurs que les choses s'accélèrent et que tout n'est qu'une question d'instant. L'aube est proche, les plaintes de Léon sont de plus en plus alarmistes. Le rythme des événements se précipite et il devient sensible que le dénouement est proche.

Remonter jusqu'à Léon.

Remonter jusqu'à Léon risque d'être difficile. Mais plusieurs indices sont là sous le nez des joueurs. Que peut être cette respiration obsédante, qui expire et inspire si ce n'est un effet sonore provoqué par le flux et le reflux de la mer, dans les canalisations et les boyaux souterrains, aux limites du Port. Tout joueur ayant le savoir « souterrain » à 3 ou plus, ou étant au moins de rang 3 en Loup de mer, aura cette idée. Sinon il ne reste à vos joueurs qu'à se remuer la cervelle.

En descendant vers l'Ondine, les ligueurs croiseront deux trois groupes de jeunes gens, épuisés et bâillants, avec des cuissardes ou des lampes, harpes et violons sous le bras et traînant derrière eux des remugles d'égouts. Interrogés, ces jeunes gens s'avèrent des vagabonds un peu bohème, la jeunesse rebelle du fief, qui remonte d'une nouba dans les souterrains du port. On peut les convaincre facilement de servir de guide aux joueurs.

En cataphiles avertis, ces « apaches » de Soma, aux pantalons larges et aux colifichets keltois, feront emprunter aux Pjs quelques boyaux emplis d'eau usées, avant de les conduire à travers des galeries naturelles et tortueuses, creusées par les eaux, dans les fondations de la Cité. Sur les derniers mètres, l'angoisse progresse encore, un cadavre, des cris de paniques, et alors que les ligueurs pénètrent dans une grande salle ronde et fortement éclairée, aux milieux des fêtards hallucinés, un guerrier crâne et son armée de cauchemar.

Scénario CADWALLON

Le Bélier s'invite à la fête

C'est une grande salle vaguement circulaire, encombrée de tréteaux, et de tables sommaires. Une vague scène a été installée dans un coin, et les reliefs de la fête jonchent le sol irrégulier. Mais les ligueurs ne sont pas les seuls acteurs de la scène. Un guerrier crâne de belle taille vient lui aussi de pénétrer dans l'arène avec sa cohorte de zombis, et il tranche sans remords au milieu des noceurs, comme l'on faucherait le blé, en Ennéal, dans les Champs...

Instructions : N'ayant pas de dalle pour représenter la salle, je vous conseille d'utiliser un bon vieux tableau velleda, quadrillé au marqueur indélébile, pour en simuler une. (si quelqu'un a le courage de faire une dalle, je suis preneur, mon email est toujours au bas du scénario). La taille idéale me semble être de 4 dalles réglementaires. Les dalles sont encombrées de bancs et de tables. Sur l'une d'elles, une scène, et un série de tréteaux et de planches forment un bar improvisé pour les autres. (les legos font de très jolis éléments de décors ☺) Chaque dalle reçoit 5 figurines « fêtards » que vous disposerez à l'envie. Placer les Joueurs à un bout (en bas à gauche par exemple), les Béliers pas trop loin, (en bas à droite), et ne placez pas encore la figurine correspondant à Léon.

Objectifs : Le premier objectif de chacun des deux groupes est d'identifier Léon. A leur tour d'action, les personnages peuvent faire des jets en Identifier avec un seuil de 7 pour reconnaître Léon qui tente de se déguiser avec une sorte de cape poncho que quelqu'un a oublié là.

Un jet couvre une dalle, aussi il faudra peut-être 4 jets réussis pour trouver le bonhomme.

Pour le Bélier, l'objectif suivant est de tuer le témoin gênant, Léon Herse.

Pour les ligueurs, il faudra à la fois protéger Léon et défaire la horde grossissante des zombis.

Règles spéciales : Pendant le 1^{er} tour, c'est une telle panique que se déplacer d'une case coûte 3 Mou. Le deuxième tour, beaucoup de fêtards ont fui, et une case ne coûte plus que 2 Mou. Tout rentre dans l'ordre le troisième tour.

L'épée de Lisarion est un artefact d'une profonde noirceur. Pour un fait à 1d6, le guerrier crâne peut tuer un innocent et le transformer en pantin morbide. Pour un fait à 3d, un PJ tué revient à la vie mais sous le contrôle du nécromant.

Si Lisarion est blessé et qu'un pantin est dans son allonge, alors le zombi s'interposera et prendra le coup à sa place, ce qui devrait faire durer le guerrier crâne un peu plus longtemps, au grand dam des ligueurs.

Lisarion guerrier crâne porteur de *Melissandre*, épée maudite et enfanteuse de zombis baveux et violents. Il essaiera au départ de se confondre à ses pantins, pour ne pas attirer l'attention et pouvoir trouver Léon tranquille. Puis il s'approchera des groupes de badauds, et essaiera de faire autant de morts vivants que possible.

POT 6 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3 Hargne +3 Cogner xx Adresse +4 Transpercer xxx(+3 rapiere de qualité Melissandre)

Élégance +3 Parer xx (+7 avec un pavois) Subtilité +4 Identifier x **Mort Vivant, Contre Attaque**

Armure cuirasse de qualité (4/0)

Les Wolfens Zombis POT5 MOU 6 TAI 4 PUI 4 PEUR Hargne +5 Trancher xxx (+2 griffes d'acier) Intimider xx

Opportunisme +4 Esquiver xx **Mort Vivant, Tueur né** armure 2

Les wolfens se sépareront, un essaiera de tuer Léon à peine il sera identifié, l'autre se ruera sur les lanceurs de sort ou les tireurs des Ligueurs.

Les Pantins Morbides Cinq, au départ, leur rang risque d'enfler assez vite pour peu que le guerrier crâne ait le temps de massacrer suffisamment de convives.

POT 2 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3 Hargne +3 Cogner xx (des bouts de tuyaux +2) Opp +3 Esquiver x **Mort Vivant**

Léon Herse Mort de trouille, et déguisé (7) en fêtard, le pauvre homme ne sait plus à quel saint se vouer, il faudra faire un jet en Commander (6) si on veut le faire participer à quoi que ce soit de stratégique.

POT 2 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3 Hargne +2 Cogner xx (mais vraiment en dernier ressort) Opp +4 Esquiver xx

Magouiller xxxx Embobiner xx Subtilité +4 Négocier xx **Instinct de Survie, Chance**

Si Léon survit, il sera escamoté par la justice ducale et le procès aura lieu en huit clos. Quelques semaines plus tard les PJs apprendront le suicide d'un des maîtres la Guilde des Architectes. Ils peuvent augmenter gratuitement de 1 leur contact avec le Duc...

Remerciements

- À Fritz Leiber
- A Joe Pesci et Théo Getz (de l'Arme Fatale) véritable inspirateur de Léon Herse (mais parlez à ma main ok ? ok, ok ,ok...)
- A Raan pour le taux de sobriété

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