

Vin et Liqueurs sous les mers...

Le scénario en quelques mots

La trame de scénar est honteusement pompée sur le scénario pour Warhammer CB 88 « Ne Noyez pas Mon Cognac »

À cause de la recrudescence des pirates, les joueurs sont chargés de protéger un bateau qui contient une cargaison de cognac akkylannien. Hélas, le bateau fait naufrage sur un haut fond. Après avoir joué au radeau de la Méduse, les PJS sont secourus par Mr Bing, fromager et ligueur à la retraite. Ils sont aussi rudement traités par l'armateur qui refuse de les payer.

Six mois plus tard, un blocus économique a multiplié le prix du cognac et les tonneaux engloutis prennent l'apparence d'un joli petit magot.

Fabriqué pour des joueurs de POT 4, vous pouvez facilement adapter ce scénario si vos joueurs ont plus de dés.

Lancer l'aventure

Les ligueurs sont embarqués à bord du « Crabe Alanguï » afin d'en assurer la sécurité. L'aller fut sans problème, tout comme l'escale dans le petit port akkylannien de Jebal-Toris. Vous pouvez en profiter pour faire découvrir la civilisation du Griffon à vos joueurs, et surtout pour aller leur faire récupérer le capitaine Koma, ivre mort dans une taverne du port.

Pendant la traversée de retour, le temps forcite et le capitaine, quoiqu'il arrive, refusera que les joueurs viennent fourrer leur nez dans ses affaires. Une brève accalmie rassure l'équipage en soirée, mais pendant la nuit, à l'heure où vos ligueurs seront les plus vulnérables, ils seront réveillés par des cris de panique. Le bateau gîte à tribord et les marins courent dans les coursives en hurlant au naufrage. Une voie d'eau s'est ouverte dans les cales et le bateau est promis à la ruine dans les minutes qui suivent.

Sur le pont c'est la lutte pour le canot de sauvetage. Trois marins armés de rames et de couteaux essayent de limiter le nombre de personnes montant à bord au prétexte que de toute façon il n'y aura pas assez d'eau ni de vivres. L'un d'eux vient d'assener un coup terrible sur la tête de Mitosotik, qui chute au sol.

Objectifs : Vos PJS ont 4 rounds pour venir à bout des trois récalcitrants et organiser l'évacuation. Faites monter la pression en même temps que le

niveau de l'eau et n'hésitez pas à faire brailler des avertissements alarmistes au reste des marins, sur l'effet de succion d'un bateau qui sombre et autres, tout cela au milieu des craquements sinistres de la coque prête à exploser.

Instructions : Deux des récalcitrants ont des caractéristiques identiques aux damnés du Black Pork à la fin du scénario tout comme Morvak l'Increvable.

Pour organiser l'évacuation, les joueurs doivent marquer 6 points d'Influence contre un seuil de 7 (les marins sont paniqués). Un des récalcitrants, en Hargne Favorable, utilisera toujours son premier dé d'action pour intimider l'équipage et faire perdre des points aux ligueurs, donc autant le faire taire le plus vite possible. (Intimider xx +4 en Hargne donc)

Le Crabe Alanguï : Ce gros galion n'est plus très jeune et la seule raison pour laquelle il n'a pas été mis au rencart, c'est l'avarice d'Humperdink, son armateur. Ses flotteurs, cales et coursives forment un labyrinthe complexe qui aura son importance à son heure... ☺

Le capitaine Koma qui le dirige devrait lui aussi avoir été mis au rebus depuis longtemps, puisque, nostalgique du roulis quand il est à terre, il s'est mis à boire plus que de raison. Ce n'est plus qu'un ivrogne et une de ses erreurs de navigation va causer la perte du bateau. La boisson a miné sa santé et les conditions de vie à bord de la chaloupe auront vite raison de lui.

Mitosotik est un jeune goblin aux yeux violets. Peureux à l'extrême, il prend toujours ses peurs pour des réalités. Il ne rêve que rentrer à Cadwallon et revoir sa fiancée qui était sur le point d'accoucher à son départ.

Bafress l'ogre est un modèle de fidélité, il arrivera au dernier moment, le capitaine dans les bras, pour embarquer à bord de la chaloupe. Il est même prêt à faire un rempart de son corps pour sauver Morvak de la colère des joueurs. Quand les provisions commenceront à manquer, les autres se méfieront de lui avec raison. Un matin, il aura croqué le capitaine et mis fin à son agonie.

Morvak le Sale est le meneur des récalcitrants n'aura de cesse de critiquer les décisions des ligueurs. Débrouillez vous pour qu'il survive, c'est un des PNJ essentiels de ce scénario.

Gaffalek est un vieux marin sec, au visage touffu et qui connaît son métier. Il pourra conseiller les joueurs pour ce qui est de la survie en mer, mais il n'arrêtera pas de se plaindre qu'il ne peut pas aider aux manœuvres à cause de ses reins, ou qu'il ne comprend pas ce que ces récifs fichaient là, qu'ils auraient dû se trouver à plusieurs milles...

Le Radeau de la Méduse

Vous pouvez maintenant faire jouer vos ligueurs aux naufragés, en utilisant les PNJS fournis à la page précédente.

Ils pourront pêcher avec le kit que contient le canot, ou improviser des méthodes originales. Le poisson est nécessaire, comme nourriture mais aussi comme source d'eau car les reins des poissons filtrent le sel et on peut donc libérer une eau relativement douce en les pressant. Ils pourront essayer de récupérer du plancton, très nourrissant, dans un bas ou un tissu fin. Les algues ou les oiseaux peuvent aussi servir d'aliment.

Il faudra composer avec les diarrhées, la fatigue et surtout le désespoir.

Les requins improviseront un cortège macabre à l'embarcation et il faudra lutter avec eux pour le poisson.

La pluie viendra comme un cadeau du ciel, et tout le monde fera de son mieux pour en recueillir la moindre goutte.

Quelques bancs de sables permettront d'accoster et de ses débourdir les jambes, mais rien de plus.

Le salut viendra sous la forme d'un panache de fumée blanche qui fleurira à l'horizon : Mr Bing le fromager, à bord ses son « sabot à vapeur » fait effectuer à ses lamantins leur pèlerinage automnal le long des cotes et des îlots de la baie de Cadwallon.

Le vieux gobelin secourra les naufragés, remorquera leur embarcation et partagera avec eux ses provisions. Il leur posera des questions sur leur naufrage et fera son possible pour les réconforter et les amener à bon port.

Après une telle aventure, et tant de difficultés affrontées, un MJ généreux pourrait donner aux PJS les plus inventifs une croix dans le talent Survivre, même hors carrière...

Sur le Port...

De retour au port, les ligueurs ne sont pas au bout de leurs peines, puisqu'Humperdink, l'armateur qui les avait engagés pour protéger le navire, les tient pour responsables du naufrage et qu'il refusera obstinément de les payer, malgré leurs éventuelles protestations.

Les marins survivants sont tous renvoyés pour incompétence, et les choses en restent là pendant six mois.



La Fromagerie des Lamantins

Mr Bing semble un fromager comme les autres. Ce ligueur retraité, ancien tireur d'élite, s'est reconverti après que sa ligue soit défaussée pour manque à gagner. Depuis, il travaille avec application, toujours à la recherche d'une nouvelle recette. Très soucieux quant à la qualité de ses produits, il aime et bichonne son troupeau. A ceci près que ce ne sont ni des vaches ni des brebis que le brave gobelin va traire, mais des lamantins, bétail dolent et joueur aux embrassades étouffantes et sous marines.

Il faut le voir sur sa barge à vapeur accompagner, dans le port du Kraken, les dos larges et pâles des gros mammifères marins, ou bien dans l'eau jusqu'aux épaules, lorsqu'il seconde Maracan, l'ogre vétérinaire, dans un des bassins abrités de sa ferme aquatique.

Ses fromages aux saveurs particulières font la joie des gourmets en quête d'exotisme. Au nombre de ses spécialités on compte le « Fleur de Cave » aux champignons, ou la « Surprise fondante des Vendanges » ses raisins secs et ses lamelles de pommes, ou encore le « Délice piquant de Noël » ensemencé de grains de poivre, dans sa robe de cendre. Le « Venin des Gouffres » est une curiosité. Fabriqué uniquement à base du lait trop rare de Myrta, une femelle quinquagénaire, on dit de ce fromage qu'il est capable de marcher tout seul et qu'il est malodorant comme un nain de Mid-Nor. Espérons pour Mr Bing que ces commentaires n'arrivent jamais aux oreilles putréfiées du Despote...

Bing est vieux, surtout pour un gobelin. Bien conservé, il est tout de même prêt à une dernière aventure, surtout que plusieurs femelles sont enceintes dans son troupeau, et qu'il devra bientôt agrandir ses installations s'il veut pouvoir leur offrir les bassins chauffés dont les bêtes auront besoin pour passer l'hiver prochain.

6 mois plus tard

L'hiver a succédé à l'automne et nous revoilà en été après un printemps pluvieux, lorsque Bing le fromager vient frapper à la porte des ligueurs. Il brandit un numéro de la Loconaphte qu'il lance sur la table avant de s'asseoir dans un coin et d'attendre qu'ils l'aient lu. (Le numéro en question de la loconaphte est le numéro 4, en annexe de ce scénario)

Si les PJS ne sautent pas à la conclusion, Bing le fera : « Avec cet embargo, le prix du cognac akkylannien va grimper en flèche, et tous ces tonneaux sous les vagues, ils commencent à ressembler à autant de petits lingots d'or... » Si les PJS n'ont pas Méthanol dans leurs contacts (livre des Joueurs page 240), c'est Bing qui le leur présentera. L'ingénieur gobelin a besoin de fonds lui aussi, et il a une cloche de plongée de sa fabrication qui fonctionne « à la perfection ». La seule chose qu'il reste à faire aux ligueurs, c'est retrouver les coordonnées de l'épave, et pour cela, il leur faut mettre la main sur leurs compagnons d'infortune...

Bafrass sera le plus facile à retrouver. Il travaille sur le port, comme docker et semble bien décidé à ne plus jamais reprendre la mer. Ses collègues n'osent pas lui tourner le dos et tous chuchotent en cachette qu'il a mangé le capitaine Koma, profitant de sa faiblesse et qu'il est tout prêt à recommencer. L'ogre se sent seul et sera heureux de revoir les ligueurs, mais peut-être les serrera-t-il trop dans ses bras, peut être qu'il les tâtera un peu trop sous toutes les coutures, soit disant pour vérifier s'ils ont repris « du poil de la bête »...

Il peut leur parler de Morvak : le bonhomme a laissé de bien mauvais souvenirs à port Kraken : bagarres, arnaques, il traînerait depuis quelque temps avec des activistes Multis (voir rotonaphte 04) non loin de la gare de la Tracteuse. C'est une bande de racistes dont il faut se méfier.

Mitosotik doit se marier demain sur une des places de la petite Klune, à force de faire en douce des petiots à sa petite bourgeoise, les parents ont finalement accepté qu'il l'épouse... Mais Bafrass n'a pas été invité aux noces, sûrement de peur qu'il croque un marmot...

Gaffalek, choqué par l'épisode cannibale, a coupé les ponts avec l'ogre qui est sans nouvelle.

Mitosotik se marie en grand train, place du grain. Ravi de revoir les PJS, il les invitera au repas, ce qui fera frémir d'horreur sa belle famille. Il est radieux et rien ne saurait entamer son bonheur, ni les remarques acides de sa belle famille, ni les souvenirs du naufrage.

Entre deux farandoles, et au beau milieu d'un parterre d'enfants en bas âge, il apprendra aux joueurs la mort de Gaffalek. Le vieil homme n'avait plus toute sa tête et passait son temps à recalculer les coordonnées de navigation, lors du tragique

événement. Mitosotik et Morvak devaient aider la veuve à vendre ses affaires et puis Morvak a décidé de tout garder pour lui... Il peut donner l'adresse de la veuve.

Il sait où trouver Bafrass mais il a peur de lui.

Gaffalek est mort il y a 2 mois. D'après sa veuve, qui est dans la misère, il était obsédé par le naufrage et passait ses journées à calculer et recalculer la route du « Crabe Alanguï ». A sa mort, elle a voulu se débarrasser de tout ce fatras, et elle l'a confié à des compagnons de son mari pour qu'ils le vendent. Hélas l'un d'eux était une crapule et il a tout volé. Le petit gobelin l'a gentiment dédommagé depuis.

Morvak s'est acoquiné avec une bande de racistes qui pense que les peuples essentiellement monothéistes sont la cause du Rag'Narok. Avec cette bande de « skinheads », il squatte une grande maison, aux abords du terminus de la Tracteuse, au beau milieu du Krak.

Alors que les PJS sont en train de surveiller la maison, ils sont abordés par un riche gobelin : « Excusez moi de vous déranger, voire de vous épier, mais je ne peux m'empêcher de remarquer que cette maison vous intéresse. Cela tombe bien parce que j'en suis le propriétaire. Et que moi, elle m'encombre. Je serai prêt à vous la vendre un bon prix pour peu que vous la débarrassiez de ses nuisibles. » Kromatik Makropet a, depuis plusieurs mois, toutes les peines du monde à se débarrasser des squatteurs et il est disposé à vendre la demeure à prix sacrifié pour peu qu'on leur donne une leçon qui lui permette de garder la face. Voilà pour l'occasion de faire d'une pierre deux coups...

Une fois l'acte de vente signé, les joueurs peuvent donner l'assaut.



68, c'était hier, pour moi aussi...

Objectifs : Vos PJS doivent évacuer le squat des skinheads multitis qui l'occupent, et récupérer les affaires ayant appartenu à Gaffalek. De plus si la maison les intéresse, ils ont intérêt à faire vite, chaque round de combat à l'intérieur occasionnera 1d6×50 ducats de dégâts que je vous encourage à décrirer, à grands renforts de meubles brisés et de parois éventrées.

Instructions : Pour jouer cette scène rien de tel qu'un tableau velleda quadrillé sur lequel vous improviserez un plan au fur et à mesure. La maison se trouve au cœur d'un terrain vague, elle était prévue à l'origine pour être un hôtel restaurant qui accueillait les voyageurs de la Tracteuse. Les indésirables se préparent à un assaut depuis des semaines et ils s'organiseront très vite.

Sitôt les joueurs repérés, des tirs de meubles commencent, lancés depuis le 2^{ème} étage avec une **catapulte improvisée**.

Dans le hall d'entrée, un comptoir d'accueil sert de **barricade** improvisée et les joueurs devront esquiver des lancers de boîtes de conserve en action conditionnelle.

On peut **pénétrer par le cellier**, mais il faudra beaucoup d'adresse pour se glisser entre les piles de conserves de la Mère Poulpard que les squatters ont dérobées dans un entrepôt la semaine dernière. Si un entassement s'écroule, l'alerte est donnée et le problème de la barricade juste déplacé.

Dans la salle du restaurant, du verre et des pièges à clous ont été répandus, chaque fois qu'un personnage se déplace autrement qu'en voltigeant de banquette en banquette, il encaisse des dégâts d'une PUI égale à la moitié de son MOU.

A l'étage, les squatters essaient de séparer les ligueurs en bloquant les couloirs avec des matelas, afin de les rosser tranquillement à plusieurs contre un.

Une fois en terre conquise, les PJS peuvent fouiller à leur guise, au milieu des déchets accumulés des tags et des débris. Ils finiront par trouver dans le tiroir d'une table, les cahiers de Gaffalek et les coordonnées présumées de l'épave. L'aventure maritime peut commencer.

Toutefois précisons que pendant ce temps, Morvak qui s'est échappé (ou un de ces camarades si vraiment les ligueurs ont été sans pitié) se demande franchement ce que les personnages sont venus chercher dans leur repaire. L'histoire du Crabe Alanguï lui revient en mémoire et il comprend l'affaire. Il se tourne alors vers une personne avec qui il pense pouvoir s'associer pour récupérer le cognac : l'armateur Humperdink lui-même.

LES SQUATTEURS MULTIS

Cradingues et armés de manches de pioche et de couteaux, mettez en autant que ça vous amuse.

Humains

POT 3 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3

Hargne +3 Cogner xx (pioche +2)

Opp +3 esquive xx

Adr +2 Tirer x (lancer des boîtes de conserve)

Désengagement (D) armure 1

Orques

POT 3 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 4

Hargne +3 Cogner xx (pioche +2)

Opp +2 esquive xx

Adr +4 Tirer x (lancer des boîtes de conserve)

Transpercer xx (couteau +1)

Brute épaisse (D) armure 1

Brother Louis

Cet ogre vit reclus dans une des chambres à l'étage, depuis qu'il est trop gros pour passer la porte. S'il entrevoit un PJ par la porte entrebâillée, ou si les joueurs essaient de passer par les fenêtres à l'étage, il défoncera les murs et rien ne pourra plus l'arrêter.

POT6 MOU 5 TAI 4 VIE 5 PUI 5 DEF 4

Hargne +4 Cogner xxx (poings -2) Endurer xxx

Opp +3 lutter xx

Enorme Dur à Cuire armure 0 PEUR 5

Morvak

Toujours identique à lui-même, Morvak fuira dès qu'il sera blessé gravement, en laissant deux de ses camarades couvrir sa fuite.

Les Aventuriers

Les coordonnées en main, la cloche chargée sur le Sabot de Fer de Mr Bing, les aventuriers peuvent quitter le port de Cadwallon.

Le temps est au beau fixe et les eaux sont cristallines. Laissez le temps aux joueurs de s'habituer aux crachotements enfumés du moteur, au roulis et aux corvées de vaisselle. Laissez leur le temps de bronzer et d'apprécier le ballet des oiseaux marins, de pêcher à la traîne des maquereaux goûteux et de se pencher par-dessus le plat bord, la tête au fond d'un seau terminé par une vitre, en essayant d'apercevoir le fond et l'épave tant attendue.

Jusqu'à ce qu'un matin, ils découvrent enfin sa silhouette sombre, échouée au milieu des algues. Espérons alors qu'ils savent nager, sinon Méthanol leur donnera une ceinture et des semelles de plomb, sans se départir d'un sourire un brin moqueur...

Pour envoyer un tonneau à la surface, Méthanol utilise une variante de l'airgob : un filet relié à un ballonnet gonflable. Avant de les laisser plonger, il expliquera aux PJS comment actionner le système.

Scénario CADWALLON

Sous les mers...

L'épave du « Crabe Alanguï » repose sur un haut fond sableux par une dizaine de mètres de profondeur. Dans ces eaux chaudes alimentées par un courant venu des côtes Syhar, la faune aquatique semble déjà avoir colonisé les lieux, comme en témoignent les bancs de poissons qui ondulent et se croisent autour du galion assoupi.

Objectifs : Les joueurs doivent remonter un maximum de tonneaux, et ceci sans se noyer...

Instructions : Les joueurs doivent récupérer 30 tonneaux dans les cales du « Crabe Alanguï ». Pour cela, il va leur falloir descendre à 11 mètres avec la cloche à plongeur, et explorer l'épave. Pour simuler cette scène, je vous propose de recourir à un plateau de jeu de l'oie, où figurent 3 types de cases, Bonus, Malus et Destin...

Quand un joueur entre dans une case Malus ou Destin, on tire un événement dans la colonne appropriée.

Dans une case Bonus, chaque joueur qui entre fait un tirage. (Un joueur peut trouver 1 tonneau et un autre joueur trouver qu'il reste de l'air ou 6 autres tonneaux sous un filet)

Un tour complet s'articule en 3 phases successives : Déplacement, Respiration et Phase de Résolution.

Règles spéciales :

Le Déplacement : Dans chaque tour il y a une phase Déplacement.

Les joueurs se répartissent en deux catégories : ceux qui ont le talent nager, et ceux qui ne l'ont pas.

Ceux qui savent nager, nagent et progressent de 1d6 cases par tour. Ceux qui ne savent pas, sont lestés de

semelles de plomb et marchent au fond de 1d4 cases par tour.

Respiration : Après s'être déplacés, les joueurs font leur jet d'apnée. Jet en nager (pour ceux qui n'ont pas ce talent, on leur prête une croix pour le jet d'apnée), seuil 0 s'ils sortent d'une zone où ils pouvaient respirer, seuil 4 s'ils ont respiré le tour dernier, 6 ensuite, puis 8 etc...

Les joueurs qui ratent leur lancer commencent à subir les dégâts dus à une noyade.

Phase de résolution : Durant cette phase, les joueurs effectuent leurs actions avec leurs dés de POT. (Si on saute sa phase de déplacement, on peut très bien garder des dés pour le tour suivant)

Envoyer un tonneau à la surface, avec un des engins gonflable de Méthanol, réclame un jet en Nager à 5 pour les nageurs, un jet en Hargne à 4 pour les piétons qui font rouler le tonneau. Par tranche de deux paris, on peut faire remonter un tonneau de plus dans la même action.

Se déplacer sur le plateau, en avant ou en arrière, est possible au prix de un dé d'action la case pour les nageurs, et de deux dés pour les piétons.

Combattre se passe comme d'habitude, à ceci près qu'on soustrait un à la PUI des PJS, à cause de la résistance de l'eau, et que des armes de contact plus grandes qu'un couteau me semblent déraisonnables.

LES CASES SPECIALES

CASES BONUS : lancez 1d6

1 à 2 – Une poche d'air, tous les ligueurs venant respirer ici pourront faire leur jet de respiration à partir de zéro.

3- 1 tonneau

4- 1d3 tonneau (x)

5- 1d4 tonneau (x)

6- 1d6 tonneau (x)

CASES MALUS : lancez 1d6

1 vous êtes coincé, emmêlé dans un cordage, bloqué dans un passage étroit etc... Des jets pour couper la corde, ou en crapahuter ou en forcer, voire en cogner, démolir pour sortir de ce mauvais pas sont nécessaires

2- Un oursin ou un clou, une aspérité coupante inflige au nageur 1d6 points de dommages

3- une murène prend mal qu'on la visite chez elle

POT 2 VIE 3 TAI 2 ARMURE 1 PUI 3 Hargne +3 couper xx Opp +4 esquive x **Réflexes Instinct de survie**

4- un coup, une contorsion, un effort trop intense, vos tests de respiration s'aggravent de un cran.

5- Un banc de poisson vous entoure et vous empêche de progresser, vous avez un malus de -2 à votre prochain déplacement

6- un requin, le wolfen de la mer !!

POT 4 VIE 4 TAI 4 ARMURE 2 PUI 4 Hargne +5 couper xxx Opp +3 esquive xx **Tueur né**

CASES DESTIN : lancez 1d6

1 à 2 – Un raccourci vous permet de rejoindre un autre ligueur sur quelque case qu'il se trouve.

3 - Un marin mort, gonflé et difforme, que le courant agite (PEUR 4 ?)

4- Un meuble concrétionné de moules magnifiques, si vous le remontez, ce soir, c'est brasucade (moules à volonté)

5 à 6- Un coffre fermé à clef, les meubles du capitaine, des dents en or sur un noyé, tout est bon à prendre...

Dans la case « événement final », on peut trouver tous les tonneaux manquants...

Scénario CADWALLON



Scénario CADWALLON

A L'ABORDAGE

Alors que les PJS rentrent vers Cadwallon avec leur trésor, un brick qui se cachait jusque là derrière une île, les prend soudain en chasse. C'est le redoutable Black Pork ! A son bord, l'armateur Humperdink, prévenu par Morvak ou un autre sympathisant Multi de l'entreprise des ligueurs, est bien résolu à reprendre son cognac et à le vendre au prix fort.

Pour éviter l'explosion de cognac enflammé, les tirs de canons ne seront que des coups de semonce, et tout se réglera à l'abordage. Le Sabot de Bing n'est pas un engin de course, mais un éperonnage avec sa coque d'acier peut avoir un effet destructeur sur le brick du pirate.

Tandis que les marins du Black Pork se remettent à peine du choc, la seule chance des ligueurs est de défaire au plus vite le capitaine pour soumettre l'équipage.

Maître Bing les soutiendra de loin avec son fusil et Méthanol a 20 doses de potion de soin pour les plus mal en point.

3 d6	Table des événements au combat
3	Vous vous emparez d'une paire de pistolets chargés.
4	Si vous touchez le tonneau de poudre du pont inférieur, vous mettez hors de combat 10 adversaires.
5	Vous grimpez sur une hauteur, cette position stratégique vous donne un bonus de +2 au tour suivant.
6	Dans une trouée, vous pouvez apercevoir le capitaine ennemi ainsi que son wolfen. Engagez le combat pour terminer la scène.
7	Si vous parvenez à sectionner le cordage, un fragment de la mure mettra hors de combat 5 adversaires (pour cela réussir un Test de combat).
8	Votre compagnon de droite se trouve en difficulté, un tir réussi éliminerait le danger sinon il essuie un coup de feu.
9	Vous vous débarrassez d'un coup de deux adversaires.
10	Vous êtes engagé dans un duel.
11	Pas d'adversaire pour le tour.
12	Vous êtes engagé dans un duel.
13	Une grenade roule vers vous, il faut réussir un Test d'esquive pour échapper à l'explosion.
14	Une toile de voile vous emprisonne, il faut la déchirer.
15	Deux adversaires vous encerclent.
16	Vous glissez et subissez un malus de -2 au tour prochain.
17	Quelqu'un vous tire dessus (faites un test de Tir).
18	On vous assomme, vous restez HS pendant 1d6 passes d'armes.

L'EQUIPAGE DU « BLACK PORK »

Le Black Pork, dont la figure de proue évoque un porc hargneux, est un vaisseau rapide. Il y règne une discipline impitoyable, sous la férule du terrible Van Haaken !

Notons qu'à cause du trait Autorité du nain, l'équipage a 6 pour résister à la peur si ça amuse le MJ

1) Duodénom gobelin insaisissable, on dirait une derviche tourneur tant il esquive et tourbillonne, fer en avant.

POT 4 MOU 4 TAI 2 VIE 2 PUI 2 Hargne +3 Trancher xx (cimenterre +3) Opp +5 esquive xxx

Instinct de Survie (D) Contre attaque (D) armure 2

2) Control et Altsupr deux constructs cliquetants, à la conscience pleine de syntax error. Et même s'ils passent leur temps à critiquer ce que fait l'autre, même au cœur du combat, tous les deux ont des caractéristiques identiques

POT3 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3 Hargne +3 Trancher xx (lames retractables +3) Opp +4 esquive xx

Régénération armure 4, pas de malus

3) Le Capitaine Van Haaken et son Wolfen inséparables, ils forment un binôme extrêmement dangereux, tout habitués qu'ils sont à couvrir chacun les arrières de l'autre

VAN HAAKEN. POT6 MOU 3 TAI 2 PUI 3 Dis +5 défendre xxx Hargne +3 cogner xx (+3 masse)

Dur à Cuire Autorité Bravade (loup de mer rang 5) armure 2

SARKOM le WOLFEN. POT4 MOU 6 TAI 4 PUI 4 PEUR 6 Dis +4 défendre xx

Hargne +5 Trancher xxx (+2 griffes d'acier) Intimider xx **Tueur né** armure 2

La tactique du nain et du wolfen est de tout mettre en action et de faire un jet en défendre l'autre en première action. Voilà qui devrait donner du fil à retordre à vos ligueurs ☺ ...

4) Les damnés du Black Pork marins crasseux et fanatiques, ils ont moins peur de la mort que de Van Haaken et son quartier maître. Si le nain et son wolfen sont défaits, ils jetteront les armes et se rendront.

POT 3 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3 Hargne +4 Trancher xx (cimenterre +3) Opp +4 esquive xx

Jetez 1d6, 1-2 il a **contre attaque**, est en Opportunisme et met 1 en action, 2 en réaction

3-4 il a **parade**, est en Hargne et met 2 dés en action, 1 dé en réaction

5-6 il a **Charge bestiale**, est en Hargne et met tous ses dés en action.

Tous les signes des damnés sont des dons.

Scénario CADWALLON

5) **Morvak** Brutal et veule, une belle tête de vainqueur. Morvak est le traître récurrent du scénario. Essayez de le maintenir en vie jusqu'à la fin, même s'il faut qu'il pleure et se roule aux pieds des PJS.

POT 4 MOU 4 TAI 3 VIE 3 PUI 3

Hargne +3 cogner xx (+3)

Opp +4 esquive xx feindre xx lutter xx

Dis+3 analyser xx

Brute épaisse (d) Parade (d)

Instinct de survie armure 2

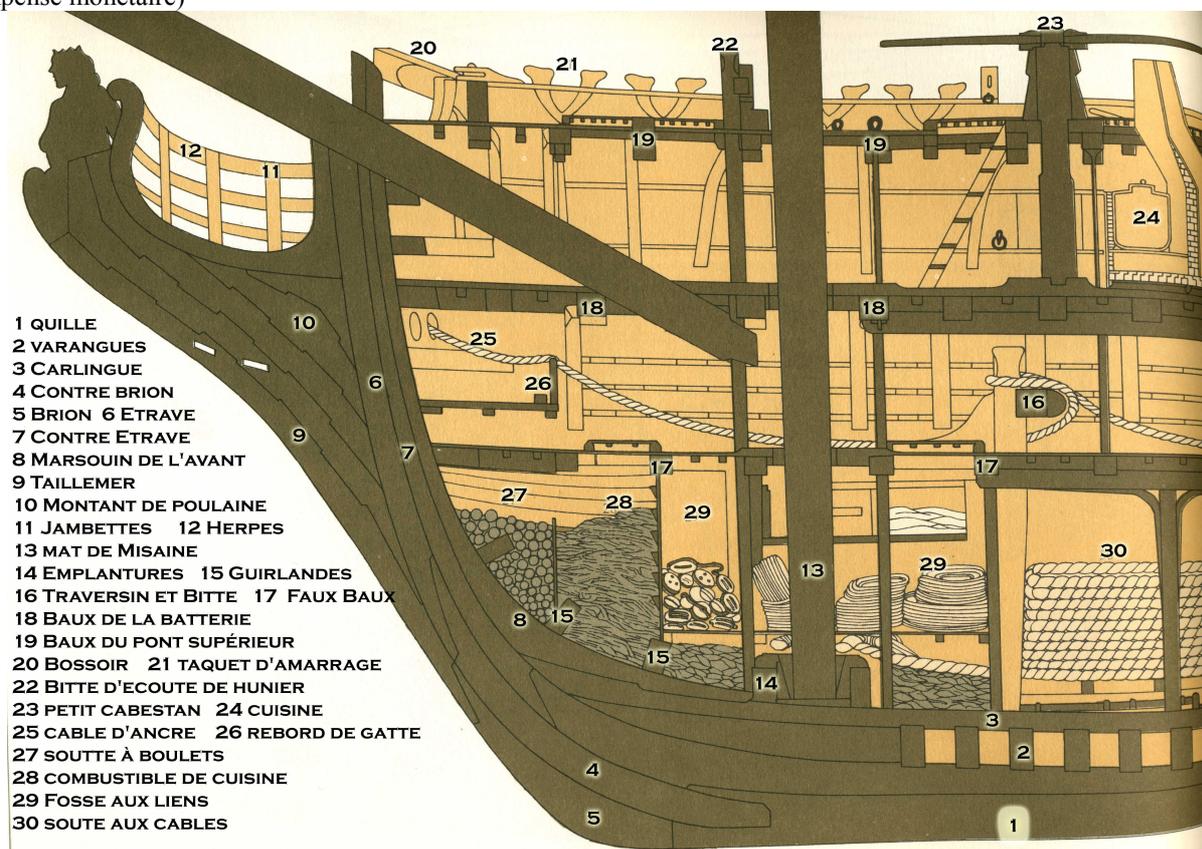
EPILOGUE

Pour conclure ce scénario, il reste encore à revendre les fûts de cognac au moment opportun. Et à partager la somme. Bing qui a fourni le bateau et qui a des frais de transport et de réparation demande légitimement $\frac{1}{4}$ du total, ainsi que Méthanol qui a fourni tout l'équipement de plongée. Reste aux joueurs à se partager le reste, et s'ils sont vraiment honorables, à faire une part pour leurs camarades de naufrage, et surtout pour la veuve misérable de Gaffalek.

Si vos joueurs se comportent comme des hyènes putrides, vous pouvez limiter leur part en gâchant une partie des tonneaux avec de l'eau de mer...

Pour simuler la vente, disons que plus les joueurs attendent, plus les prix montent, mais plus il y a de chance que l'embargo soit levé et que les bouteilles de cognac retrouvent leur prix de base. Pour le moment, une bouteille vaut déjà 3 ducats. Disons qu'ils doivent faire un jet en négociier de seuil 5, et que tous les 2 paris qu'ils prendront, le prix d'une bouteille augmentera de 1 ducat. S'ils ont les yeux plus gros que le ventre et ratent leur jet, alors la diplomatie aura été victorieuse et ils ne légueront plus qu'à 1 ducat pièce.

(Je laisse flou le nombre de bouteilles par fût, pour qu'encore une fois, le MJ puisse composer et donner ce qu'il veut comme récompense monétaire)



Remerciements

- À Elfiré pour le grand retour du jeu de l'oie
- A Casus Belli et Simulacres pour les grandes heures de Jdr et la table d'abordage de Capitaine Vaudou.
- A Van Haaken et au Hollandais Volant pour d'inoubliables voyages.
- A ma moitié qui me supporte et développe les intrigues avec moi, et qui souvent ose les trucs un peu fous comme le jeu de l'oie ou gérer des batailles à Magic
- A Robert Enrico pour son film « les aventuriers »...
- A Mangelune qui voulait me voir publier mes histoires de Confrontation – jeu de l'oie.

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

**Brouille dans le couple
Griffon-Cadwë**

Article 1

L'évolution remise en cause...

Article 2

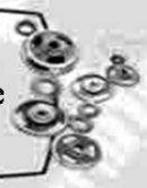


Akkylannien
sur la voie
publique...

La Rotonaphte

Le méchant petit canard mécanique

Un qui le
tient....



8e de Septembre 1003

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

31 D

Les AUTODAFES DEMODES ???!

Toujours aucun signe de détente entre les autorités ducales et les calotins akkylanniens. Comme notre Joyau se refuse à abandonner sa relative liberté de parole, les libertaires griffons avaient décidés de nous faire subir un blocus économiques, du moins jusqu'à ce que quelque chose soit

fait contre toutes les publications blasphématoires qui sont publiés dans notre belle citée et qui finissent par se répandre jusque dans leur pays. Et bien qu'à cela ne tienne, les marchandises akkylanniennes subissent elles aussi des restrictions à l'importation. Les fabriques de

Val Fulmine et de Crache Poudre vont devoir fonctionner à plein régime, et le citoyen lambda devra lui se passer de quelques épices et douceurs, comme le calisson de Rylaë et du cognac anthracite de Carthag-Fero. Espérons que cette brouille se règle bientôt, *mes réserves ne tiendront pas longtemps...*

BASTONNADE TRAGIQUE

De braves citoyens cadwe font décidément tout pour aider le pouvoir ducal à sortir de la crise akkylannienne. Hier une dizaine de jeunes griffons qui sortaient de l'université franche pour aller tester leur foi et leurs convictions dans les bouges les plus interlopes de notre belle cité, ont été rossés et pour deux malchanceux tués, par des individus masqués et armés de triques, au cri de : « à bas les unis, mettons fin au Rag'-Narok. »

Mais que veulent-ils dire, ces philosophes qui inscrivent leurs idées dans notre quotidien à grands coups de batte?

Essayons un instant de nous glisser dans le cours d'eau boueux de leur pensée, mais pas trop longtemps, ça pourrait tacher.

Malgré le mot « unis », ce n'est certes pas un message d'union, ou alors c'est un échec puisque leurs exploits ont

grandement aggravé les tensions entre le Joyau et les Griffons.

Ce n'est pas non plus aux « unis » versitaires qu'ils voulaient s'en prendre et pourtant, à les voir vomir dans les ruelles la semaine de l'Affranchissement, comme dans certaines discussions d'amphithéâtre où le niveau ne dépareillerait pas du troquet du coin, on pourrait en avoir envie.

Non. La conviction de ces encagoulés, qui commencent à pulluler dans la Ville Basse, est que ce sont les peuples essentiellement monothéistes, les « Unis », qui ont déclenché le courroux des autres dieux et en quelque sorte provoqués le Rag'-Narok. Donc dans un esprit de détente entre les peuples, les « Multis » s'arrogent le droit de les violenter.

Nous avons déjà nombre de haines, et de problèmes, il ne nous manquait plus que ceux là !!

FAITS DIVERS

AFFLIGEANT

Le grand prix de la bêtise sera décidément difficile à attribuer cette semaine. Les cambrioleurs qui avaient dévalisés plusieurs boutiques dans l'Ancien Quartier, dans la seule nuit du 2^e de Septembre ont finalement été appréhendés hier, alors qu'ils essayaient de revendre leur butin, lors du vide grenier organisé par l'ancien Quartier, 5 jours seulement après leur forfait...

SALE ANNEE POUR LES PAUVRES

La canicule qui nous frappe en ces jours derniers ne pouvait pas plus mal tomber puisque d'après les experts agricoles, elle tombe au moment où les patates grossissent. Du coup les récoltes seront moins importantes et les tubercules seront plus petit. Ceci se répercutera sans aucun doute sur les budgets des ménages les plus modestes.

LES CANGANS DU CANARD

PETITES ANNONCES

Vend Loconaphte monocycle d'occasion pour cause d'incompatibilité d'humeur, S'adresser à Filomenard, professeur à l'Université Franche.

Collectionneur au 12 rue des Enlumines, Ancien Quartier, recherche éditions ancienne de « Cadwallon soir », numéros entre Octose et Privime 999

Etudiant à l'université franche ayant fait des économies avec ses camarades, serait prêt à payer très cher pour les sujets des sessions de rattrapage de fin d'été. Venir avec un carton à dessin jaune vif sous le bras au Faluchard, à l'heure de la fermeture. Le mot de passe sera « Chaud Cacao... » Professeurs attention, vous êtes en territoire ennemi!!!

AGENDA

Un orme magnifique et plusieurs touffes de bambous ont chassé les bureaucrates de leurs bureaux dans un bâtiment faisant de la sous-traitance pour l'Hôtel de l'Intendance. Les végétaux auraient comme « surgi » du mobilier rococo d'une

salle d'attente au rez-de-chaussée et traversé les planchers au dessus. Ne ratez pas le spectacle hilarant des ronds de cuir déménageant leurs cartons au beau milieu de trois étages de jungle, le tout se mélangeant de façon presque parodique aux chants gutturaux et aux cérémonies qu'accomplissent plusieurs shamans orque venus, avec leurs fidèles, pour consacrer les lieux.