

## Ne réveillez pas l'eau qui dort

### Le scénario en quelques mots

En vidant une sorte de mare de goudron, dans le quartier de la Gadouille, les autorités découvrent les corps de trois filles enchaînées. Après enquête, ce sont les dépouilles intactes de trois sœurs sorcières, condamnées à la mort par noyade il y a 150 ans. Mais il ne fait pas bon tirer les cadavres des placards.

Ce scénario nécessite la présence d'un prêtre parmi les ligueurs, si ce n'est pas le cas, remplacez Suture par le révérend Tank, un orque féal de la souffrance, qui soigne parfois les indigents du quartier, à vous de l'interpréter et de vous débrouiller pour qu'il soit présent lors de la scène finale.

### Lancer l'aventure

Suite à ses plans de rénovation du fief, Camelia Orrkrk a décidé d'assainir plusieurs mares nauséabondes du quartier de la Gadouille. Pour ce faire, elle a décidé d'utiliser les services de Braz Nak et fils, une entreprise de vidange et de curetage. Lorsque les nains ont démarré leur pompe à vapeur, et qu'ils ont commencé à vider « la Noiraude », ils n'ont pas été surpris d'y trouver nombres de cochonneries jetées là au fil des ans par les gens du quartier : meubles brisés, ferrailles et ordures en tout genre. Ce n'est que lorsque la pompe avala en sanglotant les derniers litres de liquide que l'effroi les saisit. Au fond reposaient trois jeunes filles enchaînées, trois cadavres en chemise dans un parfait état de conservation.

Toujours méfiante des guildes, Camélia a fait prévenir une ligue franche pour enquêter sur cette affaire.

### Pas de panique, nous sommes là.

Les ligueurs traversent donc les quartiers de la Gadouille. Insistez sur la boue, omniprésente, et le bruit de succion glaireuse que lui arrache chaque pas. Les gens, crottés jusqu'aux genoux, vivent dans un tel ghetto que la moindre visite les rend curieux, ou prudents, c'est selon... A leur arrivée sur les lieux, les ligueurs doivent fendre un petit cercle de curieux, rassemblés autour du trou. Les deux charrettes des entreprises Braz Nak sont garées juste là, surmontées de deux cuves massives et de pompes à vapeur qui finissent juste de refroidir. Les Pjs sont accueillis cordialement par Guisard de

Valgrinpe, qui se présente comme un des secrétaires de Camélia d'Orrkrk, chargé de ce projet d'assainissement. Il leur parle de leur découverte, interrompu par les grognements de Braz Nak père, qui ne cesse d'aboyer des ordres à son fils. Les corps ont été emportés dans un local voisin et examinés par Suture (page 242 du Manuel des joueurs) (Pour faire stresser les joueurs, vous pouvez aussi déployer le plateau tout de suite, même s'il ne sert à rien)



**La Noiraude** : D'aussi loin qu'on s'en souvienne, la Noiraude a toujours été ici, même si dans certaines histoires des ancêtres, on parle aussi d'une source à laquelle tout le monde venait s'abreuver. Difficile d'y croire en voyant l'ichor sombre et noirâtre, presque pâteux qui remplit à présent les cuves de l'entreprise de vidange.

Cette mare a toujours focalisé la haine des gens du quartier. Peut-être est ce parce qu'ils lui reprochaient de leur attirer les plus gros moustiques de Cadwallon, ou peut-être est-ce à cause d'une histoire plus ancienne encore, toujours est-il que les indigènes ont pris l'habitude d'y cracher lorsqu'ils passent à côté. Il semblerait que bientôt il leur faille se rééduquer...

**Guisard de Valgrinpe** est un courtisan rompu à la tâche. Il sait parfaitement donner l'impression qu'il est indispensable ou que la dernière bonne idée est de lui. Extrêmement poli voire obséquieux, même lorsqu'il patauge dans la fange, cet homme d'âge mûr a appris à aimer ce quartier et à porter des cuissardes de pêcheurs jaunes, à bretelles, par-dessus ses somptueux atours de soie émeraude.

## Cluedo dans la gadoue.

Sautillants le long des planches jetées tout au long des rues pour traverser les flaques marécageuses, les personnages peuvent désormais commencer leur enquête. Plusieurs pistes sont à suivre dans l'ordre qu'ils le désireront.

**Les Corps :** Les dépouilles des jeunes filles reposent sur les tables du salon d'une petite pension de famille, à quelque pas de la Noiraude. Mme Lil Mornis, l'elfe Akkyshane qui gère l'établissement, n'aura de cesse de croiser les bras avec colère, en demandant si tout sera débarrassé d'ici le souper.

Suture, incapable de faire une réflexion qui ne soit pas médicale, est tout étonné de l'état de conservation des demoiselles. On dirait qu'elles viennent de mourir, et qu'elles sentent la rose. Vêtues de chemises et de bonnets de coton, un jet en Identifier (6) permettra de leur deviner comme un air de famille. Elles étaient toutes les trois enchaînées les unes aux autres, et sauvagement menottées, les deux plus vieilles portent des marques de torture diverses.

Au moment qui vous semblera opportun, le bras d'un des cadavres, entraîné par son propre poids, glisse de la table et se met à pendre dans le vide.

**La Fosse :** La Noiraude n'est plus, il ne reste à sa place qu'une fosse tapissée d'un magma brunâtre et nauséabond. Si vos joueurs ont le courage d'aller y patauger, ne leur épargnez aucun détail gluant, mais récompensez leur courage en leur faisant découvrir un carcan, et quelques instruments de tortures dignes de l'inquisition. Un jet en Guetter ou Fouiller (8) permettra d'ailleurs de découvrir des symboles akkylanniens sur le carcan. Faites aussi remonter quelques bulles qui peinent à crever la surface du magma (il y avait après tout une source là jadis).

**Le Quartier :** Le pourquoi de cette macabre découverte se tapit dans le passé obscur du quartier. On pourra objecter que 150 ans, ce n'est pas grand-chose, mais cela devient considérable quand tout le monde s'est dépêché d'oublier.

Voici ce que vos personnages peuvent connaître s'ils ont le Savoir Fief (les Remparts) ou s'ils vont parler avec les bons contacts :

**1-**D'aussi loin qu'on s'en souvienne, la Noiraude a toujours été ici, même si dans certaines histoires des ancêtres, on parle aussi d'une source à laquelle tout le monde venait s'abreuver.

**2-**Il y a une chanson dont il se souvienne, parlant de trois sorcières qu'on aurait noyées jadis.

**3-**Les trois sorcières étaient sœurs et c'est quand on les jeta dans la mare pour voir si elles étaient coupables de commerce avec le démon, que les eaux jadis limpides devinrent noires et bourbeuses.

**4-**La personne connaît toute l'histoire (voir l'encadré correspondant).

On pourra aussi, au fil des questions, aiguiller les PJs sur Nany Gob, la doyenne du fief.

**Nany Gob** est l'âme du quartier. Agée de 189 ans, la gobeline mutante a été le témoin de nombre d'événements. A l'époque, elle mesurait déjà 2 m 32 tout en os et travaillait avec son deuxième mari au ramonage des cheminées. Ces membres n'ont jamais cessé de grandir tant et si bien qu'aujourd'hui, elle est perpétuellement alitée, les bras et les jambes dans des suspensoirs pour éviter qu'ils se brisent sous leur propre poids. Elle et sa famille occupent tout un pâté de maison à demi englouti par la fange. En remontant un dédale de couloirs, avec pour seul guide une de ses jambes, suspendue au plafond, les ligueurs pourront remonter jusqu'à sa chambre.

Nany adore raconter des histoires, et ses arrières arrières (...) petits enfants veillent sur elle avec amour.

## Toute l'Histoire...

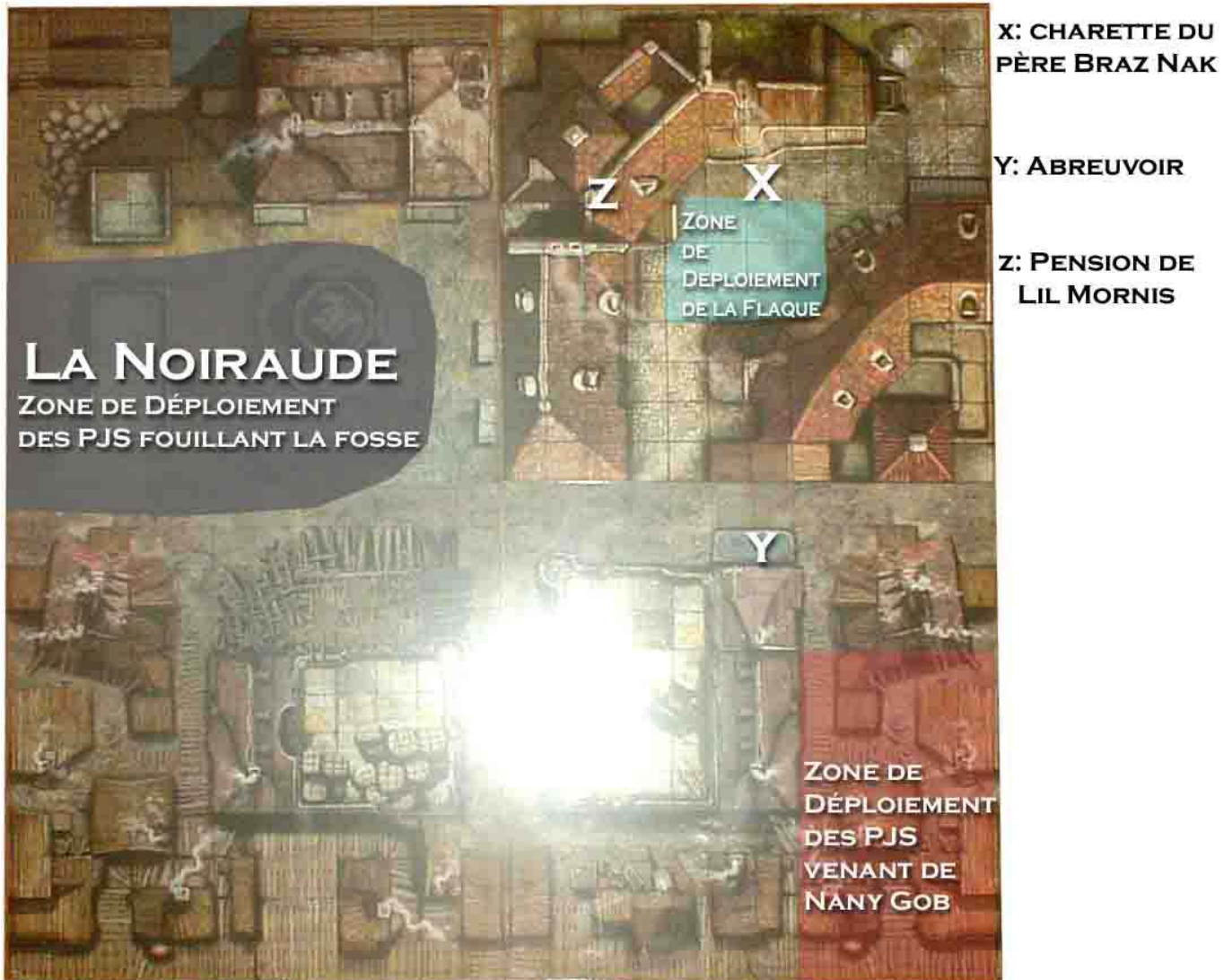
Il y a 151 ans, eu lieu dans Cadwallon une marée des morts mémorable. Cet événement traumatisant entraîna des chasses aux sorcières dans plusieurs fiefs, et il ne faisait pas bon avoir quelque parenté que ce soit avec les Ténèbres. Constatant repoussé par la cadette à qui il faisait des avances, un prêcheur akkylannien profita de la crise pour se venger trois sœurs brahanes qui, après tout, l'avait ensorcelé. Le prêcheur les enchaîna et avec l'accord de la foule en furie, il les poussa à l'eau. Si elles coulaient, elles seraient déclarées innocentes. Bien sûr elles mourraient par la même occasion. Ce qu'elles firent. Une fois l'hystérie passée, les gens du quartier ont commencé à culpabiliser voire à se haïr et ce sentiment, au fil des ans, a corrompu la mare où ils ont dissimulé leur crime. Les trois sœurs n'ont pas eu accès au repos éternel et leurs âmes insatisfaites ont donné de la force au phénomène. Toujours est-il que les eaux sombres de la Noiraude ont acquis une conscience et que certains spectres que les habitants du Rempart croyaient avoir enfoui sous des mètres de boue sont désormais libres de roder dans les rues de la Gadouille, et singer la tragédie qui leur a donné naissance.

Déjà, le maléfice a commencé à affecter le père Braz Nak, qui sent monter en lui des bouffées de haine qu'il déchaîne pour le moment contre son fils. Une voix en lui fulmine que si les anciens ont noyés ces trois petites messalines, ces ensorceleuses et chevaucheuses de démon, il faut être bien crétin pour les tirer de leur purgatoire bourbeux et les prendre pour de gentilles petites saintes...

# Scénario CADWALLON

## Les dégâts des eaux

*Pendant que vos joueurs recueillaient leurs informations, les miasmes de la Noiraude infestaient doucement les pensées du père Braz Nak. Profitant de l'agitation et de l'enquête, il a assommé Suture et volé les corps. Il est en train de les charger sur une charrette quand son fils s'en aperçoit et qu'une violente discussion éclate, donnant l'alerte aux Pjs. A leur arrivée sur les lieux, ils découvrent le fils Braz Nak recouvert de boue et Braz Nak père fulminant, le tuyau à la main, hurlant que les jezabels des ténèbres vont bientôt retourner aux oubliettes abyssales dont elles n'auraient jamais du sortir et qu'elles ne tromperont pas deux fois les eaux inquisitrices..*



**LES DALLES DANS L'ORDRE DE LECTURE : A 10R, A02R, B 10R, B 11 R**

**Instructions :** Au départ le Mj demande aux ligueurs de se positionner. Dans la zone rouge s'ils viennent de chez Nany Gob, dans la zone sombre de la Noiraude s'ils étaient en train d'inspecter la fosse. (Au cas où ils auraient laissé des sentinelles près des corps, utilisez un prétexte comme un chevalet de torture ou un cahier taché et illisible qu'on a trouvé dans la fange pour les éloigner)

Ensuite commencez à décrire l'altercation de Braz Nak et fils, avant de déployer la flaque, Braz Nak père et sa charrette ainsi que Braz Nak Junior. Le jeune nain peut être posé n'importe où dans la flaque.

**Objectifs :** Quoiqu'ils fassent, les joueurs ne pourront pas rattraper Braz Nak père. Pendant la phase de déploiement, il répand une flaque de boue issue de sa citerne, d'où se lèvent des homoncles qui couvriront sa fuite hors du plateau.

L'objectif principal est de survivre à leur assaut, un objectif secondaire est de sauver le fils Braz Nak, submergé par la gadoue maléfique. Le jeune nain s'asphyxie petit à petit, et la boue semble s'accrocher à lui avec une force malicieuse. Le seul espoir pour le sauver est de le traîner dans l'abreuvoir en Y et de diluer la boue assassine.

# Scénario CADWALLON

## Règles spéciales :

**La Boue** recouvre une zone continue de 12 cases, vous pouvez la matérialiser par des jetons de poker, quant aux hommes de boue, personnellement j'ai utilisé de la pâte à modeler de mon fils... ☺

La flaque elle même bouge avec un MOU de 6, avant même la phase de déclaration. Les Pjs doivent se sentir cernés. Vous pouvez déplacer les jetons même dans une case occupée par un PJ (il est à ce moment là dans la boue jusqu'au genou et sortir de la case est considéré comme un déplacement dans une case encombrée et demande 2 points de MOU).

Les jetons doivent rester au contact les uns des autres et former une mare homogène.

**Sauver Braz Nak Junior :** La boue adhère à son visage et le seul moyen de le sauver est de le plonger dans l'abreuvoir en Y. Pour cela il va falloir le tracter tandis que le magma immonde fait tout pour le retenir.

Afin de simuler ce duel de force, deux solutions :

- si un de vos joueurs possède la compétence Forcer, alors il doit réussir des jets contre un seuil de 7 pour Faire avancer Junior d'une case (plus une case par pari)

- si personne n'a cette compétence, il faudra faire des duels de PUI, avec la PUI de 3 de la boue. On conserve de chaque côté le meilleur dé (le cumul s'applique à tous les dés) et la différence entre les deux détermine la distance parcourue dans un sens ou dans l'autre. Plusieurs joueurs peuvent additionner leur PUI pour s'en sortir plus facilement. Pendant ce temps et à partir du 2<sup>ème</sup> tour de jeu, infligez au nain des dégâts d'asphyxie (voir page 229)

## LES HOMMES DE BOUE

*Aussi nombreux que vos ligueurs, ces homoncules humanoïdes sont animés par une malice accumulée sur plus d'un siècle. Il feront tout pour retenir voire tuer les ligueurs. Ce sont de redoutables psychopommes et ils seront capables d'imiter tous les signes particuliers et les dons employés contre eux, hormis ceux de tir et de magie. Ils esquivent en se déformant, en se liquéfiant littéralement autour du coup et petit à petit ils vont jusqu'à prendre l'apparence de leurs adversaires...*

**POT 4 MOU 6 TAI 3 VIE 4 PUI 3 Encaissement 1**

**Hargne +3 Cogner xxx (poings qui se durcissent comme de la pierre +3) Opp +5 esquiver xxx**

Pour 1 dé d'action, un homme de boue peut se « laisser couler » jusqu'à une autre case envahie par la flaque. Il est alors retiré de la case où il se trouvait, et posé sur n'importe quelle case boueuse (ce qui est fort pratique pour attaquer dans le dos)

Comme expliqué plus haut, tout don ou signe particulier, hors tir, foi ou magie, utilisé contre eux pourra être reproduit...

**Braz Nak Junior** est un nain VIE 3 **Dur à Cuire**

Jeune, une courte barbe blonde, il est habitué à être le souffre douleur de son grognon de père. Aussi les grognements du patriarche nain au sujet des saletés de sorcières qu'on aurait dû brûler, ou laisser là où elles étaient, ne l'ont pas étonné à l'origine. Mais quand il a commencé à prier dans un patois akkylannien...

**Braz Nak Père** a changé, ses cheveux font noircis et sales, son visage est maculé et partout où il se déplace, il laisse de noires traces bourbeuses...

## Sépulture Abyssale

*Braz Nak père a disparu avec les cadavres, promettant de les vouer à des « oubliettes abyssales ». Mais où a-t-il pu aller ? Les flaques du Marécage sont soit trop peu profondes, soit trop difficiles d'accès et les roues de la charrette s'embourberaient vite avant de les atteindre. Si l'on parle d' « abysses », alors seule la mer au bout du fief peut convenir. D'autant plus que la « Chaussées des Hommes Montagnes », une ancienne route empierrée marquée d'immenses traces de pieds, ferait une voie royale pour accéder au rivage avec l'attelage... Toute personne connaissant les Remparts (2) peut arriver à cette conclusion, ou en posant les bonnes questions aux bonnes personnes. Direction donc le bord de mer...*

**Instructions :** Braz Nak père a déjà jeté les corps à la mer depuis une falaise, et petit à petit les dépouilles s'éloignent avec le courant. Derrière lui, une cuve pleine d'eau noire jubile devant la reconstitution de la noyade des sœurs barhanes. Il est trop tard pour récupérer les corps, mais un prêtre pourrait facilement transformer cet acte de haine en une cérémonie mortuaire maritime. Il offrirait ainsi le repos aux sœurs, et par là même, retirerait ses forces impies aux boues de la Noiraude. Aiguillez les PJs sur cette piste par les prêches haineux du nain, qui répète sans cesse que c'est trop tard et que les pécheresses n'auront pas droit au repos, ni à une sépulture.

**Objectifs :** Le seul moyen de conclure la scène est d'offrir le repos aux âmes des jeunes filles. Pour cela il faut conduire une cérémonie. Le but des eaux et de Braz Nak senior sera d'interrompre cette cérémonie ou de la perturber. Le courant emporte les cadavres, et au fil des tours, les jets en prière seront, donc, de plus en plus difficiles



# Scénario CADWALLON

**Règles spéciales :** La Boue va cette fois attaquer comme un seul être, un tentacule noir de 10 mètres de haut. Les joueurs se rendront vite compte qu'ils ne peuvent pas grand-chose contre cette chose à long terme, à part faire un rempart de leurs corps ou bien l'handicaper en se pendant à son bout (Lutter) ou à la limite avec certains sorts. Le MJ est, dans son infinie

sagesse, chargé de décider quels sorts ont de l'effet ou non.

Braz Nak essaiera lui aussi d'interrompre la cérémonie, mais il peut être maîtrisé.

Le prêtre devra marquer 9 points d'interaction en utilisant son talent Prier, contre un seuil de 4+1/deux tours d'éloignement des jeunes filles.

## Le Tentacule

*Il peut être endommagé, mais toujours il se reforme pour s'abattre comme un fléau.*

POT 6 MOU 6 TAI 7 VIE 5 PUI 5

Hargne +5 Cognier xxx (une masse d'eau dure comme l'acier +3) **Possédé, Régénération /5, immortelle**

Cette créature ne connaît pas la mort, sa régénération marche même quand elle a dépassé l'état Incapacité, elle se reforme, rassemble son corps boueux et c'est reparti pour un tour.

**Braz Nak Senior :** la noirceur renfermée dans les boues de la Noiraude a trouvé comme un écho chez ce vieux nain aigri et autoritaire. Elle l'a investi de sa hargne et de ses fantômes manichéens. Tous ceux qui se mettront sur son chemin ne seront plus que des agents des ténèbres...

POT 5 MOU 3 TAI 2 VIE 3 PUI 3 Encaissement 1

Hargne +5 Cognier xx (Manivelle +2) Encaisser xxx Charge xx

**DONS : Dur à Cuire, Possédé, Fanatisme**

Pour matérialiser la plage vous pouvez prendre la dalle B13r, et laisser les joueurs se disposer jusque dans les eaux claires (là où ils ont pied), ou encore utiliser le bon vieux tableau Velleda

## EPILOGUE

Une fois la cérémonie achevée, les eaux sombres retombent en pluie autour des ligueurs et finissent bues par le sol. Le patriarche nain est sous le choc et son fils devra gérer tout seul l'entreprise familiale pendant un bon moment. On peut aussi imaginer une dernière scène où le vieux nain se jette dans la mer pour punir lui-même les sorcières, et profaner leurs cadavres. Dans ce cas, trois mains de porcelaines le saisissent, et dans le ronronnement d'une vague, l'on n'entendra plus jamais parler de lui.

Quoi qu'il en soit, nos PJS on bien mérité leur solde.

## Remerciements

- À Mr Mike Mignola
- À mes joueurs.
- Et aux fosses septiques qui se bouchent...

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

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

## POINTS D'EXPERIENCES

Pour avoir gardé le vieux Braz Nak en vie malgré tout	150
Pour avoir résolu le problème	500
Pour avoir sauvé le jeune Braz Nak	150