

Il était une fois ...

Un Placard d'où sortaient des monstres pour faire peur aux enfants. Ces monstres étaient commandés par les sept rois du Placard. Chacun d'entre eux avait un champ de prédilection dans le large domaine que représentent les peurs enfantines.

Le Croque-Mitaine : Roi de l'avidité

Titania : Reine de l'orgueil

Rael-Schol : Roi de l'envie

Lamashtu : Reine du courroux

Kabaelza : Roi de la paresse

Baba Yaga : Roi de la gloutonnerie

Le Profanateur : Roi de la luxure

Mais même ces rois étaient en proie à la peur. En effet au dessus d'eux se trouvaient Le Démagogue, chef suprême du Placard, et son second L'assujettisseur. La place de ce dernier était d'ailleurs très enviée par chacun des rois. Ils auraient fait n'importe quoi pour l'avoir.

Par peur du Démagogue, ou par recherche d'une promotion, les rois faisaient leur devoir du mieux qu'ils pouvaient. Ils tourmentaient les enfants autant que possible, n'hésitant pas à les attirer dans le Placard pour leur faire vivre un enfer ineffable.

Les enfants vivaient dans un monde dangereux. Dans chaque placard, dans chaque coin d'ombre, sous chaque lit, se cachaient des monstres horribles qui attendaient le moment propice pour les attaquer et les entraîner avec eux dans le Placard. Dans le meilleurs des cas les enfants n'étaient que harcelés par ces créatures.

Chaque soir ils lançaient 1d6, et si le résultat est 3 l'enfant jetait 1d20 pour savoir à quelle petite frayeur il aurait droit ce soir.

1.	Rien ne se passe
2.	L'enfant entend un craquement venant du placard
3.	L'enfant sent son lit bouger
4.	La porte du placard s'entrouvre, mais il n'y a aucun monstre dedans
5.	L'enfant entend un chat au miaulement roque qui se transforme en rire terrifiant
6.	Quelque chose gratte sous le lit de l'enfant, une empreinte de griffe restera
7.	L'enfant voit une ombre se faufiler dans sa direction
8.	L'enfant sent qu'il y a quelque chose sous sa couverture
9.	L'enfant entend du bruit dans la maison
10.	Un monstre sort de sous le lit et s'attaque à l'enfant
11.	L'enfant sent un souffle roque sur sa nuque
12.	L'enfant prend un objet de la pièce pour un monstre (ou l'inverse)
13.	La porte du placard s'ouvre, et il y a un monstre dedans qui s'attaquera à l'enfant si celui-ci ouvre le placard
14.	L'enfant entend un grognement roque qui vient du placard ou de sous son lit
15.	L'enfant entend des cris d'autres enfants
16.	L'enfant entend des pas dans sa chambre, et brusquement sa fenêtre s'ouvre !
17.	L'enfant sent le contact de quelque chose de froid contre sa joue
18.	On lui prend sa peluche, il la retrouvera éventrée au pied de son lit ou devant la porte du placard
19.	L'enfant fait un cauchemar monstrueux
20.	Un monstre sort du placard et s'attaque à l'enfant

Mais il faut savoir que les enfants avaient peur, et que quand ils rataient leurs jet de Spirit il jetaient 1d6.

Don't be such a chicken
1: You tremble and stammer for a few minutes
2: You scream your head off inconsolably for a few minutes
3: You run away as fast as your feet will take you
4: Uh-oh... looks like someone had an accident...
5: You pass out and cannot be revived for 2d6 minutes
6: You are paralyzed for 2d6 minutes and gain a point of Fear

Heureusement pour les enfants ils n'étaient pas tout à fait sans défense. Ils pouvaient tenter de se battre pour repousser l'inéluctable. Et il ne faut pas croire un enfant ça sait se défendre avec des armes.

Down & Dirty
Fist and Foot
Muscle of 1 or 2: 0
Muscle of 3 or 4: 1
Muscle of 5: 2

Hand Ax: 3
Pocket Knife: 1
Kitchen Knife: 2
Pitchfork: 5
Small Rock: 1
Large Rock: 3
Large Branch: 4
Wooden Baseball Bat: 4
Aluminum Baseball Bat: 6

Et même avec des armes qui peuvent faire très, très mal.

Arms of Fire
Small Handgun: 10
Large Handgun: 15
Submachine Gun: 8 per round
Shotgun (close): 30
Shotgun (Far): 15

Heureusement ils étaient jeunes et ils cicatrisaient vite, à raison de 2 cases par jour tant qu'ils n'avaient pas passer le moment où ils se sentaient mal. Quand ils étaient en dessous du point où ils se sentaient mal les enfants ne récupéraient qu'un point par jour. Parfois les enfants devaient utiliser ce qu'ils avaient appris chez les scouts ou dans les livres pour aider un de leur copain. Celui-ci regagnait autant de point de vie qu'il y avait de points d'écart avec la caractéristique Smart de celui qui soigne.

Ils pouvaient aussi utiliser leur Innocence pour distordre la réalité, mais attention à qui regarde.

Un adulte	-1
Deux enfants inconnus	-1

Et attention où ils le faisaient.

Monde normal	Pas de malus	Coche une case d'innocence
Monde du Placard	Test contre caractéristique de 3	S'il sait où il est ne coche pas de case

Et contrairement aux contes de fée, l'histoire ne se terminait pas par « Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants », mais plutôt par « Ils se sont fait entraînés dans le Placard, et personne ne les a jamais revu ».

A moins que ...