

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

RUHOLF THE BLOODNOSED REINDEER (1/2 par Rafael)

N°234 - 29 DÉCEMBRE 2021

Et hop. Chagar enchaîné n°234.

J'aime bien ce numéro. 2 .3 .4 .

Un chouette nombre pour clore l'année. Et plus que 26 Chagars pour finir l'aventure.

Donc on reprend la campagne et on la termine. On finit les gros thèmes incontournables mais oubliés. Et on couvre les questions bizarres mais dont on veut absolument vous parler.

Et c'est fini.

Ou pas.

On en recause au #261.

Ou peut-être ce week-end, en fait.

Quoi ? Quel teasing ?

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



Voici un scénario de Noël, si vous n'avez pas eu votre dose d'esprit des fêtes en cette sombre période. C'est peut-être un peu tard, mais un Noël sans neige, sans vrai repas familiale sympa, sans lumière dans les rues et sans foule festive... En fait, le truc qui fait le plus Noël en ce moment, c'est la palanquée de Grinchs qui squattent la télé et les infos. D'où, un scénario de Noël sympa, positif et sous la neige.

Joyeuses sanglances, chers lecteurs, et à très bientôt.

Présentation

Les PJs sont recrutés par le conseil des anciens d'un village piorad, qui à un souci. Un jarl voisin veut absolument tuer le monstre "mascotte" du village, malgré son caractère éminemment inoffensif. En réalité, le jarl veut s'offrir un peu de réputation en tuant un monstre, et offrir la chair de la bête à son mariage avec une jeune beauté du coin. Les PJs serviront à s'assurer que les deux villages restent au niveau "négociation", et que les choses ne dérapent pas.

Sauf que des rumeurs bizarres finissent par revenir au oreilles des Porteurs, comme quoi ce "monstre gentil" pourrait bien avoir une face cachée et de sombres appétits. Aux joueurs de choisir comment mener cette aventure. Diplomatie et jeux de pouvoir ? Violence et intimidation ? Enquête et manipulation ? Massacre et pas de témoin ?

Format

Ce scénario ne sera pas un enchaînement complexe de scènes et d'événements selon des plans compliqués. De toutes façons, les joueurs finissent toujours par y mettre le bordel, et on n'arrive jamais à la bonne conclusion par un chemin vaguement prévu.

Donc, nous allons vous brosser une esquisse de la situation et des camps en présence. Puis vous aurez un portrait des figurants les plus utiles et les plus évidents, de leurs buts, de leur histoire, et des motivations et travers à connaître.

Et après cela : vous. vous. dé. mer. dez !

Ou plutôt, vous laissez vos joueurs s'amuser avec ce setting, foutre leur bordel habituel et choisir qui est un méchant, qui leur plaît, qui une victime, qui un gentil à aider ; et surtout, vous menez avec eux cette histoire vers une conclusion satisfaisante.

Ça vous ira comme plan de scénario ? Cool. Parce que je n'ai rien d'autre aujourd'hui.

Où, quand, comment.

Cette histoire commence dans le Nord piorad, dans une zone peuplée mais un peu à l'écart des grandes villes nordhes. Les Marches, les Foulées collent bien. Ou même la limite entre les plaines de Rockford et de l'union. Le scénario est prévu pour se dérouler alors qu'approche la fête des sanglances (cf. Chagar #19) et se terminera peu après.

Les PJs sont abordés par trois envoyés de Dritlandsby, après une aventure ou une action d'éclat qui les aura fait remarquer dans le secteur. Les trois jeunes gens sont à la recherche d'aide pour leur bänd, qui se trouve actuellement dans une sale situation.

Le jarl de Dritlandsby, Fjurl Maddirson, est en maraude dans le nord de l'Empire. Il ne rentrera pas avant au moins quatre ou cinq mois, et le jarl d'une bänd voisine a brusquement décidé de se faire une réputation en tuant "leur" monstre. En effet, Dritlandsby accueille un "monstre" un peu particulier : un renne, dont les particularités n'ont rien de réellement "monstrueuses". Ruholf est une bête d'une intelligence et d'une gentillesse peu commune. C'est en quelque sorte la mascotte de Dritlandsby, et leur seul véritable trésor. Ne voulant pas entrer en conflit avec leur voisin, ni laisser massacrer leur monstre favori, les gens du village tentent la voie diplomatique, mais en l'absence des principaux guerriers du village, ils souhaitent engager des Porteurs pour équilibrer un peu le rapport de force. Les PJs sont donc invités aux négociations, aux sanglances de Dritlandsby, logés, payés et nourris. Tentés ?

RENNES, CARIBOUS ÉLANS ET ORIGNAUX

Sans habiter dans les secteurs où vivent ces bestioles, pas forcément facile de connaître les différences entre elles. Faisons donc un point rapide.

Le renne et le caribou, c'est la même chose. Caribou est simplement le terme québécois.

L'élan et l'original ? Pareil. Encore une facétie de nos cousins du Mont-Royal et alentours.

Fichu mangeurs de poutine, incapables d'appeler un chat un chat, un tigre un tigre, ou un léopard une panthère.

Oups....

Chez les Piorads, les rennes sont des animaux d'élevage communs, servant pour leur viande et leur lait, et même comme animaux de bât, dociles, calmes et endurants.

Le renne fait environ 120 cm au garrot et pèse entre 100 et 120 kg.

L'original est une bête sauvage, solitaire sauf à la saison des amours, et c'est un gibier de choix.

La version tanaphéenne fait jusqu'à 800 kg pour 230 cm au garrot.

Notez qu'une race particulière, le maïgnal, possède des caractéristiques intermédiaires et un sale caractère parfaitement adaptés à Bloodlust. (cf. Métal, page 351).



Dritlandsby

Le village ne paie pas de mine, et n'a rien de bien notable. C'est un village d'environ 500 habitants, fondé il y a six ou sept générations par un ancêtre du jarl actuel, avec le soutien d'un puissant jarl d'alors. Il y avait une histoire de dette de guerre et d'honneur, de vie sauvée et de lien plus fort que la mort, mais c'est le b.a.ba de ce genre d'histoire après tout. Du coup personne ne connaît l'histoire précise, ou ne s'en soucie réellement, sauf quand il s'agit de faire rêver les gosses à la veillée ou de frimer devant des étrangers. Et même alors, on improvise les détails selon l'inspiration du moment.

La dernière actualité notable du village, c'est la mort de Anja, la femme du jarl actuel, alors qu'elle et plusieurs guerriers défendaient les granges du village contre des voleurs de chevaux. Son époux, Fjurl Maddirson, terrassé par le chagrin, partit se défouler sur les Dérigions. Il est occupé, et restera absent pendant tout le scénario.

Segfejekshy

Le village de Segfejekshy est le plus gros voisins de Dritlandsby, situé à deux jours de marche à la belle saison. Les terres et les fermes entre les deux villages sont réparties entre eux sans vrais heurts depuis bien longtemps. Le chef de la bänd de Segfejekshy, le jarl Jonas Heinglirr, 58 ans, s'entendait très bien avec le père de Fjurl. La récente tragédie et la peine du jeune homme l'ont ému, et lui ont donné envie de revivre un grand amour sur ses vieux jours, étant lui-même veuf depuis bien longtemps.

Il a donc fureté dans les familles de sa bänd, et a déniché Brynda, une beauté de 21 printemps, aussi jolie que fûtée, dotée de la souplesse, de la fougue – et de la moralité – d'une jeune chatte. Jonas entend donc convoler en justes noces avec Brynda cet hiver, et on lui a soufflé une idée : pourquoi ne pas servir de la viande de monstre à son repas de mariage ?

Les gens de Segfejekshy ont pour la plupart entendu parler du monstre de Dritlandsby, et croient plus à une vieille histoire ou à une vantardise qu'à un vrai monstre. Mais apprendre que leur chef a tué un monstre serait sans aucun doute une vraie fierté comme voir sa chair servie aux noces. Et puis maintenant que l'idée est lancée, Brynda y tient, et ce que femme veut...

Rohulf, le monstre de Dritlandsby

Pour savoir que Rohulf est un monstre, il faut vraiment le connaître. Vu de loin, ou croisé au coin d'un bois, il ressemble plus à un original un peu pataud – côté apparence – ou à un gros chien collant et affectueux – côté comportement. Rohulf a aussi l'air persuadé d'être un renne et pas un original. Il passe son temps à courir après les rennes femelles du troupeau local, et a une trouille bleu des orignaux sauvages des bois proches. Petit pour un original, il est effectivement plus proche d'une carrure de renne.

Alors, original nain et un peu pervers, ou renne malformé, personne ne s'en préoccupe vraiment au village. Après tout, tout le monde connaît Rohulf depuis bien longtemps.

Car – détail important – Rohulf est apparemment immortel. Les vieillards du village se rappellent de Rohulf cavalant entre les maisons, quand ils étaient des gamins haut comme des bûches, et ils se rappellent de leurs grands parents disant la même chose.

Rohulf est là depuis aussi longtemps que Dritlandsby s'en souviennent, et peut être un peu plus encore.

Mais personne ne se préoccupe vraiment de tout cela, car le renne – on va l'appeler comme ça, malgré sa tête bizarre – est aussi d'une gentillesse et d'une serviabilité peu commune.

Tout le temps qu'il ne passe pas le nez aux fesses des rennes femelles du troupeau local, il le passe au village. Là, il sert selon les besoins de garde d'enfant, de partenaire de jeu aux marmots un peu plus grands, voire de camarade de niches aux adolescents.

Car Rohulf est malin, et paraît comprendre beaucoup de choses, même s'il ne saisit que les mots simples et les ordres bien énoncés. Parfois, il semble même réellement désireux d'aider, et participe volontiers aux travaux du village. Les gens l'adorent, en bref, presque sans exception. Une espèce de gros chien, affectueux, malin, doté d'un instinct sûr et d'un vrai désir de participer.

Mais peut-être pas au point de "participer" au repas de noce de Jonas et Brynda. Pas comme plat principal, en tout cas.

La gueule pleine de sang ? Disons que c'est un avant-goût.

On en parle dans le Chagar #235 avec la fin de ce scénario.