

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

- Hé ! Regarde ! 252 !
- Arrête, ce n'est plus drôle.
- Ah...
- Et en plus, ça se voit que tu forces pour bâcler l'édito de la semaine.
- Ah. Ok.

MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

11. SOEURS DE SANG (3/3 – par Rafael)

Les PJs avaient un but au début de ce scénario, à savoir rencontrer Glasspider. C'est fait, et ils en savent plus sur leur ennemi, et sur leur « famille ». Ils ont aussi eu l'occasion de se faire une amie en la personne de Tyria. Une amie intéressante en l'occurrence, puisqu'il s'agit d'une fusionnée ; catégorie dont les PJs commencent à présent à comprendre l'importance.

Voici venu le moment de clore ce scénario, avec la scène prévue, à savoir un massacre de PJs à l'ancienne, avec tripes, sang et petits bouts de cervelle éparpillés.

TRANSITION

Pour la majorité des groupes, la suite viendra naturellement, les PJs voulant exactement comme Tyria, en savoir plus sur le rêve. Saut-aux-cons est un nom assez étrange pour le trouver facilement. En se renseignant un peu, des Sekekers se rappelleront avoir entendu le nom. C'était un village un peu au nord d'ici, brûlé dans des combats il y a vingt ou trente ans. Personne ne se rappellera trop pourquoi ou par qui. Vorozions ? Sekekers ? Rivaux dans le coin ? Quelques vagues souvenirs évoqueront une auberge-relais fortifiée, et une arène privée quelque part. Mais rien de plus précis.

Les PJs en sauront assez pour trouver l'endroit, et c'est bien suffisant pour Tyria. C'est aussi bien assez pour filer se faire tuer par un meneur sadique et sans pitié.

Si les PJs rechignent à quitter le camp, il y a deux solutions assez simples. Pour commencer, mettez les discussions avec Glasspider en pause – les négociations, la charge du chef, tout ça. Faites leur comprendre que la suite, elles l'apprendront quand elles pourront enfin rencontrer les Armes-Premières qu'elles ne connaissent pas encore, et en particulier Tempête.

Puis, si vos PJs s'entêtent, faites intervenir un messenger du réseau des Armes de lunes. Il se présentera à l'une des Armes Brisées, et s'assurera de son identité. Profitez en bien pour souligner à quel point les Armes communes ignorent la véritable portée du réseau. Ça fait toujours plaisir aux joueurs d'avoir l'impression d'en savoir plus que le commun des mortels. Aucune raison de les priver de ce plaisir dans ce cas-là.

Le message est simple : nouveau développement à Pôle. Vous pouvez revenir sans problème. Vos deux amis du Nord vous attendent, et vous êtes invités à un mariage inattendu. Rentrez.

Cela devrait motiver les joueurs à bouger, et puisque Saut-aux-cons est sur le chemin, ou presque...

SAUT-AUX-CONS

Pour commencer, on prononce le 'saute' complet, avec le T et tout. Et ça n'est pas un nom si ridicule quand on connaît l'histoire. Sauf que plus personne ne la connaît, rapport à la mise à sac du village et au massacre de la population. C'est dommage, ça aurait fait une jolie histoire. Tant pis.

Les restes de Saut' sont alignés le long d'une colline rocheuse, protégés du vent. L'incendie remonte à plus de trente ans, et il ne reste que des ruines effondrées, et quelques bâtiments branlants, rongés par la végétation et les pluies d'automne.

En arrivant, le premier réflexe de Tyria sera de déterrer la pancarte où figure le nom du patelin. Elle la trouvera sans problème, malgré le sol inégal, la croûte de poussière figée et les hautes-herbes omniprésentes.

— *Vous voyez ! Exactement comme dans mon foutu rêve ! Comment vous expliquez ça ? Laquelle d'entre vous fait ça, sérieusement ?*

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

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 Discord – www.badbuta.fr/discord

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

ET LA TECHNIQUE ?

Melaus est un fusionné puissant, ses camarades des Porteurs boostés par une bestiole étrange, et il y a là un paquet d'Armes ayant des comptes à régler avec les Armes Brisées. Autant de raisons pour que les PJs y passent sans trop d'espoir.

Mais toutes les explications ne vaudront jamais quelques stats de figurants bien effroyables et quelques détails sur qui-fait-quoi, exactement, dans cette bande d'assassins.

Ce sera donc l'objet du prochain Opus. Ou peut-être du suivant, les discussions sont encore en cours.

Le grand bâtiment central – une ferme-relais transformée en tripot – est toujours là, effondré en son centre sur le reste du sous-sol. L'arène devait être là, sous le bouge. Le tout se tient dans l'ombre d'un piton rocheux, aiguë et saillant de la colline, rouge comme sang. Même avec les roches bizarres de la région, cette bizarrerie locale est inquiétante et a des airs d'avertissement.

Et justement...

UN MAUVAIS MOMENT À PASSER

Une fois à Saut-aux-cons, les Porteuses sekekers sont pour ainsi dire mortes. Je précise "pour ainsi dire" pour ne pas sous-estimer l'imagination des PJs, mais soyons clairs : votre but dans la scène que voici est effectivement de les tuer.

Les gens qui sont là pour cette attaque sont venus pour capturer Tyria. La présence des PJs est juste un bonus heureux pour eux. Leur objectif sera donc un massacre en règle. Une fois cela fait, ils prendront les Armes Brisées et les jetteront dans un ravin à quelques kilomètres. Une ravine profonde et perdue dans un coin désert. Pas forcément un endroit aussi perdu que la grotte des hauts de Mortepente, mais l'assurance de quelques décennies à hurler dans le vide...

Heureusement, les PJs ont un allié caché, et ils s'en tireront un peu mieux que ça, mais pas avant d'avoir souffert...

Les forces en présence

Une fois les PJs dans les ruines, ils verront sans problème un petit campement de voyageurs. Quatre personnes attendent là, comme appât si le groupe est méfiant, ou comme déclencheur pour fermer le piège sinon. Pour rappel, ils attendent juste Tyria, mais sont prêts à attaquer et neutraliser une fusionnée. Autant dire qu'ils ne sont pas venus les mains dans les poches.

Les quatre "voyageurs" du petit campement sont un Hysnaton elfe, un Hysnaton troll et deux Always aux airs de mercenaires. Ils ont tous des Armes apparentes, et Tangorogrim est là, à côté de l'elfe.

Melaus - Hysnaton elfe - Porteur de Tangorogrim

Urkdun - Hysnaton troll - Porteur de Boneshifter

Marius - Alweg de la Mort carmin - Porteur de Kapput

Gaelan - Alweg de la Mort carmin - Porteur de Solito

Aussitôt que Tyria sera repérée, un son de corne montera dans l'air, et la Mort carmin refermera son embuscade. Il y a normalement une vingtaine de personnes dans la troupe de Melaus, tous Porteurs de la Mort carmin ou du Miroir du passé.

Et c'est parti...

Melaus ordonnera aux PJs de se rendre et de jeter leurs Armes. Il ne s'attend pas à ce que le groupe obéisse, mais ça ne coûte rien. Par contre, il ne négociera pas. Si les PJs ne jettent pas leurs Armes, il ordonne leur mise à mort.

Tyria ne sera d'aucune aide en la circonstance. Elle a rêvé d'un combat, et compte sur ce moment pour se reconstruire. Cela peut paraître idiot ou basique, mais elle ne voit pas d'autre solution. Elle veut se battre, et le comportement de Melaus et de ses hommes colle un peu trop bien avec ça.

Les PJs pourront remarquer deux autres personnes dans la troupe, par leur comportement ou leur apparence.

L'un est un Dérignon, qui restera en retrait du combat, protégé de toutes manières par deux gardes du corps. Il a l'air d'un érudit en voyage d'étude, et paraît stressé par ce qui se passe. Si on essaie de s'adresser à lui, ou de l'impliquer dans le combat, il se passera un truc intéressant. Le PJ concerné ne verra aucune réaction du type lui-même, mais une Arme s'adressera à lui en direct, en canal privé. Le message sera bref, et le ton stressé.

— *Mais qu'est ce que vous faites ? Intervenez donc ! Vous êtes capable de vaincre ce fou. C'est certain ! Les rêves ne mentent pas. Il faut le tuer. C'est à vous de le faire !*

L'autre personne est une jeune fille aux allures de fouine, qui se déplace sur la falaise et surveille le combat de loin. Elle se déplace à la verticale, comme si elle marchait sur le sol. Porteuse donc, sans aucun doute. Elle surveille particulièrement Urkdun, l'Hysnaton troll – son père adoptif – et l'avertit de tout danger potentiel. Si un PJ se retrouve en mauvaise position à cause d'un des avertissements de la demoiselle, il entendra une voix s'adresser à lui, en canal privé aussi. De toute évidence, il est mal vu de causer à l'ennemi dans cette troupe.

— *Houla, désolé. Vous devriez fuir... ils sont juste là pour la fille bizarre. Ils sont trop forts, laissez tomber. Ça ne sert à rien d'essayer de tenir...*

Et une mauvaise surprise pour la fin...

Vous devriez pouvoir tuer votre bande de Porteuses sans trop de soucis, en forçant simplement sur le nombre d'Armes en face. Quelques pouvoirs un peu brutaux, un joli mépris du danger et quelques coups d'éclats feront normalement le boulot. C'est tout de la Mort carmin, pas une colonie scout en goguette. Mais rappelez-vous que vous voulez marquer le coup et faire de cette scène un beau massacre, MAIS sans vous fâcher avec vos joueurs ni les dégoûter de Bloodlust.

Solution simple : leur montrer que le combat était perdu d'avance, et agrémentez cette mauvaise surprise d'une révélation bizarre et amusante. C'est parfait, parce que c'est exactement le menu du jour. En effet, alors que le combat sera engagé et les PJs aux prises avec leurs adversaires, ils vont s'apercevoir d'un léger problème.

Un test d'observation sur les soldats adverses – pas tous mais une majorité – révélera des particularités physiques bizarres. Des excroissances ressemblant à de l'écorce ou de l'os sur la nuque, l'épaule ou la gorge. Des piques de la même matière bizarre sur le côté du visage ou sur le bras. Pour certains, ce sera carrément le visage qui sera atteint, avec la bouche bizarrement marquée de gerçures, ou les yeux sombres et bordés de picots et de longs cils. Et ces gars-là, malgré leur état, sont rapides, attentifs et diablement coordonnés. À se demander si ce n'est pas un épice ou une joyeuseté du genre.

Puis quand un PJ ou un de leurs alliés se montrera trop coriace – Tyria est toute indiquée pour ce rôle – des remous au sol indiqueront un danger, juste avant que des dards jaillissent des herbes et s'enfoncent dans sa chair. Des piques de cinq ou six centimètres, fin et aiguës, facile à retirer, mais gluant d'une humeur d'un vert brillant et odorant. En quelques battements de cœur, la combattante sentira son corps se détraquer et ses muscles se mettre à sursauter.

Pour Tyria, se sera une pluie de dards avant que trois soldats, des gladiateurs déri-gions à l'évidence, l'attaquent au filet pour l'immobiliser. Pour les PJs, juste de quoi les mettre en sale état, avant que des soldats viennent finir le travail. Un sale combat. Une sale fin.

CONCLURE

La fin dépendra de vos joueurs. La fin exacte, je veux dire. La fin en général, on la connaît. Tout le monde se fait tué, Tyria capturé, Puis fondu au noir pour les Armes.

Mais ils peuvent encore se battre un peu et sauver l'honneur, ou chopper une ou deux infos. À ce stade, ils en sauront assez pour s'apercevoir qu'ils ont au moins deux atouts dans la manche.

Pour commencer, ils ont libéré Tangorogrim de sa prison dans l'Ouest, et peuvent le lui rappeler. Et plus récent mais bien important, ils connaissent sa nature de Première et peuvent tenter de le convaincre qu'ils sont de son côté, invoquant au besoin le nom de Glasspider.

Quelle que soit la voie qu'ils essaient d'utiliser, Tangorogrim sera confus, et commencera à réclamer un peu de temps pour réfléchir. Les PJs auront alors le plaisir de voir l'elfe qui porte Tangorogrim reculer, clairement en train de s'engueuler avec son Arme dieu. Peut-être même l'un d'entre eux aura-t-il la chance de lui porter un coup.

Mais quelques secondes plus tard, le groupe verra l'elfe planter le Cimeterre dans le sol, et dégainer une lame d'os pour revenir à l'attaque, fou de rage. Tangorogrim hurlera de colère, mais les soldats, en majorité, se ruent à la curée. Finissez rapidement après ça, et resserrez la narration à mesure que les Porteuses meurent une après l'autre.

Note utile : à partir de ce moment, plusieurs personnes se retireront du combat. Quelques soldats – essentiellement humains – et le troll énorme et sa fille adoptive. Ils resteront en retrait, clairement mis mal à l'aise par le clash entre l'elfe et son Arme. Les autres continueront le combat sans état d'âme.

Vos PJs ont fait ce qu'ils pouvaient. Rien ne les sauvera de cette situation.

Dernière image à offrir aux joueurs lorsqu'une des Porteuses agonise, avant le coup de grâce. Dans l'herbe haute à quelques pas, un insecte de la taille d'un chat apparaît, et l'observe curieusement. La bestiole paraît intéressée, intriguée même. À mi-chemin entre le cancrelat et la mante, sa carapace a la même apparence que les excroissances des soldats, et ses pattes et sa tête présentent les mêmes picots et tiges.

Alors que le monde s'assombrit pour la Sekeker, et que son Arme sent venir la mort et la rupture du lien, l'insecte s'incline doucement. Son attitude paraît presque respectueuse. Ou peut-être désolée pour l'humaine qu'elle voit mourir ainsi. En tout cas, bien trop attentive et expressive pour un simple insecte.

Mais on en reparlera dans le prochain scénario.