

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Début du scénario maudit de la campagne, le plus bizarre à adapter et le plus complexe pour moi. Un passage obligé, dont vous jugerez la réussite vous même.

Qui a dit que l'exercice du remake était simple ?

MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

JUSTE UNE BELLE HISTOIRE (1/3 - par Rafael)

Les Armes Brisées viennent de perdre leurs Porteuses, après une rencontre bizarre et violente avec une bande de guerriers de la Mort carmin. Ils ont certainement compris que cette bande était un peu particulière, mais pas encore à quel point. Elles ont aussi assisté à la capture de Tyria, pourtant une Fusionnée avec toute la puissance que cela suppose. De quoi rassurer les PJs – on a perdu mais c'est normal – mais pas forcément à long terme – alors c'est ça qu'on affronte ?

LA VOIX DE SON MAÎTRE

Nos Armes favorites vont donc retrouver le bon air et la lumière en sortant d'un sac dégoûtant et mal fichu, ou d'une couverture roulée et pleine de crasse s'il y a une lance ou une hache de bataille dans le lot. En réalité, elles ont été déterrées par Luzine et Artonio, deux gagne-petit d'un bled perdu un peu plus haut sur la route de Pôle.

Ils ont été payés par un Hysnaton troll balaise et grognon, avec un sale regard. Il leur a refilé une bourse bien trop garnie, juste pour aller à un endroit précis, déterrer les Armes s'y trouvant, et les ramener à Briegue. Là, ils devaient simplement les refiler à qui en voudrait.

Cela risque de faire une scène rigolote, les anciens Porteurs voyant deux péquenots arriver sur la place devant le Saut de la griffue, pour jeter leurs Armes-Dieux en vrac au milieu avant de reculer pour regarder la suite des événements. Jouer cela comme vous le sentez, avec ruée générale, quelques aventureux seulement, ou une bande de mili-ciens tentant de devenir porteurs d'Armes en menaçant à l'arbalète. Les Armes Brisées joueront évidemment leur rôle, et pourront donc retrouver leurs Porteurs facilement ou les faire moiter un peu, au choix.

Luzine et Artonio raconteront volontiers leur histoire aux Porteurs, d'autant plus que l'Hysnaton troll leur a plus ou moins promis une seconde récompense à l'arrivée. Libre aux PJs d'honorer ou pas cette promesse. La description de l'Hysnaton sera assez claire pour identifier le second de Melaus lors du combat, Urkdun. Retournement de situation étrange mais explicable. Si les PJs insistent, ils apprendront que le gars avait l'air à la fois en colère et triste à crever, grinçant des dents en permanence. Cela colle assez mal avec les impressions qu'ont eu les Armes Brisées, mais pourquoi pas.

Dernier détail, mais d'importance : Artonio donnera aux PJs un rouleau de cuir contenant un carnet à dessins et plusieurs mines de plombs. C'est du matériel de qualité, mais malheureusement récemment taché de sang. C'est aussi un cadeau d'Urkdun pour les PJs, même si comme le racontera Luzine, il a eu un mal de chien à le poser sur la table. Il avait l'air encore plus en colère qu'avant à ce moment-là. Et plus triste aussi !

Si les PJs demandent au couple pourquoi ils n'ont pas profité de l'occasion pour devenir porteurs d'Armes, Luzine et Artonio répondront simplement et honnêtement qu'ils n'ont pas les reins pour ça. Avec le paiement ils vont pouvoir filer au nord et s'installer près de la Perrière. Ils rêvent d'élever des chèvres dans un coin civilisé et tranquille, loin de la guerre et des Sekekers. Pas de bataille et de magie. Un rêve d'humains tout simple. On parie que les joueurs n'y croiront pas ?

Le fin mot de l'histoire

Aussi bizarre que cela paraisse, Luzine et Artonio disent la vérité. Urkdun vient en effet de les sauver de plusieurs années sous terre, dans un coin perdu des abords de Vieusyl. Une question évidente s'impose alors. Pourquoi faire ça, alors qu'il a participé sans état d'âme au combat pour capturer Tyria et tuer les Porteuses sekekers ?

Tout simplement parce qu'après la fin dudit combat, les choses ont mal tournées.

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.

En ce moment, les choses « tournent mal » assez facilement au sein de la Mort carmin, et comme d'habitude, les grands plans de la faction sont en train de prendre l'eau. C'est la grande spécialité de la faction, de créer des dangers énormes et terribles, avant que l'ambiance et les égos des membres ne foutent tout par terre. Sauf qu'avec Melaus mêlé à l'affaire, les choses vont sûrement tourner extrêmement mal avant de s'arranger, même un peu. Et les PJs, qui connaissent les pouvoirs et la nature de Tangorgrim, peuvent s'en douter aussi.

Pour Urkdun, qui avait quelques doutes sur le niveau de folie de son chef, les choses viennent de prendre un tour très personnel quand Melaus a assassiné froidement sa fille, Malisse, après le combat contre les PJs. On y reviendra, mais pour Urkdun c'est la goutte d'eau qui a fait déborder le vase. Il a donc choisi de trahir son chef, et de mettre en marche ses propres plans.

Et son premier coup est simplement de faire ressortir les Armes du trou où elles ont été jetées. Elles peuvent faire des alliés possibles, et elles foutent la merde entre Melaus et Tangorgrim. Tout bénéf. On reviendra vite sur les plans de Boneshifter et Urkdun.

LA PISTE SUIVANTE

Urkdun est donc réparti vers Pôle, même si cela ne veut pas dire grand-chose. Comme Rome, Pôle est au centre de tous les réseaux et qui sait où il est maintenant ? Melaus et Tyria ne sont peut-être même pas au même endroit, et de toutes manières, le temps que Luzine et Artonio trouvent les Armes Brisées et descendent à Briegue, la Mort carmin a bien trop d'avance. C'est d'ailleurs pour ça qu'Urkdun a envoyé le couple vers Briegue, le gros centre « commercial » du secteur.

Sauf qu'il y a bien une piste à suivre : celle offerte par le troll. En ouvrant le carnet à dessins, les PJs comprendront que c'est le carnet de travail d'une cartographe douée et talentueuse. Chaque page est couverte de plans complexes, fait sur site et rassemblant des repères géographiques, des plans de villages ou de zones plus ou moins sauvages. Les marges et les espaces vides sont pleins de croquis d'animaux, de plantes, et de visages. À l'évidence, l'autrice avait un faible pour les enfants et les chats, sur-représentés, mais aussi pour les Hysnatons. On trouvera d'ailleurs des portraits de plusieurs membres de la bande du combat. Urkdun y est, évidemment, avec un sourire sur deux ou trois dessins qui jure avec l'impression qu'il a fait aux PJs.

Et pour finir, une page a été arrachée et pliée pour tomber dès l'ouverture du carnet. Un message y est tracé d'une écriture maladroite et mal assurée.

IL LA TUÉE À CAUSE DE VOUS. ELLE SE BATAIT PAS ASSEZ.

MELAUS EST FOU-MAUVAIS, ET IL MENT.

TOUT LE TEMPS.

IL NE CROIT PAS À NOTRE CAUSE.

IL NE CROIT PAS AU VIEUX-SANG.

SON SECRET EST LÀ-BAS.

TUEZ-LA. VENGEZ MA FILLE.

Sur la feuille en question figure le plan de Vargalupino. C'est un bourg au nord des plaines dont les PJs ont dû entendre parler lors d'un de leurs voyages, ne serait-ce que lors de la recherche de Brillant. Et c'est aussi leur prochaine étape.

Et si mes PJs ne veulent pas y aller ?

C'est un risque, en effet, même s'il y a des moyens de guider, suggérer ou forcer les joueurs. Mais soyons franc : si vous en êtes à ce point de la campagne, vous commencez sûrement à savoir guider vos joueurs correctement, ou au contraire improviser pour relocaliser ou modifier à la volée les scénarios à problèmes.

Et si malgré tout vos PJs refusent de suivre cette piste trop évidente, craignent un piège ou sont juste taquins tendances cherche-merde, pas grave. Ce scénario est en réalité tout à fait optionnel. Melaus aura simplement, dans ce cas, encore accès à Mademoiselle et à ses pouvoirs. Cela risque d'être une gêne considérable pour la fin de l'histoire, mais après tout, il y a des joueurs qui aiment le mode hardcore pour leurs jeux, non ?

VARGALUPINO

Le bourg est un ancien lieu important, centre de l'exploitation du Grand fangeux. Cette zone marécageuse était une importante ressource pour Pôle durant l'âge d'or impérial, et fût même en grande partie aménagée. Certains grands canaux sont encore empierrés, certains ponts encore debouts, mais trois siècles de retour à la nature n'ont pas fait de bien à toutes ces jolies structures. Une bonne part du fangeux est même devenue une forêt, reflet tempéré des jungles avec davantage de boues bien traitres, et un peu moins de bestioles. D'ailleurs, la faune est moins foisonnante, et le climat plus froid se ressent dans le côté maussade des prédateurs. Le Sud, la pluie et le sale caractère en plus, quoi.

Le bourg

La ville elle-même est assez basique, partageant son temps entre l'exploitation des ressources du Grand fangeux et la gestion d'un patrimoine en péril. En effet, aucune des industries de la ville n'est réellement à l'abri des ravages du temps et du climat local. À la grande époque, Vargalupino devait être magnifique, comme en témoignent les statues, les façades gravées et les hautes murailles extérieures. Mais c'était du temps du commerce avec Pôle, des grandes caravanes, et du marais maîtrisé et canalisé.

Aujourd'hui, les revenus de toutes les manufactures ont baissé. Il n'y a plus qu'une poignée de maîtres et de compagnons dans chacune, et les espaces sont vides ou encombrés de stocks épars et de poussière. La ville est parsemée de bâtiments vides aux fenêtres barrées de volets vermoulus, et de commerces fermés. L'entretien de tout cela, pour sauver les apparences, engloutit une partie de l'impôt, mais la cité reste un joli exemple de cité derigione tranquille, en apparence. Imaginez une « cité médiévale » moderne, mais en hiver sans touristes ni animation. Tranquille, jolie, mais déprime assurée, surtout avec le marais tout autour.

Le fangeux

C'est le nom actuel de ce que le guide impérial appelé autrefois « Les jardins des sentines ». Un terme un peu plus recherché, mais désignant globalement la même chose. Les marais étaient autrefois plus propres, plus faciles à exploiter et à naviguer, mais les décrire comme des jardins reste un exercice assez hypocrite.

Il faut dire que l'endroit reste soumis à un microclimat assez particulier, qui arrose l'endroit les trois-quart du temps d'une bruine pénétrante et glacée. Le dernier quart se répartit aléatoirement entre des canicules foudroyantes qui séchent la boue en plaques traîtresses et cassantes et déclenche fermentation et gaz divers, ou des pluies diluviennes provoquant inondations et affaissement de zones.

Les trois derniers siècles ont été difficiles pour l'endroit, et seuls les aménagements importants de l'âge d'or de l'Empire font que tout n'est pas revenu à la nature. Les grands canaux, la route renforcées et les ponts principaux forment le squelette autour duquel pourrit le cadavre des jardins des sentines, formant le Grand fangeux moderne.

Sur les flancs nord et sud-est, deux grands bois se sont formés. Le Bois des princes au nord est un ensemble de zones à peu près navigables, mais en grandes parties désertes depuis que l'exploitation des marais s'est concentrée autour du bourg. Au sud-est, les Grandes jachères sont une véritable mini-jungle. Plus étendues et dangereuses que le Bois des princes, elles sont aussi plus fréquentées, par quelques chasseurs voulant profiter des ressources en gibier, plantes bizarres, et frissons divers.

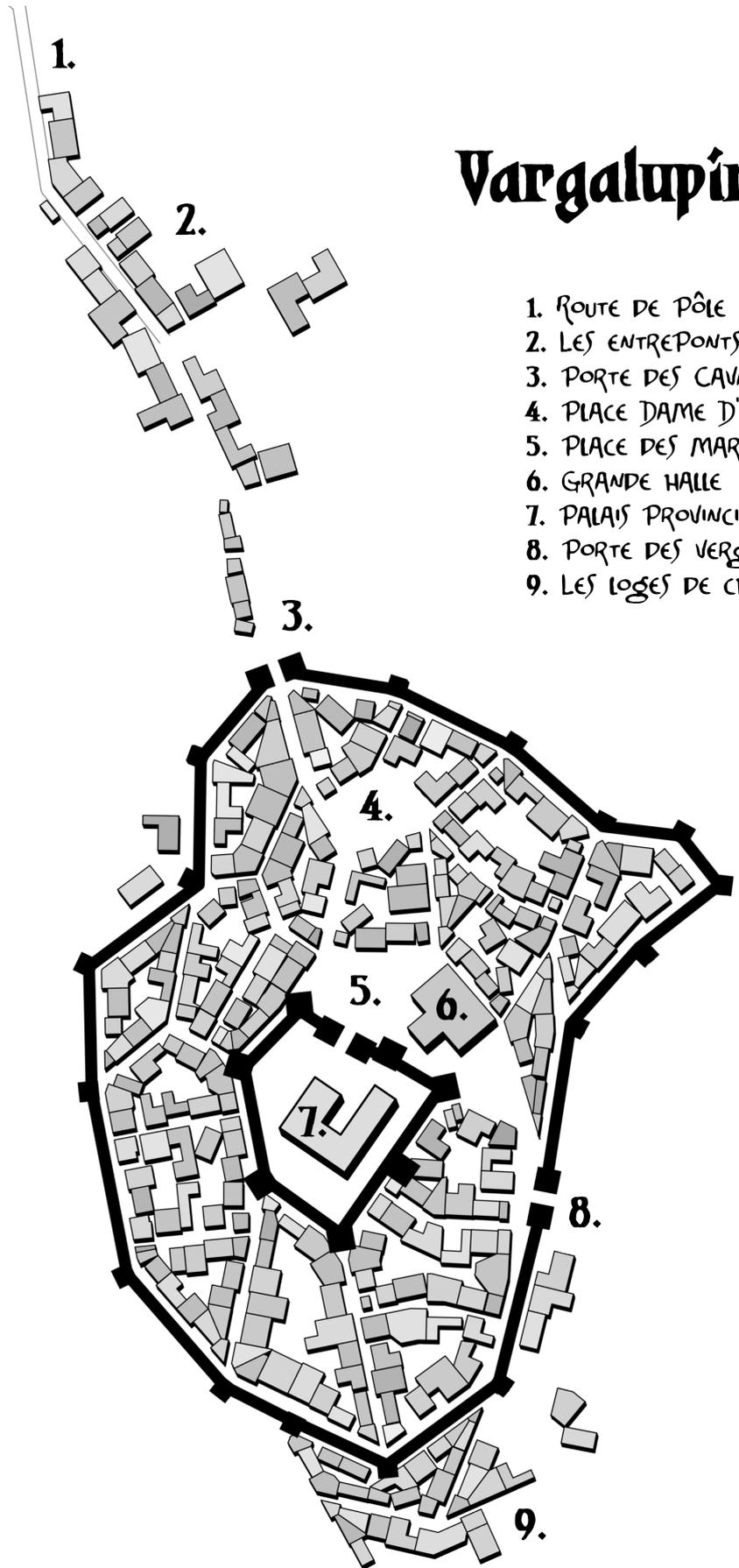
ARRIVÉ EN VILLE

Il n'y a qu'une route pour arriver à Vargalupino, même si cinq routes transitent supposément dans le fangeux. Ces cinq axes, en état plus ou moins lamentable, convergent tous vers un petit hameau. Le Clôt-Bertille ressemble surtout à un grand carrefour avec quelques maisons tassées entre les chemins, sur une zone de terre ferme en bon état. Les gens du Clôt sont sympathiques, surtout en considérant leurs conditions de vie, et le bouge local – Le tabouret au sec – est le principal lieu de vie. On y apprendra sans souci les bases à connaître sur le Fangeux, les bois et Vargalupino, pour peu qu'on fasse l'effort de consommer, d'offrir une tournée, et de donner des nouvelles du monde.

Concernant Vargalupino, les gens du Clôt-Bertille ont en revanche un avis bien tranché. Ils parlent des vargalupins – oui, c'est le gentilé – en les appelant d'un autre surnom : les frappadingues. De l'avis général, les gens du bourg sont des fous plus ou moins furieux, des déments au dernier degré, ou de doux dingues inadaptés à la vie dans le Tanæphis d'aujourd'hui. Les théories sur le pourquoi abondent, mais les gaz du secteur de la ville, une malédiction par une Arme puissante ou la consanguinité galopante sont les plus courantes.

— *Mais de toute façon, vous le verrez vite. C'est à une grosse heure de marche au sud, par la route du bourg. Presque au bord des Grandes jachères. Vous jugerez sur pièce !*

Vargalupino



1. ROUTE DE PÔLE
2. LES ENTREPONTS
3. PORTE DES CAVALES
4. PLACE DAME D'ÉOLIE
5. PLACE DES MARCHÉS
6. GRANDE HALLE
7. PALAIS PROVINCIAL
8. PORTE DES VERGERS
9. LES LOGES DE CHASSE