

N°103 - 8 MARS 12017

Voici donc la fin du scénario thunk pour ÉCLATS DE LUNE, et...

Non. C'est tout en fait.

SCÉNARIO 03 — « CHALEURS BLEUES » — 2^{ÈME} PARTIE

LE DÉROULEMENT DU SCÉNARIO

L'histoire est assez simple, et devrait se dérouler selon le schéma suivant. Ce n'est évidemment qu'une possibilité, dépendant des idées et des envies de vos joueurs, mais elle devrait vous donner de quoi improviser.

- 1 - Les PJs s'installent dans le camp du Merle gris, et se font quelques amis et quelques ennemis, pendant qu'ils attendent la fin du gros temps et le retour des éclaireurs. Dans le même temps, ils se frottent à quelques joli(e)s Thunks, et attrapent probablement le virus.
- 2 - Les PJs découvrent la maladie qui commence ses ravages.
- 3 - Sous l'influence de quelques fâcheux, les PJs se retrouvent suspects dans l'affaire du virus (voire dans quelques autres affaires). Ils doivent se disculper, tout en essayant de résoudre l'énigme de cette étrange épidémie, en particulier s'ils se sont fait des amis ou sont eux-mêmes infectés.

DERNIÈRES NOUVELLES AU CLAN

En vivant leurs premières heures ici, les Porteurs découvriront que trois événements agitent le clan.

- Manou et Koto, deux chasseurs, ont été tués par des voyageurs, sans aucune raison apparente. Des pisteurs sont partis sur les traces des coupables, et on a ramené au camp des étrangers (les PJs), qui seraient d'autres victimes des assassins.
- Yaout, la fille de Koto, a disparue juste après qu'on lui ai annoncé la mort de son père. Elle n'est pas revenue au village.
- Une maladie étrange s'est déclarée dans le clan, et le guérisseur, Doukab, ne semble pas comprendre ce qui se passe.

LE CLAN DU MERLE GRIS (PLAN EN PAGE 2)

Comme presque tous les campements thunk celui du merle gris est construit en plusieurs noyaux identiques, chacun organisé comme suit. Un cercle de tentes-habitations tassées autour d'un foyer, sert de centre de vie. Dans chaque tente habite une famille, pas forcément très stable puisque la structure familiale sont assez lâches et mouvants dans le nord thunk. La cinquième tente est une réserve commune de matériel, de vivres et de bois. Enfin un abri ouvert ou un grand enclos ferme généralement le cercle, contenant quelques bêtes dont tout le noyau s'occupe.

Les noyaux sont repartis sur le terrain pour profiter d'une défense naturelle contre le vent ou les dangers du coin. Ici, il s'agit d'une arête rocheuse qui casse les vents et rend le camp très vivable, même par gros temps.

Une zone particulière, mieux protégée, se trouve souvent le plus au centre (ici, c'est le troisième feu). Elle contient plusieurs tentes de stockage, où on place les produits à échanger, ainsi que les biens les plus précieux. C'est souvent là qu'on place aussi les anciens et les membres les plus importants du clan, afin qu'il soient moins exposés aux dangers. Une grande tente permet d'accueillir plus de monde, pour des réunions ou des fêtes. Pour le merle gris elle sert aussi d'habitation aux proches de Salim.

LE CASTING

Cette section vous présente les personnages du village, et vous donne les infos utiles pour les interpréter. C'est aussi ici que nous vous expliquons leur actions au fil du scénario et les interactions possibles avec les joueurs.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

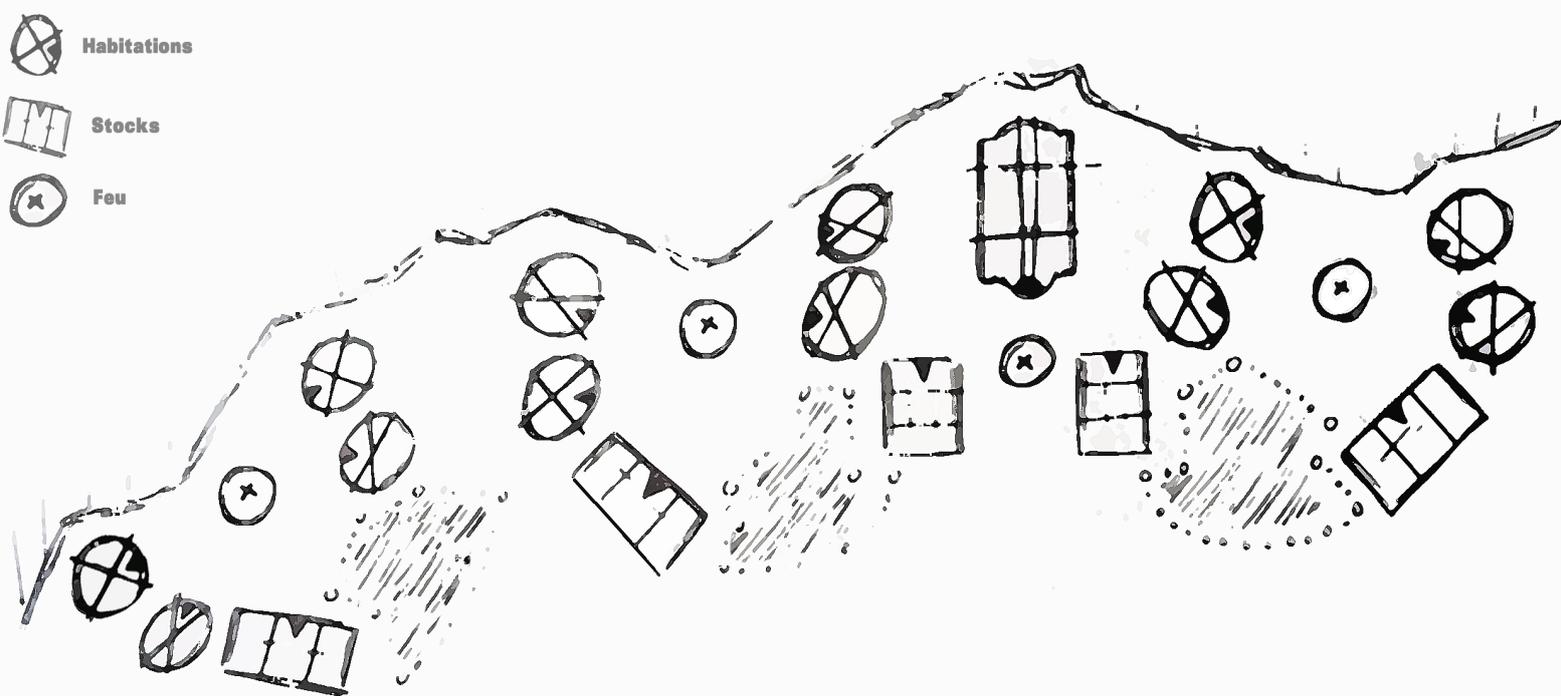
Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



Habitations

Stocks

Feu



LES FIÈVRES D'AZUR

Il s'agit d'une maladie mortelle, produite par un épice, et transmise par voie sexuelle.

• Transmission

L'utilisateur de l'épice infecte à coup sûr ses partenaires, indépendamment de son sexe ou du leur. Un individu infecté transmet ensuite la maladie dans cinq cas sur six (jet de 1 à 5 sur 1d6).

D'abord inactive et indétectable, la maladie incube pendant quelques jours (1d6) puis s'active à l'orgasme suivant de l'hôte. Ainsi, elle ne peut pas le tuer avant d'avoir été transmise.

• Progression

Une fois active, elle provoque des crises d'un état de rêve éveillé, dont la victime a de plus en plus de mal à sortir. Cette période dure quelques semaines, la victime perdant peu à peu ses forces.

Dégâts : 2 points de Faiblesse par semaine, sans possibilité de récupérer

Interruption : test de Médecin (2) pour réduire la perte de faiblesse à 1 point au lieu de 2 (un seul test)

Effets secondaires : tant que le virus est actif, la victime subit une faille « Réverie intermittente » (2).

• Dénouement

Lorsque la victime est à trois points de faiblesse ou moins, elle devient finalement « accroc » aux rêves, et s'oppose alors aux soins qui pourraient sauver sa vie. En quelques jours, elle cesse de s'alimenter, puis se laisse aller au sommeil, jusqu'à la mort.

SALIM ET SES PROCHES

Salim (65 ans)

Le vieux Salim est toujours en vie, dernier parmi les voyageurs venus de la Nation. Son « grand amour » thunk, Tinké, est morte il y a une quinzaine d'année, après lui avoir donné trois enfants. Il a eu deux autres enfants avec d'autres femmes hors-clan, mais ceux-ci ont quitté la tribu depuis longtemps. Kamit est à présent un vieil homme fatigué, mais il garde une belle vivacité d'esprit et une passion pour son clan. Il sera ravi de rencontrer des voyageurs, et sera intéressé par chacune de leurs histoires.

Si les PJs se comportent correctement, Salim sera un allié pour eux, et les soutiendra aussi longtemps qu'ils seront sincères, ne mettront personne en danger, et n'agresseront pas de Thunk sans une très bonne raison.

Doukab (30 ans)

Le premier fils de Salim, médecin et spécialiste en herbes diverses. Il fait partie des aînés du clan, et fait office de guérisseur grâce aux talents transmis par son père et sa mère. C'est un homme agréable, un peu méfiant, mais sans a priori. Il se bat contre la maladie depuis deux semaines, et ne comprend pas ce qui se passe. Il sera soulagé d'avoir de l'aide, mais ne laissera personne mettre ses patients en danger.

Abdat (25 ans)

Le deuxième fils de Salim, chasseur et éclaireur, il a perdu une jambe il y a deux ans dans une attaque de lynx. Son frère Doukab lui a sauvé la vie, mais l'amputation lui a aussi fait perdre sa place dans le clan. Il ne sait pas comment se rendre utile, déprime, s'énerve, et peut devenir agressif simplement pour dévouer sa colère rentrée.

Yahoull (35 ans)

C'est la fille de Salim. C'est une femme calme, un peu effacée, qui vit dans l'ombre du souvenir de sa mère, Tinké. Tout le monde la compare à cette mère, la définit par rapport à elle, et Yahoull en est venue à détester cette ombre diffuse qui la suit depuis son enfance. Très douée avec les enfants, elle espérait gagner un peu de place et d'indépendance en ayant ses propres gamins, mais depuis la naissance de ses trois filles, elle a l'impression d'être devenue encore plus transparente.

Elle peut devenir une bonne fausse piste, avec son air triste, ses manières trop discrètes, et la façon dont elle alterne timidité et regards noirs lorsqu'on l'ignore ou qu'on la rabroue.

Marou, Delou (18) et Vadi (20 ans)

Les jumelles et la fille aînée de Yahoull. Ce sont toutes les trois les chouchous de leur grand-père, même si comme on le verra un peu plus tard, Vadi a pris un peu de recul depuis quelques mois.

Marou et Delou, deux jumelles assez magnifiques, font des ravages dans les villages depuis quelques années, et seront ravies de mettre la main sur les joueurs. Le fait que leur grand-père leur demande les ternir à l'œil sera juste une motivation de plus. L'idée de séduire un Porteur au point de le faire rester, gagnant ainsi un protecteur puissant pour le clan, est un sacré défi, mais elle ne sont pas du genre à reculer devant la tâche.

LES AINÉS

Niong et Bakimo (70 ans environs)

Les deux vieux routards, qui ont tout vu, tout fait, et voudront faire profiter les PJs de leur sagesse. Imaginez les deux vieux du Muppet-Show (Statler et Waldorf), en version thunk. Deux vieillards moqueurs, observant, commentant et jugeant les actions des Porteurs, toujours prêts à aider ou à dénigrer selon leur humeur, avec une bonne dose de « Autrefois, on faisait pas comme ça ! » en bonus.

Toukette (65 ans)

La vieille Toukette est une teigne agressive, qui montre que même chez les thunks, il existe de vrais méchants sans raison ni remords. Raciste et acariâtre, elle fera tout pour pourrir le séjour des PJs. Jeune, elle n'a pas eu son mot à dire lorsque les Batranobans sont arrivés mais elle s'est endurcie et a accumulé sa bile depuis cette lointaine époque. Imaginez un croisement de Boutin, le Pen et Alliot-Marie, et vous aurez une idée du désastre ambulante.

Elle n'a pas de vraie raison pour détester les PJs, mais pense sincèrement qu'ils sont là pour blesser et détruire le village. Aussitôt qu'elle les voit, elle décide aussi qu'ils sont pour quelque chose dans la maladie qui frappe le village. Il faut donc les punir, les tuer ou les chasser aussi loin que possible.

Évidemment, elle est aussi lâche qu'elle est vicieuse, et ne risquera donc pas sa peau. Par contre, elle essaiera de pousser d'autres personnes dans les pattes des PJs, se fichant des risques qu'ils prennent par sa faute. D'ailleurs ce n'est pas sa faute, puisque TOUT est de la faute des étrangers.

Voici quelques pistes possibles :

La fauche - En volant quelques objets, puis en les cachant dans les affaires des PJs, elle essaiera de les faire accuser. Elle fera de même en piquant des pièces de matériel chez les PJs et en les plaçant chez un Thunk qu'il ont l'air de ne pas aimer.

Elle pourra aussi vandaliser un endroit ou une tente en abandonnant un objet des PJs sur place. Que ce soit crédible ou bien fait importe peu, puisque pour elle, les PJs ont déjà l'air coupables.

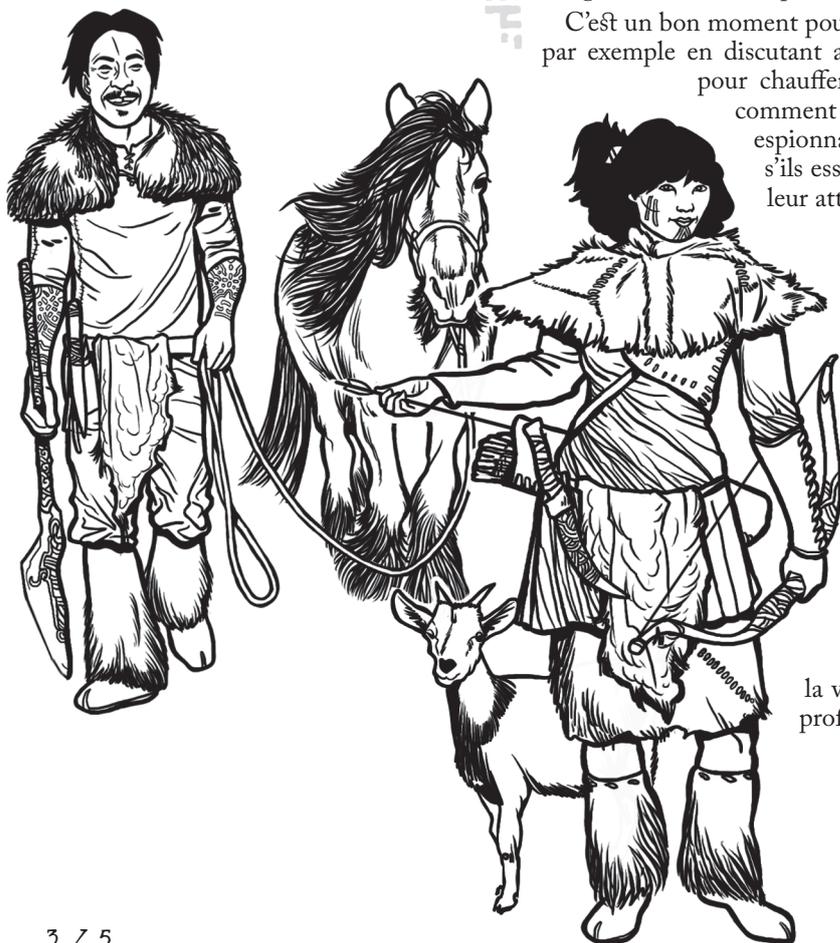
Pousser des Thunks à agresser les Porteurs - Dès que les PJs se feront des amis et amis intimes dans le clan, Toukette essaiera de semer des graines de jalousie chez les amis et amants des « victimes ». Les Thunks ne sont pas jaloux de nature, mais la vieille connaît bien ses proies, et n'hésitera pas à insinuer que les Porteurs ont pu forcer les choses, se servir de drogues, ou tout autre argument fallacieux que vous pourrez imaginer, selon le comportement de vos joueurs.

C'est un bon moment pour que les joueurs découvrent les agissements de Toukette, par exemple en discutant avec leurs « agresseurs ». En effet, elle a dû se dévoiler pour chauffer les esprits des jeunes Thunks. Laissez les PJs choisir comment ils veulent régler la situation (dénonciation, confrontation, espionnage pour accumuler des preuves...). Notez toutefois que s'ils essaient de gérer ça tout seul et se font repérer, cela pourrait leur attirer des ennuis.

Insinuer que la maladie est de la faute des PJs - Ce sera le dernier argument de Toukette, aussi impossible et idiot que ce soit. Elle sera pourtant très décidée à démontrer l'indémontrable, et vous pourrez en profiter pour glisser une ou deux vérités dans son discours - en particulier si les joueurs ont raté quelques évidences lors de leur enquête.

Elle a ainsi repéré que seul les Thunks actifs sexuellement et ouverts étaient contaminés (pas les enfants ni les couples « fixés » en ce moment). Pour elle cela désigne les joueurs comme les coupables, même si elle n'explique pas le début de l'épidémie avant leur arrivée. Elle hurlera sûrement « qu'ils ont un complice dans le clan », ce qui est à la fois stupide et un bien bel indice.

Guy, qui a dû faire des pieds et des mains pour apprivoiser la vieille carne à son arrivée, ne fera rien pour aider les PJs, profitant au contraire du bordel ambiant.



MAIS POURQUOI LE VILLAGE ENTIER ?

Les joueurs seront peut-être étonnés du plan de Guy consistant à empoisonner le village tout entier, pour éteindre la lignée de Salim.

En effet, en arrivant, l'assassin comptait simplement viser les proches et descendants du vieil homme, et quelques autres cibles annexes afin de masquer ses traces. Mais les Thunks sont ce qu'ils sont, et Guy s'est vite aperçu que les lignées ici ne sont pas aussi précises et certaines que dans l'Ouest.

Au final, malgré quelques rapides recherches généalogiques, il a bien fallu l'admettre : pour effacer les traces de Salim dans le Nord, une extermination du clan entier était la meilleure solution.

En réalité, il reste sûrement des enfants de Salim dans le Nord, dans d'autres clans, semés lors des rencontres au hasard des routes. Mais ce ne sont que de vagues possibilités, impossibles à retrouver, et Guy n'a pas l'intention d'en parler à ses employeurs.

LES JEUNES

La bande de Touch

Une meute de mômes qui voudront en savoir plus, et rendre service au joueurs en échange d'histoires et de cadeaux exotiques.

Touch - (9 ans) Le petit dur charismatique qui n'a peur de rien, et sera prêt à tout pour qu'on le laisse toucher une Arme-Dieu.

Ashi - (8 ans) La petite sœur de Touch, une furie en devenir qui se considère comme la protectrice et la garde du corps de ses petits camarades, même plus âgés qu'elle.

Yall - (7 ans) La jolie fragile aux grands yeux, qui s'essaie à ses premières séductions du haut de ses sept ans, et fera fondre le cœur des plus endurcis.

Amir - (11 ans) Le métis batra très marqué, qui sent déjà qu'il n'est pas à sa place ici et rêve de déserts lointains, de découverte et de grand voyage.

Miren et Tong - (9 ans) Les jumeaux à qui Toukette (cf. *Les vieux*) a dit que les Porteurs étaient TRÈS méchants, et qui les surveillent donc comme on piste des monstres, aussi effrayés que passionnés par cette aventure.

Yaout (11 ans)

C'est la fille de Koto, l'un des chasseurs qui ont eu le malheur de croiser la route de Tinie et sa bande lors de leur fuite. La gamine a disparue juste après qu'on lui ait annoncé la mort de son père. Après une journée d'absence, le village s'inquiétera plus sérieusement, et lancera des recherches. Participer serait un gros plus pour les PJs, s'ils veulent se faire bien voir.

La fillette s'est simplement éloignée pour pleurer, puis s'est perdue dans la tempête à moins d'un kilomètre du village. Elle s'est réfugiée dans une tanière de blaireau. Un peu de pistage, d'obstination ou d'instinct devrait suffire à la retrouver.

Si les joueurs refusent de s'en mêler, vous pouvez choisir de laisser mourir la gosse. Toukette en profitera pour insinuer en douce que les PJs sont derrière sa disparition, son enlèvement même, et une ambiance bien ignoble pèsera sur eux à partir de là.

LES ADULTES (entre 20 et 30 ans)

La population thunk est assez jeune, et même si certains vieux croûtons résistent aux hivers et aux épreuves du Nord, la pyramide des âges est tout de même sérieusement tassée vers le bas. Voici quelques exemples de PNJs à mettre dans les pattes de vos joueurs.

Vahiang

Le beau gosse du clan, qui détestera la concurrence des PJs. Il ne fera rien pour déclencher un vrai conflit, craignant de prendre un mauvais coup, mais sera plus efficace en provocations publiques et en insinuations discrètes. Si les joueurs se montrent avec Marou ou Delou, il passera à la vitesse supérieure, car les jumelles l'ont souvent fait tourner en bourrique tout en se refusant à lui.

Non'dig

Un chasseur qui en a assez du village, et voudra se trouver une Arme. Il n'a rien contre les PJs, et n'est pas du genre à tuer pour arriver à ses fins, mais il suivra les Porteurs s'ils prennent des risques, se battent ou s'aventurent hors du village.

Quoi qu'en pensent les joueurs, il ne veut rien de spécial, ni de mal au groupe ; juste être au bon endroit si un Porteur meurt, afin de pouvoir s'emparer de son Arme.

Loï et Piko

Deux amoureux, en plein « drame ». Loï est une drama-queen de premier ordre, et voudra se servir des PJs pour rendre Piko jaloux. Piko, un vrai gentil, viendra voir les joueurs pour arranger les choses. Il est assez malin, pas jaloux pour deux sous, est proposer de jouer un peu la comédie pour donner à Loï ce qu'elle veut sans mettre personne en danger.

Si les joueurs gèrent bien la situation, il peuvent passer du bon temps, s'amuser avec cette drôle de situation, et gagner un allié précieux en la personne de Piko. Il a une bonne réputation dans le village, et sera très écouté s'il se met à soutenir ou à appuyer les Porteurs.

Maena

Une jeune femme avec trois gosses, qui rêve de trouver un père pour sa meute, et fera tout pour attraper un des PJs dans ses filets. C'est une fille simple, un peu dépassée, qui se sent juste seule. Si on la repousse trop brutalement, elle pourrait devenir une alliée de poids pour Toukette.

ET L'ORDURE DE SERVICE...

Guy de Sangre

Je vous ai déjà présenté Guy dans l'introduction du scénario, mais voilà comment vous en servir lors de cette histoire

Guy est arrivé au clan il y a quatre mois, et prétend vouloir en apprendre plus sur la culture de sa « défunte épouse ». Il raconte avoir racheté une esclave thunke dont il était tombé amoureux chez un ami, l'avoir libérée et épousée, et qu'elle est malheureusement morte dans une émeute de l'Ordre nouveau il y a un an.

Il ne « supporte plus Pôle, et veut savoir d'où venait sa chère femme ». Elle-même ayant été capturée et vendue enfant, elle ne savait presque rien de sa culture. C'est donc à la fois un voyage pour s'éloigner de sa douleur, et rendre hommage à son épouse perdue. Guy a soigneusement préparé son histoire, et sera presque impossible à prendre en défaut.

Après un temps d'adaptation, il a commencé à répandre le virus. Il disposait d'une petite réserve de fioles, qu'il a épuisée un peu plus vite que prévue. Aujourd'hui, il ne lui reste qu'une ampoule de virus, et il prévoit donc de quitter le secteur très bientôt. Il ne dispose que de deux ampoules d'antidote, et tout son matériel est caché dans les affaires de... Vadi, la fille aînée de Yahoull.

Vadi ?

Guy, en ordure d'élite, s'est fait une spécialité de séduire et de manipuler les gens pour obtenir de l'aide lors de ses missions. Ici, il a repéré Vadi, qui en plus d'être très malheureuse de la concurrence de ses sœurs, est d'une nature assez dépressive. Il a commencé à la séduire doucement, calmement, et surtout en cachette. Aujourd'hui, par un savant mélange de douceur et de maltraitance morale, il la tient très correctement, et l'a persuadé de l'aider dans son projet. Notez qu'elle n'est pas infectée, Guy prenant des précautions avec elle.

Selon la manière dont les joueurs prendront les choses, ils pourront considérer la jeune femme comme une ignoble traîtresse – et après Tinie, cela commence à faire beaucoup – ou s'apercevoir qu'elle est une victime elle aussi. Lorsque les joueurs s'intéresseront à elle, laissez les apercevoir un ou deux indices, comme sa tristesse ou ses brusques changements d'humeurs. Si les joueurs la fréquentent un peu, ils s'apercevront qu'elle est rudoyée régulièrement. Ils sera difficile de lui faire avouer qui la traite ainsi, et elle pourrait bien accuser sa mère, son grand-père, ou même les PJs eux-mêmes s'il y a un public pour ça.

Si un PJ paraît sensible aux charmes des Thunks et s'intéresse un peu trop à Guy ou à la maladie, Guy n'hésitera pas à envoyer Vadi le séduire, malgré ses réticences, afin de récupérer un peu d'info. Ce changement d'attitude devrait éveiller la curiosité des joueurs, et s'ils jouent bien les choses, leur permettre de « retourner » la demoiselle et d'apprendre enfin ce qui se passe.

Si les joueurs fouillent les affaires du Dérignon, ils pourront trouver des listes de noms, qui se révéleront être des essais de rapports généalogiques au sein du clan. Salim comprendra facilement de quoi il s'agit si on lui montre les listes, et devinera alors le but du tueur. Par contre, ni l'antidote ni le virus ne sont là, puisque Vadi les cache pour son amant.

LA FIN ?

Pour conclure ce scénario, les joueurs doivent comprendre ce qui se passe, régler la situation, se procurer l'antidote et le disperser dans le village.

Comprendre ?

La description de la maladie, le casting et le plan de Guy contiennent déjà quelque pistes pour que vos joueurs puissent comprendre ce qui se passe au village. Une fois attachés à un PNJ ou un autre, ou infectés eux-mêmes, les PJs devraient se lancer dans cette enquête.

Écoutez leur idées, laissez-les s'amuser, et lorsqu'ils se seront bien creuser les méninges et auront suivi une ou deux fausses pistes, laissez-les dénouer les fils de ce vilain complot.

Régler la situation ?

Pour cela, il faudra probablement tuer Guy ou au moins le neutraliser. Les Porteurs pourront faire ça eux-mêmes, ou dénoncer l'assassin au clan.

Si les PJs font l'erreur de venir sans preuve devant les aînés, Guy demandera aussitôt un duel d'honneur, sans Armes-Dieux évidemment, avec l'intention de se booster à l'épice avant le combat. S'il s'en tire, il filera aussitôt vers le sud avec l'antidote - et Vadi en prime, histoire de rentabiliser l'affaire.

Les PJs sont libres de refuser le défi ou de tuer Guy sans respecter la coutume, mais il leur faudra alors des soutiens, s'ils ne veulent pas être à leur tour chassés du camp. Tout dépendra alors de leur comportement au cours du scénario, et au final des amis et des ennemis qu'ils se seront faits. À vous, meneur, de juger comment le clan réagira, selon l'attitude de votre équipe lors de ce séjourn.

Obtenir l'antidote et le disperser ?

Si les joueurs parviennent à retourner Vadi, elle leur révélera qu'elle possède l'antidote au virus, et le leur remettra. Sinon, il faudra le trouver sur Guy s'il tente de s'enfuir, ou le découvrir par une fouille complète du camp. Encore une fois, si vos joueurs proposent une solution qui s'écarte des idées présentées ici, qu'elle colle avec la situation, vous amuse et les amuse, n'hésitez pas !

Une fois en possession de l'antidote, il faudra trouver comment l'utiliser. Une expérience d'épicier ou de médecin peut aider, mais au pire, Salim ou Doukab pourront donner un coup de pouce. En réalité, le soin se transmet comme la maladie : un porteur doit le boire, puis transmettre l'antivirus comme la maladie, par un rapport sexuel vigoureux et thérapeutique à la fois.

Ainsi se termine cette aventure, comme dans une version porno du banquet d'Astérix, dans une belle, sulfureuse et gigantesque partouze, chacun voulant sa part de soin, un rappel, et une troisième dose avec le grand étranger ténébreux du bout, juste au cas où.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Le retour des éclaireurs, et enfin une piste vers Tinie et Whitebear.

Logiquement : Tinie et Whitebear.

Un truc petit et étrange, qui devrait passionner vos joueurs.

Un truc gros et velu, qui essaiera de manger vos Porteurs.