

N°104 - 22 MARS 12017

Et c'est reparti.

Suite de la campagne.

...

(Oui, clairement, je rame de plus en plus sur les éditos, vu que je ne peux pas parler du scénario sans risquer le spoil.

Des envies ? Des idées ?)

SCÉNARIO 04 – « PROMESSES DE MORT » – 1^{ÈRE} PARTIE

Précédemment...

Bon, ce coup-ci on résume TRÈS vite, pour rattaquer rapidement.

Voyage dans le Nord, érudit Téomes Corce, nièce Tianine. White Bear, Arme-Dieu légendaire, retrouvée. Tianine, sale traîtresse, Mort carmin. PJs bloqués dans trou nain, sauvés par Thunks. Camp, problème, sexe sexe sexe. Clan sauvé. Plus de sexe.

Et enfin du nouveau !

Quelques jours après les événements de « Chaleurs bleues », alors que la météo s'améliore et que les joueurs ont fini de fêter le sauvetage du village, on vient les prévenir que le groupe de chasseurs qu'ils attendent est enfin revenu. Si vous ne voyez pas de qui on parle, il s'agit simplement des Thunks qui ont suivi la piste de Tianine et sa bande, après qu'ils aient tué un couple de chasseurs thunks (cf. Chagar 102, page 01). En fait de groupe, il ne reste qu'un chasseur, et encore en bien mauvais état.

Habap est le seul survivant de la bande, et les joueurs le trouveront dans la tente du guérisseur, en train de se faire bander un moignon de bras gauche. Le jeune homme est un métis batra-thunk de toute beauté, et ses nouvelles cicatrices lui donnent un air assez viril, quoique un peu cabossé pour l'heure. Malgré son état il voudra parler aux PJs, ce à quoi Doukab s'opposera fermement.

Laissez vos joueurs s'énerver un peu ou la jouer docile, selon leurs rapports avec le guérisseur, et faites leur un peu peur. Par exemple, si les joueurs insistent pour lui parler, faite s'évanouir Habap peu après le début de la discussion, et donnez leur l'impression qu'ils ont peut-être tué leur témoin en lui refusant un repos bien mérité. Au contraire, s'ils acceptent de le laisser se reposer, annoncez leur une « alerte médicale » dans la tente, un peu plus tard, pour suggérer que ledit témoin vient peut-être de disparaître avec ses infos.

Le but est simplement de leur faire comprendre que la traque va recommencer, et qu'il va être temps de reprendre la route.

Comment ça, pas le droit de torturer le témoin ?

Lorsque les joueurs pourront enfin parler à Habap, voici les infos qu'il pourra donner. Agrémentez-les, au besoin, de quintes de toux fatiguées, d'un petit vertige, et de plaintes sur son bras perdu ou sa tristesse pour ses frères disparus.

Laissez les joueurs poser leurs questions, et lui extirper les infos une à une. Il est fatigué, un peu confus, secoué : servez-vous en pour stresser vos joueurs.

- *Nous avons suivi leur piste pendant deux jours. Ils avançaient vite. Peut-être même... un peu trop vite. Ils avaient de bons guides, et ils savaient où aller, c'est évident.*

- *Au troisième jour, ils nous sont tombé dessus. Je ne sais pas comment ils ont pu nous surprendre ainsi. C'était un sale embuscade, vicieuse et bizarre. Ils ont quelqu'un chez eux qui a une vilaine expérience de ce genre de choses.*

- *Mes amis sont morts les uns après les autres. Je ne pouvais rien faire ! Je les voyais à peine, et ils avaient des archers avec eux ! Des archers thunks en plus. Comment des Thunks peuvent faire ça à d'autres Thunks ? Mais qui sont ces tarés, putains de lunes ?!*

- *Je me suis planqué dans une congère, et j'ai réussi à me traîner plus loin sans laisser trop de traces. J'avais deux flèches dans le gras, et une dans l'os du bras. C'est pour ça que Doukab a dû me le couper. C'est un foutu miracle que je sois encore là. Un horrible et foutu miracle.*

- *Je me suis réveillé dans le froid du soir. J'ai retiré les flèches, cassée celle du bras, et je suis allé voir si quelqu'un d'autre s'en était tiré. Ils avaient tué tout le monde, et achevé les blessés. Ce sont des dingues. Des Piorads déguisés en êtres humains.*

- *Où ils sont maintenant ? Bha s'ils continuent sur le même axe, ils filent droit sur la passe des morts-assis. Au delà, ce sont les zones de combat, puis les terres occupées. En forçant au sud-ouest comme ça, ils doivent viser le Pas-aux-haches, ou les combes d'Eybouleuf.*

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.



LA LETTRE À ALESSYO

Si les PJs ouvrent la lettre, ils découvriront un texte poli, rédigé avec toutes les finesses de l'étiquette batranobane, et signé d'un nom inconnu (Ton bel Adjimn).

La lettre raconte comment le clan de Salim a été exterminé par un mystérieux assassin, ne laissant aucun survivant dans la lignée du vieil homme.

(Oui, Salim est menteur et prudent)

Puis, « Adjimn » demande à son correspondant de découvrir le commanditaire de cet horrible forfait, afin de pas laisser l'affront impuni.

Il le prie enfin de bien vouloir utiliser une partie des fonds « offerts il y a si longtemps » pour rétribuer les porteurs de la missive, suggérant de les employer pour la punition évoquée plus haut.

Cette lettre est le début du jeu de piste vers le scénario suivant, qui se déroulera donc dans l'Ouest batranoban.

ALORS, ON VA OÙ ?

Les PJs ont donc un axe à suivre, et des buts possibles pour leur voyage. Que demander de plus ?

Des vivres, de l'aide, des guides ? Cela dépendra évidemment du comportement du groupe lors de son séjour au camp, et de l'efficacité des Porteurs lors du scénario « *Chaleurs bleues* ». De toutes façons, les Thunks leur fourniront de quoi quitter le secteur, mais selon leur opinion des PJs, les gourdes pourront contenir une eau pure rehaussée de sève distillée, ou un restant de fond de tonneau agrémentée d'un peu de pisserie de bouc. Idem pour les guides, qui montreront évidemment le bon chemin aux PJs, que ce soit pour aider des amis sincères, ou vite éloigner ces gros cons de leur camp.

Si les Armes-brisées ont perdu des Porteurs dans cette aventure, il sera facile de trouver des remplaçants dans le camp, en particulier parmi les jeunes métis. Ils entendent parler de la lointaine Nation depuis des années, et beaucoup aimeraient y faire un tour et seront tentés de rejoindre le groupe pour voir du pays.

Retour de bâton...

Une fois l'histoire de « *Chaleurs bleues* » terminée, les joueurs auront l'occasion de discuter avec Salim (ou un de ses fils si le vieil homme est mort lors du scénario). Même après tant d'années dans le Nord, il garde quelques traits batranobans, qu'il a transmis à sa progéniture. Et l'un de ces traits, la fierté, s'accommode mal qu'on essaie de le tuer et d'éliminer avec lui la tribu qu'il aime tant.

Il proposera donc aux PJs de le venger, en tuant le commanditaire de cette tentative d'assassinat. Il leur confiera une lettre et le nom d'un de ses plus vieux amis dans l'Ouest, à Durville. Charge à eux de rencontrer cet ami et de lui remettre la lettre. Cet ami, Alessyo, pourra les aider à identifier leur cible, puis les payer pour leur peine. Salim leur promet que cela vaudra le coup, et qu'ils ne regretteront pas ce voyage.

EN ROUTE !

Les PJs reprendront donc la route, avec plus ou moins d'aide et de facilité. Le voyage complet durera 200 km, avec les étapes suivantes.

La passe des morts-assis

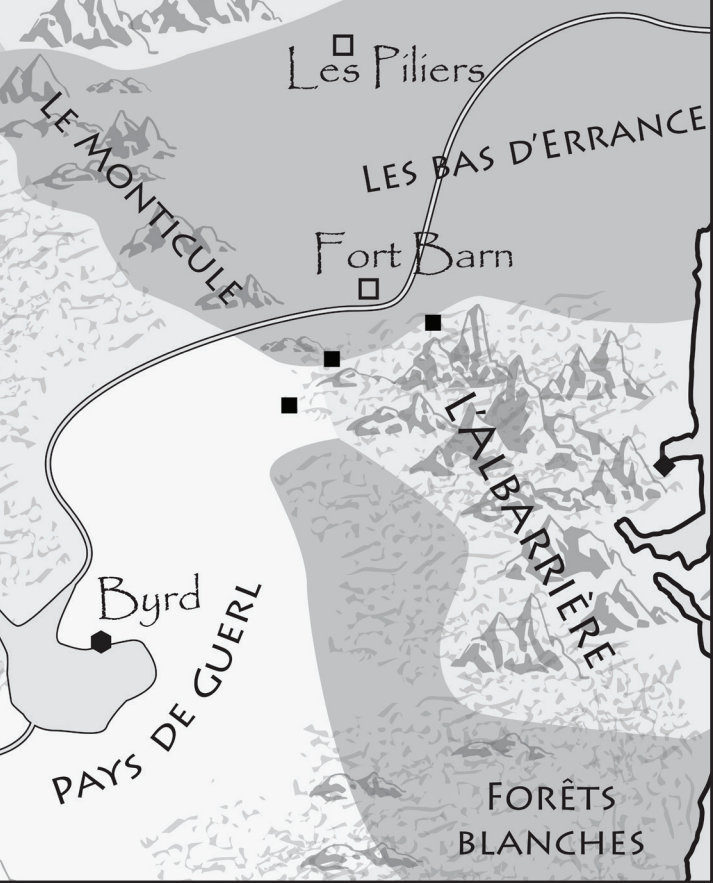
Il s'agit d'une série de passes profondes, qui permettent de s'enfoncer dans les montagnes basses, à la jointure entre l'Albarrière et le Monticule. Les gorges, parcourues de ruisseaux et de petits torrents, sont souvent raides, constituées d'enchaînements de plaques lisses et glissantes. De loin en loin, des éboulements bloquent presque le passage. Pour un PJ un peu versé dans la survie ou l'art militaire, ces effondrements paraîtront anormaux et un peu trop bien placés. Apparemment, les Thunks ont réaménagé le chemin pour empêcher le passage d'une troupe organisée trop importante.

Le coin tire son surnom de chutes d'eau qui tombent à plusieurs endroits des passes. La plupart du temps, l'eau n'est pas gênante, et il suffit de longer les ruisseaux rapides, et d'éviter les ruissellements qui rendent les plaques horriblement glissantes. Mais à portée des chutes, l'eau qui rebondit et éclate sur les parois forme une brume épaisse. On se retrouve vite rincé, avec l'impression de nager et de se noyer plutôt que de respirer. Ici, dans l'ombre des gorges encaissées et l'humidité des chutes, l'immobilité est pétrifiante, et la moindre pause est une erreur mortelle.

La zone de combat

Il s'agit du secteur disputé où les Piorads comme les Thunks affirment être chez eux et vouloir repousser l'ennemi. Un peu plus au nord, c'est tout le Monticule qui joue ce rôle, mais ici, la zone de combat est plus fine et plus raide, moins propice aux gros affrontements, et les combats sont finalement un peu moins fréquents. Les Thunks tiennent une bonne partie des passes, et à moins que le groupe ne soit constitué d'une majorité de Piorads, les éclaireurs seront plus curieux qu'agressifs. Pendant une pause, ou à un autre moment intéressant de votre choix, un groupe de Thunks (archers éclaireurs) abordera les PJs pour savoir qui sont ces étranges voyageurs. Ils seront ravis d'avoir des nouvelles de l'Errance, et si le groupe raconte les événements du camp du merle, en se donnant le beau rôle si possible, les Thunks partageront volontiers quelques vivres et une outre de gnôle maison.

Interrogés sur la troupe de Tinie, les éclaireurs confirmeront qu'ils ont trouvé des traces de passage. La troupe était clairement guidée, pour passer ainsi sans être vue. Une chose est sûre tout de même, la bande se dirigeait vers les cols du sud, et vers le Pas-aux-haches.



Les terres occupées

Une fois passé le haut des passes, la descente vers les terres piorades est un peu plus rapide, mais pas réellement rassurante. Ce côté des montagnes est battu de pluie et de neige presque en permanence et il est difficile d'avancer vite sans risquer une dégringolade mortelle. Les PJs choisiront donc entre la vitesse, épuisante physiquement et terriblement risquée, ou la prudence, usante pour les nerfs et horriblement lente.

Une fois au bas des pentes, le groupe pourra reprendre un rythme plus correct, et chercher le chemin vers le Pas-aux-haches. Ce sera d'autant plus facile que les chemins sont régulièrement patrouillés par des groupes de guerriers au service du jarl local.

Les PJs seront donc interceptés, en cours de route, par une bande de cinq Piorads à cheval, qui seront un peu étonnés de voir des voyageurs dans ce secteur. Ils sont là pour empêcher les Thunks de s'aventurer sur les terres de la bänd pour voler du matériel, des Armes, ou se livrer aux tours si amusants du petit peuple (libérer le bétail, empoisonner les réserves d'eau, massacrer les groupes isolés, ce genre de facéties).

Les patrouilleurs seront méfiant, s voulant savoir qui sont les PJs et ce qu'ils font là. S'il y a des Thunks dans le groupe, monter le stress ambiant d'un bon cran, et attaquer directement s'ils sont majoritaires. Si les Porteurs montrent directement leurs Armes-Dieux, les Piorads seront un peu plus ouverts, voir impressionnés, et les choses pourraient mieux se passer. D'ailleurs c'est amusant, mais les patrouilleurs ont croisé un autre groupe il y a une semaine, avec des porteurs d'Armes. Tinie est passée par là...

Votre but, en tant que meneur, est simplement d'amener le groupe vers le Pas-aux-haches, et les gardes sont un bon biais pour ça, mais pas indispensable. Donnez aux joueurs ce qu'ils attendent (du roleplay, un combat, des infos...) et continuez.

LE PAS-AUX-HACHES

C'est un village assez typique, pas gigantesque, mais plutôt riche pour un secteur aussi paumé. Il faut dire que vu son emplacement, la bänd reçoit des « subventions » du Roi de Byrd pour assurer une garde efficace le long des montagnes.

Les gens sont donc plutôt heureux ici, chaque famille contenant autant de villageois (artisans, bouseux ou glandeurs...) que de guerriers. Il n'y a pas une maison qui n'ait quelques fils soldats, patrouilleurs, officiers ou gardes au village. L'ambiance est plutôt agréable si on aime le style viril et agressif, et qu'on n'a pas l'air trop thunk.

La suite de la piste

Tinie et son groupe sont passés là une semaine plus tôt, et personne ne sait trop où ils allaient ensuite. Tout le monde au village se rappelle de cette bande à cause des quatre Thunks. Heureusement, ils étaient accompagnés de deux voyageuses, mais surtout de trois Piorads, et en particulier d'un œil de braise. Si les PJs se renseignent, on leur décrira bien la bande de Inianik. Les deux voyageuses sont évidemment Tinie et Véale. Quand aux Piorads, on leur décrira des soldats solides et salement couturés, portant des tenues de voyageurs et des armures sans symbole reconnaissable. L'œil de braise était sans aucun doute le plus calme de la bande, presque trop, jusqu'à ce que le personnel du bouge s'aperçoive qu'il était en réalité muet, la langue tranchée. Le personnel fera toutefois remarqué que cet homme était franchement désagréable à côtoyer, avec ses regards en coin et l'air de toujours espionner sans rien dire.

Ils ont séjourné au bouge local, mais se sont fâchés avec le patron, Torg Tuntterson, parce qu'ils étaient un peu trop agressifs avec le personnel. Si on interroge le bougeard, il confirmera que les gars de Tinie se comportaient comme des porcs, paraissaient toujours avoir un truc à fêter, et semblaient un peu trop contents d'eux. Ils ont essayé d'abuser d'une serveuse, se sont battu avec plusieurs clients, et ont fini par tabasser un garçon d'écurie un peu plus tard. C'est pour tout ça qu'il a refusé de garder leur blessé, et que le gars a fini dans la grange des frères Tunerd.

Quoi ? J'ai oublié de parler du blessé ?

En partant, la bande a laissé derrière elle un blessé, qui dit s'être cassé une jambe dans les passes. Pour l'occasion, on l'appellera Pas-de-bol, mais je vous suggère d'utiliser un membre de la bande avec lequel les joueurs se sont bien entendu lors du scénario 2. C'est toujours plus amusant quand les choses deviennent personnelles.

Ok, celui-ci, on peut le torturer ?

Pas-de-bol est donc blessé, sa jambe gauche brisée en deux endroits lui fait un mal de chien. Depuis une semaine, son état s'aggrave peu à peu. C'est probablement lié au fait que les frères Tunerd, deux jumeaux piorads spécialisés dans l'élevage de chèvres à laine, ne font aucun effort pour l'aider. Ils réclament quelques pièces chaque jour pour le logement et la bouffe, et basta. Pas-de-bol fait ses bandages lui-même, assez mal, et attend encore la visite du médecin local. De son côté, ledit médecin ne paraît pas pressé de venir, ce qui pourrait être lié à sa sœur, serveuse au bouge local.

Si les joueurs viennent voir Pas-de-bol, les Tunerd ne s'interposeront qu'en cas de grabuge trop visible. Ils n'apprécient pas Pas-de-bol, et n'en veulent qu'à sa bourse.

Pas-de-bol ne sait pas grand chose et est très fidèle à la Mort carmin, mais un peu motivé, il se mettra à table. Ce qu'il sait tient en trois éléments simples :

- ♦ Lui et la bande de Inianik ont été embauchés par Véale Pabnir et son Arme Shèdr, au nom de la Mort carmin. Ils sont tous membres de la faction, et espèrent monter en grade, et avec de la chance, être remarqués par le ponton qui est derrière Véale. Pas-de-bol n'a aucune idée de qui peut être ce ponton.

- ♦ Tinie est membre de la faction évidemment, et elle bosse pour le même « ponton ». Elle est Véale sont amantes, et Tinie a été formée spécialement pour cette mission. Inianik semblait impressionné par le plan, mais Pas-de-bol n'a aucune idée de ce qui se prépare réellement.

- ♦ La récupération de Whitebear était le point déclencheur du reste du plan. D'autres éléments ont été rassemblés plus loin dans les terres piorades, du côté de l'ancien royaume de Durens. Pas-de-bol ne sait pas réellement ce qui peut bien se préparer, mais il a fait promettre à ses amis de lui garder une place à la fiesta, bien décidé à les rejoindre dès que sa jambe sera remise.

Pendant toute cette discussion, jouer un Pas-de-bol fiévreux, à moitié délirant, perdant le fil de ses phrases, oubliant les questions qu'on lui pose. Ce n'est même pas une façon de mentir, car il est réellement en train de mourir, le sang infecté et le cœur prêt à lâcher. C'est par contre une bonne façon, pour vous, d'éviter les questions auxquelles vous n'avez pas de bonnes réponses, pour énerver un peu les joueurs, et pour clore le dialogue lorsqu'ils auront récupéré toutes les infos utiles. Crise cardiaque, couic, fin du script.

En se renseignant sur le royaume de Durens, les joueurs pourront apprendre ce qui se trouve en page 138, à votre bon vouloir. Il est surtout important qu'ils s'aperçoivent que la piste est salement mal partie, et qu'il va falloir en apprendre davantage pour réellement retrouver les fuyards.

Une dernière rencontre

Au moment que vous jugerez le plus adapté - disons lorsque les joueurs auront trouvé toutes les infos disponibles et ce seront bien amusés dans le village - lancez donc la rencontre suivante.

Un homme entre deux âges, Piorad à l'évidence, mais pas forcément guerrier vu son embonpoint et sa timidité, abordera les PJs. Il se présente comme Tursk Berrinson, et affirme être membre de la garde du village.

Avec l'air un peu perdu, il demandera au groupe s'ils connaissent une personne nommée (insérez ici le nom d'une de vos Armes). Assurez vous de ne faire ça que lorsque les Porteurs seront bien connus dans le village, et idéalement, auront déjà donné le nom d'une des Armes à un PNJ ou deux.

Un soir, au bouge où il avait déjà pas mal picolé, Tursk a entendu une voix l'appeler et lui raconter une drôle d'histoire.

« Le gars disait avoir été enlevé, et être retenu par une folle qui lui a fait faire une promesse. Il disait qu'il ne pouvait pas s'échapper de la promesse, et qu'il avait peur de ce qu'on allait l'obliger à faire. Il disait que seul son ami « Brard » pourrait le délivrer de la promesse, et qu'il vivait au pas du géant aux pieds qui hurlent. Il disait que je devais trouver (votre Arme) et lui dire tout ça. Vous y comprenez quelque chose vous ? »

En réalité, Tursk est le Porteur de Tugat, une Masse Arme-mineure qui lui donne une efficacité redoutable au combat, mais le rend terriblement lent d'esprit. Il a compris l'importance du message, mais pas tout son contenu, et a probablement déjà un peu mélangé les éléments du texte.

Personne au village ne pourra aider les joueurs, et le seul autre porteur d'Arme du village était absent (en patrouille) pendant le passage de Tinie. Cette histoire de géant ne dit rien à personne, et Brard n'est pas un nom Piorad connu.

Au final, un PNJ amical conseillera aux joueurs de reposer la question du côté de Byrd. Là-bas, il y a des gens qui voyagent plus qu'au Pas, des érudits, et des Porteurs. En plus, c'est vers la capitale que vont les meilleures routes du pays, et si le groupe part vers le sud, c'est la meilleure destination possible...

LE RESTE DE L'ENQUÊTE

Pendant que vos joueurs discutent avec les gens du coin, essayez de leur faire passer les infos suivantes, qui se révéleront utiles dans la suite du scénario, ou de la campagne.

- Tinie, Veale et le Piorad muet partageaient la même chambre.

- Les Thunks ne se sont jamais déplacés dans le village sans un ou deux Piorads du groupe, et ils étaient alors moins bruyants et m'as-tu-vu qu'au bouge. Bourrins, mais pas idiots, donc.

L'un des piorads a posé pas mal de questions aux villageois, sur deux sujets :

- Il s'intéressait aux filles du coin, et en particulier aux ados rousses.

- Il voulait savoir s'il y avait eu « des monstres intéressants dans la région ». Le village ayant perdu plusieurs gosses dans l'attaque d'un sanglier géant, les gens du Pas ne sont pas fans de monstres et n'ont pas trop aimé cette obsession.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Une rapide visite à Byrd, le temps d'en savoir plus sur ce fichu géant.

Une rencontre inattendue, mais pas forcément avec un géant.

Et comme promis...

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