

N°138 – 23 MAI 12018

Et sans transition, on reprend le cours de la campagne.

Oui, c'est un peu court comme édit, mais tant que la campagne reprend, on s'en fiche un peu, non ?

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.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 1^{ÈRE} PARTIE

Dans le numéro 129 du Chagar Enchaîné, nous avons laissé les Armes-Brisées dans le grand sud, alors qu'elles venaient de mettre la main sur la toute première Arme-Dieu. Plus précisément, l'équipe avait mis la main sur un Porteur compatible qui avait mis la main sur l'Arme.

L'important, c'est que les PJs ont enfin terminé leur mission dans le sud. Avec quelques nouveaux amis, ils vont pouvoir rentrer à Pôle, revoir la civilisation, et obtenir des réponses utiles. Mais avant de revoir les murs blancs de la grande cité, il va falloir se taper le chemin de retour, dans des circonstances un peu particulières.

RETOUR À PÔLE

État des troupes

L'équipe, à ce stade l'aventure, doit être normalement⁽¹⁾ accompagnée de :

- *Éclipse*, vieille amie de la bande et manipulatrice de fluide
- *Goupa*, autrefois Porteuse de Ivy, « abandonnée » par son Arme
- *Stew*, Hachoir de l'Éclipse de lune, envoyé de Moonglow
- Peut-être même *Hubert* et *Belle-Dame*, autres envoyés de l'Éclipse de lune.

Les PJs ont aussi été rejoints / aidés / secourus – rayez les mentions inutiles selon le déroulement de vos parties – par les Soldats-de-lune, une unité assez réputée liée à l'Éclipse. La troupe étant chargée de les assister jusqu'à Pôle, restera avec eux jusqu'à ce qu'elle puisse les confier à un ponte, ayant ainsi accompli sa mission.

Si les joueurs n'apprécient pas cette compagnie forcée, les officiers sont tout à fait prêts à faire le voyage en décalé, précédant ou suivant les PJs. Les Soldats sont une unité fidèle, mais ce ne sont pas forcément des gens obtus, d'autant qu'on leur a présenté les Armes-brisées comme des alliées en mission pour l'Éclipse. Ils n'ont donc pas de raison de se méfier d'elles. Pour résumer, tant que les joueurs restent polis et que tout le monde prend bien la route de Pôle, tout va pour le mieux.

Notez qu'il y a des Armes du réseau ici, de toute façon, et que les PJs pourront donc se voir confirmer qu'on les espère impatientement à Pôle, et que des gens les attendent, ainsi que des récompenses, festivités et secrets tant attendus.

Si les PJs évoquent leur rêve récent, et en particulier l'Arme de cristal noir, jumelle de Glan'drim, Moonglow s'étranglera un bon coup, leur intimera l'ordre de la boucler, et promettra d'en parler sitôt les PJs rentrés, entre gens « de la famille ».

Boulet(s) au pied ?

En plus de ce petit monde, les PJs ont deux invités de marque : Jangwa et Sunbeam. À ce stade, ces deux PNJs tiennent plus du décor que du personnage à interpréter, mais ça ne va pas les empêcher de gêner les PJs de diverses manières. Revenons tout de même sur l'état de ce petit couple.

Actuellement, Sunbeam est « simplement » un énorme Marteau de pierre, horriblement lourd et difficile à déplacer, brûlant et puant la cendre et le chaud à cinquante mètres à la ronde. Le plus drôle c'est que, pour les PJs qui ont entendu ses plaintes à la cité des falaises, ces défauts sont à peine gênants : aussi longtemps qu'il se tait, tout va bien. Bonne nouvelle : si personne n'a la mauvaise idée d'essayer de lui retirer Jangwa, Sunbeam restera parfaitement calme, et le duo se contentera de végéter tranquillement dans son coin.

En revanche, Sunbeam semble avoir perdu tout intérêt pour les Armes-Brisées, les membres de l'Éclipse ou toute autre Arme de son entourage. Il n'a d'yeux que pour le petit Jangwa, et on pourrait même, à force, douter du fait qu'il entende les appels dans le fluide. Pourtant, si on observe le couple (test de *Porteur*), il est évident que les deux communiquent, discutent, un peu à la façon d'une Arme et d'un humain liés.

(1) Il est très possible que votre équipe ait fait des choix très différents, et ce n'est pas un soucis. À ce stade de l'aventure, tout ce qui importe réellement, c'est que les Armes-Brisées aient mis la main sur Sunbeam, son mini Porteur, et que tout le monde prenne le chemin de Pôle.

SOLIDE LE BAMBIN !

Si les PJs s'inquiètent de la santé de Jangwa, ou d'un éventuel problème d'addiction, ils le feront sûrement examiner par un docteur ou un junkie compétent. Le spécialiste ne pourra qu'être impressionné par la solidité, la santé et la résistance du môme.

Il est encore impossible de le dire, mais étant génétiquement un Père, Jangwa dispose d'une santé hors du commun. Pas d'inquiétude à avoir de ce côté là, au moins.

ET SI ON S'EN FICHE ?

Le but de la Mission Nounou est de lier les PJs (un d'entre eux au moins, idéalement plusieurs) au petit Jangwa. Cette page vous propose donc plusieurs situations qui peuvent mettre l'enfant en danger.

Si les PJs ne saisissent pas tout de suite le danger ou refusent d'intervenir, c'est Sunbeam qui les « mettra en garde » quand il sentira que son petit est perturbé d'une manière ou d'une autre.

1 – La vibration de la plainte montera soudain dans le fluide, provoquant une crise de terreur chez Stew. La chaleur du Marteau commencera à enfler, et les animaux se débattront pour fuir le secteur au plus vite.

2 – Si on ne fait toujours rien pour le petit, la plainte deviendra peu à peu douloureuse, puis la chaleur cuisante. Les tissus et la paille se mettront à fumer, et un instant plus tard, les gens.

3 – Enfin, dans un dernier effort désespéré pour sauver son ami, Sunbeam libérera son pouvoir.

Le lendemain, la secteur ressemblera à la cité des falaises, lisse et fumant. Les gens d'un village voisin, venus voir la source de l'explosion, trouveront un Marteau énorme avec un petit enfant endormi à côté. Un peu plus loin, les Armes traumatisées, grises de cendres, accueilleront de nouveaux Porteurs.

Tout cela ne vous servira sûrement pas, vos joueurs étant trop malins pour laisser les choses dégénérer ainsi. Mais c'est toujours utile à savoir.

Jangwa demandera tout de même des soins, car malgré ses quelques années, il ressemble sacrement à un nourrisson. Physiquement, il est normal pour un enfant de son âge⁽¹⁾, mais il paraît attardé, stupide ou impotent. Si un PJ est compétent pour ce qui est des enfants, ou si le groupe interroge une nourrice, une mère un peu douée ou un médecin, les conclusions sont plus inquiétantes.

En réalité, Jangwa n'est pas idiot ni attardé : il est camé jusqu'à l'os. Son père adoptif de sorcier a choisi la voie de la facilité pour l'utiliser sans être gêné. Depuis qu'il l'a pris en charge, il l'a entretenu à coup de baies, d'épices bizarres et de décoctions des jungles. Il l'a gardé en vie sans se préoccuper ni de son développement ni de son éducation, et l'a gardé shooté plus de la moitié du temps. Il y a sûrement moyen de le remettre en état, de l'éveiller un peu, mais cela va représenter un sacré boulot.

Mission Nounou !

Pour ce qui est de s'occuper du petit, rien ne sera vraiment compliqué, le môme n'ayant pas de vrais besoins autre que manger et rester propre. Il passe le plus gros de son temps à « discuter » avec Sunbeam, et il ne sera pas vraiment gênant.

Toutefois, afin de faciliter la suite de la campagne, il serait franchement utile qu'un au moins, idéalement plusieurs, des PJs s'attachent au petit. Oui, cher Meneur ; la « Mission Nounou » difficile est pour votre pomme ! Il va falloir pousser un ou plusieurs bourrins, assassins, tordus finis, à s'attacher à un lardon en bas-âge.

Notez que si les PNJs seront d'accord pour aider, ils ne feront pas tout le boulot. En plus de l'évidence – les figurants ne sont pas là pour vivre les aventures des PJs – ils ont une bonne raison « en jeu » pour ça : Les Armes-Brisées sont liées à Sunbeam de façon évidente, et l'enfant attaché à Sunbeam. Donc, par la simple logique des alliances, des mystères et du fluide... c'est aux PJs de changer les couches.

De plus, Moonglow a exigé de ses troupes qu'elles respectent les secrets de cette mission. Même s'ils sont parfois vexés de ne pas tout comprendre à ce qui se passe, ce sont de bons petits soldats. Au pire, certains espèrent devenir les amis des PJs pour en apprendre un peu plus par leur biais, plus tard.

Voici donc trois idées de scènes à poser le long du voyage, pour les aider à s'investir.

Le bruit et la fureur

Imaginez un Porteur comme Jangwa, vivant sa première nuit d'un orage de plaine, bien brutal, sans le sommeil lourd et rassurant de la drogue. Et maintenant, rappelez-vous qu'il a toujours la main sur ce fichu Marteau...

Les solutions sont multiples : berceuse, histoire, marionnette ou tour de magie. Jangwa ne comprend rien, mais c'est sans importance tant qu'on est près de lui, qu'on lui occupe l'esprit, et qu'on établit un lien.

La douleur et le venin

Pendant un arrêt dans les plaines, l'enfant est piqué par un scorpion des rochers. Il s'agit d'une race assez petite, tenant plus de la vilaine guêpe que du prédateur, mais manque de chance, c'est tombé sur Jangwa. Aussitôt, pleurs, cris de peur et de douleur, et bien-sûr, montée en tension du Marteau.

Il va falloir consoler le petit, le rassurer et le soigner. Ce n'est pas difficile, mais il faut y mettre les formes, y passer un peu de temps et se montrer amical et doux.

Notez que durant la suite du voyage dans les plaines, les PJs et les gens du coin auront la surprise de voir régulièrement exploser des scorpions à quelques distances de la route, ou de voir jaillir des bouffées de flammes de petits terriers dans le sol. Clairement, Sunbeam est aussi efficace que rancunier.

La peur et les ombres

L'équipage des PJs et de la bande qui les accompagne n'est pas forcément discret. Tôt ou tard, cette meute va attirer l'attention, et provoquer peur ou convoitise. Voici deux idées pouvant provoquer une tentative d'enlèvement de l'enfant, ce qui poussera les PJs à s'interposer, avec l'obligation de calmer ensuite le petit de sa frayeur.

• **Convoitise** – Une bande de voyous ou de maraudeurs a entendu parler du gamin ou l'a aperçu, et tente de l'enlever pour demander une rançon. Ce sont des malandrins sans envergure, avec à la limite un Porteur mineur à leur tête.

Rappelez-vous que l'important ici, c'est la suite de la scène, plus que la baston. Ne vous gênez pas pour mettre en scène cet affrontement, et laissez les joueurs s'amuser, mais gardez Jangwa en tête, et utilisez Sunbeam sans aucune hésitation pour faire monter la tension.

• **Incompréhension** – Une femme du coin a vu le petit, et croit que les Porteurs font des expériences horribles sur un enfant innocent. Elle dérobe Jangwa « pour le sauver », ce qui ne rend pas les choses plus faciles, et risque de dérouter les PJs.

(1) Pour rappel, il est né au moment précis où les Armes-Brisées se sont réveillées dans Mortepente.