

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°168 – 10 JUILLET 2019

Rien à signaler cette semaine.

Pas de canicule, ni de catastrophe ; pas de soucis de santé, ni d'inquiétude majeure. Les choses se passent de façon presque normale, au point que ça en devient limite inquiétant.

La preuve, on a même le temps de mater la télé, et d'en revenir avec de vagues inspirations qui...

Non, soyons honnêtes.

Le Chagar de la semaine est une repompe odieuse et dégoûtante d'un bidule aperçu du côté de Hawkins, Indiana. Et charge à vous d'en faire votre saga de l'été.

Même pas honte !

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.



LA CHOSE ÉTRANGE *(Meneur Seulement - par Rafael)*

Le Chagar Enchaîné de cette semaine est une esquisse de scénario, en mode ouvert, dont le meneur pourra faire une séance ou deux, ou bien une petite saga. Il peut aussi servir d'animation pour un déplacement au cours d'une campagne, puisqu'il s'agit d'une histoire sur fond de routes et de voyage.

AU DÉPART

L'histoire commence dans un village de la Côte noire, dans cette zone froide et dure où tous les dangers se mêlent. On trouve de tout ici : Assassins de la Morcèle, pillards piorads descendus du Nord, forces militaires dérigiones ou voroziones, et pour finir, bandits et profiteurs divers.

Les événements commencent à La Jaquemine, une ferme fortifiée du secteur, par un massacre et un pillage. La bande de Bjardan le noir, un chef pillard piorad est en pleine maraude dans le coin, et elle a réussi à investir la ferme lors d'un terrible orage. La nuit se prolonge dans les hurlements et les rires gras, les malheureux survivants souffrant aux mains des pillards. Au matin, les Piorads repartent en chasse vers le sud, laissant la ferme froide et silencieuse.

Dans une grange, un tas s'anime soudain ; une masse calcinée de cadavre et de restes divers. On pourrait croire à un miracle, un survivant inattendu s'extirpant des décombres, mais non. C'est le tas qui s'agite, remue, puis soudain redresse une patte... un bras... disons un membre. La chose est faite de chairs plus ou moins saines, souvent brûlées, de morceaux de bois ou de tissus, de décombres et de sang coagulé. Des morceaux se détachent à mesure qu'elle trébuche et s'effondre parfois. C'est un faon monstrueux qui s'ébroue, s'agite, tombe, se relève. Un remake répugnant de Bambi par John Carpenter. Grosse comme deux chevaux mêlés, elle n'a aucun trait reconnaissable, à part quelques pattes mal dégrossies, et ça et là, une gueule déformée qui s'ouvre en spasmes sur des rangs de crocs luisants.

LE VOYAGE, LES MASSACRES

Le parcours de la chose est simple : elle suit Bjardan le noir et sa bande. Cela peut être évident, a posteriori, mais les choses sont si faciles quand on a les réponses. Pas forcément au départ, cependant ! Il a déjà fallu quelques jours pour que la chose s'éveille, et elle commence par errer, inconsciente de son but. Puis elle devient plus précise, plus rapide, à mesure qu'elle grossit. Car elle va grossir, et ça ne va pas être très joli à voir.

La taille de base de la bête va augmenter, et ses traces avec, jusqu'à devenir de plus en plus flippante. Elle va aussi se mettre à développer de nouveaux talents, à mesure que son apparence change et quelle prend du volume.

Voici une version de la Chose que vos PJs pourraient rencontrer :

La chose étrange, monstre incompréhensible, valeur 4/8

Spécialité (12) : gigantesque, terrifiant, rapide, répugnant

Extra (10) : Gueules monstrueuses, forme incompréhensible, mouvement inattendu

Compteur : 6 / 6 / 6 / 6 / 9 / 9 / 9 / 12 / 12 / 12 / 15

Crocs : Me 4 / Co 0

Coup de pattes : Me 2 / Co 1

Protection : 4 (Masse de chair)

Altérations :

Aspect effrayant (selon la taille)

Membres supplémentaires (jusqu'à 10)

Odeur pestilentielle (pourriture)

Sens améliorés (odorat et ouïe)

Immortalité

Pouvoir : Tempête 5

Pouvoir : Animation de MV 3

Pouvoir : Aura de Peur 5

Pouvoir : Douleur 4

Évidemment, pour grossir ainsi, la chose va devoir se nourrir. Et pour ça, rien de plus simple : elle va chercher des proies et les engloutir. Et pas question de chasser ou de chercher un daim de passage. Non, ce qu'elle veut, c'est de la nourriture en masse.

Au départ, ce pourra être un groupe de voyageurs, ou une famille dans un hameau isolé. Disons que la bête doit dévorer une masse au moins équivalente à son propre poids pour que cela « lui rapporte ». À chaque fois, non seulement elle répare les dégâts qu'elle a subi lors de l'assaut, mais elle gagne un peu en volume. Sa croissance sera rapide au début – elle ne s'attaque pas à très forte partie et s'en sort presque sans dégât. Puis les choses ralentissent un peu quand elle s'attaque à des bandes de voyageurs ou à une meute de brigands. Enfin, elle est de taille à tomber, une nuit, sur un petit village, et les choses vont franchement empirer.

ET LES PJS DANS TOUT ÇA ?

Pour mêler vos PJs à cette histoire, il y a des tas de solutions :

- Embauchés comme enquêteurs par les autorités voroziones.
- En mode vengeance, après qu'un ami / contact ait été massacré.
- En jouant sur la curiosité, en croisant le chemin de la chose et en observant les restes d'un ses gueuletons.
- Payés par quelqu'un ayant l'une des motivations ci-dessus, mais n'ayant pas envie de se déplacer / de se frotter à cette chose.

Et on enquête comment ?

L'enquête est assez simple en fait, puisqu'il suffit de trouver la chose étrange, et de l'éliminer. Aucune chance qu'elle se cache parmi la population en se déguisant sous un petit chapeau.

La piste est assez facile à suivre, et selon la direction prise par la bête, cela pourrait même être plus une poursuite qu'autre chose. En revanche, si vous voulez les faire peiner un peu, il suffit d'envoyer le groupe vers le Haut Vornay ou un coin du même genre. Là, la piste devient plus tordue, plus allongée, et il faudra alors comprendre ce qui motive la bête, et découvrir la présence de Bjardan le noir et sa bande, à l'avant de toute cette horreur.

Et on conclue comment ?

La fin logique de cette aventure et l'affrontement des PJs et de la chose étrange, dans un beau combat bien violent. C'est simple, mais pas forcément très original. Il peut y avoir une façon plus originale de conclure, en proposant des alliés à vos PJs.

La légion ? Quelques éclaireurs ont pu finir sous la dent de la chose, ou même un camp entier, installé au mauvais endroit, la mauvaise nuit. Si vous n'en faites pas des alliés, faites-en des adversaires, ou au moins des gêneurs.

Les gens du coin ? Un village sur le point d'être attaqué, c'est toujours amusant, entre les gens ravis de voir débarquer de l'aide, les connards agressifs qui se méfient, et les gens paniqués qui hésitent entre les deux et risquent de virer de bord à tout moment. Ajoutons que plus la piste avance, plus il y a de chances que les PJs tombent sur des villages qui ont subi un raid de Bjardan quelques jours auparavant. Et ça met rarement de bonne humeur...

Bjardan le noir ? Un pillard sans feu ni lieu, violeur, menteur, tueur sans remord. Qui a dit que les gens sans âme faisaient de mauvais alliés ? Selon la façon dont les PJs gèrent leur aventure, cela pourrait être leur dernier recours. Saleté de Karma.

Et on le tue comment ?

Le plus amusant pourrait être de forcer les PJs à chercher des plans ou des astuces, au-delà du simple « On fonce et on tape dessus ». Il y a des tas de pistes, selon la situation et les alliés des PJs : machines de guerres, tranchée et catapultes (la légion), bâtiments piégés, huile brûlante et incendie en série (les locaux), charge de cavalerie, bourrins du Nord et yeux de braises (Bjardan).

Le final de cette aventure pourrait se dérouler au petit matin, dans les ruines fumantes d'un village bien amoché, alors que les PJs font cercle autour des restes de la Chose. À mesure qu'ils la combattaient, ils l'ont vu se réduire, s'effondrer peu à peu, perdre masse et pouvoirs. À présent, ce n'est plus qu'un tas de cadavres, dont s'extirpe peu à peu un cadavre de gros chien. Un de ces bergers du nord, lourd et pataud, mais si doux avec les gosses. Il a vu son petit maître souffrir sous les coups de Bjardan ou d'un de ses hommes. Massacré, assassiné, jeté au feu. Alors il a fait ce que font les bons chiens. Il a poursuivi le malfaisant et il a voulu venger son maître. Bon chien.

Ah tiens, en passant, massacrer Bjardan et sa bande, jusqu'au dernier, est aussi une façon de terminer le scénario. La chose viendra alors mourir sur les cadavres de ses bourreaux, parfaitement satisfaite.

Bjardan le noir, chef pillard porteur d'Arme 4/7

Spécialités – 11 :

Équitation, Combat à la hache,
Mener une troupe, Prendre une position

Extra – 14 :

Charge, Pillage brutal, Cri de guerre

Seuil de rupture : 8

Désirs : Co 1, Pl 2, Po 1, Ri 4, Vi 4

Équipement : Broigne (Pr 2, So 4),
hache de combat, poignard, bouclier,
chagar.

Fajril – Arme-mineur instinctive

- Dégâts spéciaux à distance 3

(jet de flammes)

- Parade de projectiles 2