

Suite du scénario maudit, et on en profite pour quitter Twitter. Pour une fois qu'on cède à la mode, ne nous en veuillez pas.

Dorénavant, retrouvez nous sur Mastodon, à l'adresse suivante :

@BadButa@ludosphere.fr

MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE



JUSTE UNE BELLE HISTOIRE (2/3 - par Rafael)

Nos héros sont donc arrivés à Vargalupino et vont découvrir l'endroit et ses spécificités. Ils vont aussi rencontrer toute une galerie de personnages, Mademoiselle étant la plus particulière mais pas forcément la plus bizarre. Cet opus vous présente l'enjeu et les figurants, afin de vous faire une idée de ce drôle de décor. Le prochain vous proposera un déroulé des événements, auquel votre équipe pourra faire face s'ils ne décident pas de fiche la pagaille dès le début. Enjoy !

POUR COMMENCER...

Nous avons fini le précédent opus en décrivant Vargalupino comme un repaire de tarés, ce qui soulève quelques questions. Donc pour commencer, oui, c'est effectivement le cas, mais oui, il y a une raison.

Il se trouve simplement que Mademoiselle est actuellement recluse dans le marais à quelques kilomètres de la ville. Depuis le retour de Melaus et son changement d'attitude, Mademoiselle essaie de comprendre ce qui se passe. Elle n'a aucun repère fiable, ayant toujours fait confiance à l'Hysnaton fusionné pour la guider. Au final, elle a donc décidé de se servir de Vargalupino comme d'un terrain d'expérimentation, une table de test pour comprendre ce que veulent les humains.

Mademoiselle utilise simplement ses capacités empathiques pour influencer et pousser les habitants à suivre leurs penchants les plus extrêmes. En gros, la ville est sous l'influence mentale d'un monstre empathique qui influence et modifie les désirs, les pensées et les obsessions des habitants. Cela se fait via la présence d'une multitude de punaises mutantes.

Personne ici n'est choqué par l'infestation d'ailleurs. Disons que les énormes punaises des bois mutantes, dans le secteur, sont devenues l'équivalent du pigeon dans nos contrées. Elles évitent soigneusement les visiteurs occasionnels pour ne pas se faire remarquer, mais feront une exception pour les PJs.

Mademoiselle voudrait comprendre quel intérêt les humains trouvent à la vie, quel plaisir ou quelle satisfaction. Pour conserver son expérience en état de marche, elle limite les violences extrêmes et procède souvent à des « effacements » des situations qu'elle n'a pas comprises pour pouvoir les rejouer plus tard. Cela donne des altérations très violentes qui s'arrêtent d'un coup, sans raison, pour recommencer le lendemain, ou des haines tournant brusquement à la passion, juste pour voir, explorer, essayer. D'où la drôle de réputation des Vargalupins auprès des voisins proches.

L'ENJEU DU SCÉNARIO

Mademoiselle est un monstre, d'origine humaine, certes, mais qui n'en garde pour ainsi dire rien. Aujourd'hui elle est bien plus faite d'une ruche de punaises mutantes, essayant de comprendre une autre race sans bien voir leurs différences. Son plus gros problème est d'ailleurs qu'elle ne peut intégrer un humain à la ruche sans détruire son intellect. Et jusqu'à récemment, elle était bien trop timide pour essayer de parler directement à quelqu'un de censé.

Coup de chance, sa rencontre avec Tyria a un peu affaibli ce blocage, et en découvrant l'arrivée d'amis de Tyria à Vargalupino, tout va se mettre en place. Elle va donc approcher les PJs, et leur proposer un marché : ils l'aident à comprendre ce que veulent les humains, ce qu'ils valent vraiment, et elle les aide à retrouver Tyria.

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.

QUAND ON ARRIVE EN VILLE

Vous avez déjà idée de ce à quoi ressemble la ville, et vous pourrez donc gérer l'arrivée du groupe. Voici simplement quelques précisions sur l'endroit, pour préparer les questions qui pourraient facilement arriver.

La ville, malgré la guerre en cours, n'a pas de force militaire installée, et n'y trouve rien à redire. Les Vorozions ne mettent jamais le nez dans le secteur, et les rares éclaireurs envoyés ici se perdent ou trouvent un travail dans le marais et oublient leur vie d'avant sous l'influence de Mademoiselle.

Même les raids sekekers ne sont pas un problème. Les furies n'ont pas un accès facile à la ville, et malgré sa proximité avec le Centre, elles ne s'en approchent que rarement. Mademoiselle n'a donc qu'à ajouter un coup de pouce pour dévier ou effrayer les raids trop chanceux, et le tour est joué. Une Sekeker dans l'équipe ou un voyageur un peu érudit trouvera ça très louche et se doutera rapidement de l'influence de quelque chose.

Pôle fiche, évidemment, une paix royale – impériale ? – à Vargalupino, croyant que la ville n'est qu'une ruine embourbée au fond du marais. Les rares envoyés ont été captés par la ville ou sont repartis terrifiés, incapables de faire un rapport cohérent sur ce qui se passe ici.

Enfin, la ville commerce à peu près normalement pour un endroit comme celui-ci, mais rien de faramineux. Un commerçant ou un escroc – un commercial ? – pourra trouver la situation étrange. Malgré son état, la ville dispose de bonnes ressources et d'un état de paix avantageux dans son secteur. Elle devrait se porter mieux que cela. La raison est évidemment que la plupart des gens ont d'autres préoccupations, ou des fixettes bien plus immédiates. Difficile de faire fructifier une industrie quand on est obsédé par les potins, ou qu'on ne pense qu'au fessier rebondi du boulanger d'à côté.

Laissez les PJs découvrent l'endroit et se faire une idée de Vargalupino, et pendant leur première rencontre avec les gens du cru, donnez leur une idée des bizarreries locales. Rien de trop bizarre, mais de quoi être un peu étonné, ou vaguement parano.

- Les gardes à la porte de la ville examinent les PJs et paraissent très soupçonneux. Ils finissent par demander au groupe s'ils participent au trafic d'épices, et demandent à tout vérifier deux fois. Une fois les PJs autorisés à passer, l'un d'eux trouve dans sa poche un mot indiquant que s'il veut se procurer des épices dont ils sont dépourvus, il doit s'adresser à la maison Pointo, trafiquants et spécialités.

- Une bande de femmes au marché, commencent à draguer les hommes du groupe, puis se querellent sur qui doit être avec qui, avant d'en venir aux mains pour un pugilat vraiment agressif. Le détaillant devant lequel se déroule la bagarre râle vaguement qu'il ne faut pas abîmer sa marchandise, puis commence à haranguer les passants et à prendre les paris. Lorsqu'une femme saisit le hachoir du boucher d'à côté pour attaquer une adolescente un peu trop agile, une ancienne hurle de peur – alors qu'elle participait aux paris – et la situation retombe comme un soufflet. Tout le monde repart de son côté et ne se soucie plus des PJs.

- Trois hommes courent dans la rue, nus et passablement éreintés. Derrière eux, à quelques distances, un vieil homme avec des instruments bizarres, hurlant que l'expérience n'est pas finie et qu'ils doivent venir prendre leur correction. C'est le guichetier de la maison de bains locale. Il est aspirant médecin, et exige simplement la coopération des gens ayant accepté le tarif spécial aujourd'hui pour réviser ses cours d'anatomie.

RENCONTRE AVEC " LA CHOSE "

Lorsque vous sentez que les joueurs sont à point et commencent à se poser des questions sur l'endroit, introduisez Sami. C'est un enfant, ou une peut-être, ce n'est pas bien sûr. Il suit les personnages depuis leur arrivée, et c'est un implanté. Il a plusieurs traces visibles : des traits insectoïdes, des piques de chitine à un ou deux endroits, de petites plaques, des yeux trop brillants et franchement dérangeants. C'est le biais par lequel Mademoiselle veut prendre contact, sans trop oser le faire.

Une fois Sami repéré, laissez les joueurs choisir entre inquiétudes paranoïaques, plans tordus ou agression directe. À eux de donner le ton. Sami / Mademoiselle n'est pas habituée à ce style de situation, et fera selon les PJs. La discussion se fera idéalement à l'écart, dans une maison à l'abandon ou sur une petite place tranquille. Sami connaît bien ces endroits puisque c'est son milieu habituel. Mademoiselle veut juste éviter trop d'oreilles indiscrettes, et si les PJs insistent pour faire ça à l'auberge, la salle se videra rapidement, tout le monde se rappelant avoir affaire ailleurs, personnel compris.

Jouez Sami comme un gosse timide, méfiant, un peu effrayé mais assez sûr de ses possibilités. Mademoiselle ne sait plus trop comment elle doit agir avec Melaus, et elle veut que les PJs l'aident. Elle a donc besoin d'amis, de faire confiance, mais ne sait pas comment elle doit s'y prendre.

Le contenu de la discussion dépendra beaucoup des joueurs donc, de leur façon d'aborder Sami et de mener la conversation. Voici simplement les points essentiels :

- Mademoiselle/Sami confirmera la mort de Malisse, de la main même de Melaus. Elle n'est pas sûre du pourquoi, et admet que c'est une des raisons de leur rencontre. Mademoiselle aimait bien Malisse et voudrait comprendre.

- Elle confirmera que Urkdun a l'air bizarre et en colère. Mais là aussi, elle n'aime pas discuter des gens de la bande de Melaus. Elle comprend mal la façon dont marchent les humains. Elle fait ce que Melaus lui demande, et jusqu'à il y a quelque temps, ça marchait bien. Maintenant, il est de plus en plus étrange.

- Melaus sera le gros point de blocage. Elle refuse de parler de lui et de ses projets. Elle l'a profondément aimé – un amour inconditionnel, presque canin – mais là elle n'y arrive plus. Elle confirmera vaguement quelques suspicions des joueurs s'ils se débrouillent bien, mais ne donnera aucun détail.

- Puis elle expliquera son but : Melaus dit toujours que les gens sont mauvais et méritent de mourir. Que le monde est fichu et doit disparaître. Depuis qu'elle a arrêté de suivre aveuglément Melaus, elle observe que les gens sont plus compliqués que cela. Pourquoi ? Comment ? Qu'est-ce qui fait que les gens fonctionnent ? Et surtout, doit-elle suivre les avis de Melaus et participer au plan de la Mort carmin.

C'est là que vos PJs peuvent intervenir, et faire basculer Mademoiselle, qui ne demande qu'à être convaincue. Elle veut trouver d'autres liens, d'autres espoirs. Elle veut une raison de vivre en fait, loin de Melaus et de ses mensonges. Tyria a planté la graine, à eux de finir le travail.

Sauf que les paroles des PJs aussi rassurantes et bienvenues soient-elles, restent des mots. Et Mademoiselle se méfie plus que jamais des grands discours, saoulée par ceux qu'emploie Melaus pour motiver ses troupes.

Votre objectif durant cette discussion sera donc d'amener doucement mais sûrement vos joueurs à dire du bien des gens, à se montrer positifs, optimistes... et à refermer le piège. Une fois qu'ils se seront fait les avocats de l'humanité, qu'ils auront décrit les gens comme capables de bonté, d'amour, de grandeur, Mademoiselle demandera simplement des preuves.

Et ça tombe bien, puisque son expérience avançait doucement vers un point intéressant : cette semaine, la fille du seigneur de Vargalupino doit épouser son prétendant. C'est le troisième mariage prévu, mais les deux autres ont capoté pour des raisons vargalupines au possible.

Si les PJs parviennent à aider Serine à conclure la noce et à finir le week-end sans heurt majeur, elle acceptera d'aider les PJs. Elle leur dira où est Tyria, pour commencer. Puis si les PJs peuvent venir la soustraire à la garde des gens de la Mort carmin, elle cessera d'aider Melaus. Un bel enjeu donc pour les PJs, mais un défi à la hauteur. En effet, mademoiselle exige que les PJs lui offrent, ainsi qu'à Serine, une vraie belle histoire. Sans bassesse, sans violence inutile et sans mort stupide.

Mademoiselle restera au commandement de Vargalupino pour mettre les joueurs à l'épreuve, mais laissera Serine et les PJs libres de toute influence. S'ils parviennent au banquet final sans tuer personne et sans s'avilir, ils remporteront la timbale.

LES FIGURANTS PRINCIPAUX

Cette liste est non exhaustive, et vous pouvez y ajouter toutes personnes de votre invention, ou substituer des figures plus adaptées à vos envies. Ces personnages ne serviront plus après cette aventure, du moins pour nous. Ils forment un canevas de base, qui devrait déjà bien occuper les joueurs.

Chaque personnage est décrit succinctement, avec ses traits bizarres infligés par les manipulations de Mademoiselle, et quelques informations essentielles.

Le seigneur Alessand Rune-Belle des Alonnes (et ses sujets)

→ *Folie des grandeurs, imagination débridée, obsessions romantiques et sexuelles*

Alessand est un vieux monsieur, plus très fringant, mais passionné par deux choses. Sa fille et sa ville. Il dépense tout ce que l'administration de la ville récupère de taxes en fêtes et nourrit une cour de pique-assiettes plus ou moins complices de son délire.

Le mariage de Serine avec un noble de Pôle est son grand projet pour relancer la ville et faire de Vargalupino la « seconde cité de l'empire ». Il est prêt à tout pour s'assurer du mariage, même aux pires manipulations et bassesses.

Depuis la mort de sa 3ème épouse, la mère de Serine, il n'a que des passades, mais de plus en plus extravagantes. Ajouter une porteuse d'Armes à la liste lui ferait un immense plaisir, et comment pourrait-on, d'ailleurs, se refuser à un proche de l'empereur des Dérigions !

Serine Rume-Belle des Alonnes (et ses amours)

→ *Pas de bizarreries en ce qui la concerne*

Serine est une jeune femme tout ce qu'il y a de plus normale, juste jolie, un peu ronde peut-être, et passablement gâtée. Elle a grandi dans un Vargalupino très bizarre, mais elle croit que c'est le monde normal. En fait, elle fait parti de la fraction témoin dont Mademoiselle se sert pour jauger son expérience.

Serrée de près par tout ce que la ville compte de mâles et de courtisans plus ou moins étranges, elle est devenue très débrouillard. Par exemple, depuis un an, elle se fait passer pour une porteuse d'Arme grâce à une lame de porcelaine embuée offerte par un galant, depuis éconduit et disparu. L'arme n'est là que pour l'esbroufe, mais cela marche diablement bien, et parions que cela fera turbiner vos joueurs un moment.

Massurine Elbé des Alonnes (et ses pensionnaires)

→ *Folie des commérages, passion des tatouages, haine des Vorozions*

Massurine est la tante de Serine et la petite sœur d'Alessand. Elle est aussi la propriétaire et tenancière de la maison des plaisirs locale. Elle est la Porteuse d'une Arme mineure, Moon, une matraque d'ivoire relativement inoffensive. Massurine se fiche des mondanités de cour, sauf lorsqu'il s'agit de récolter des ragots ou des histoires. Elle échange ses services de courtisane ou ses infos contre la possibilité de tatouer ses partenaires. Dessinatrice de talent mais un peu fantasque, elle décide elle-même de ce qu'elle tatoue sur sa proie.

Ses deux filles aînées ont profondément honte de la carrière de maman et détestent qu'on les imagine partager ses activités. Elles font de gros efforts pour détourner les gens du « *Repos du zèbre taquin* » et plomber la réputation de l'endroit. Son fils, par contre, passe ses journées à étudier l'histoire impériale, et ses nuits au bordel, en robe, sous le nom de scène de Bertina.

Octabert Vestrissien (ou Octavio Vestrix en réalité)

→ *Se prend pour le cousin de l'Empereur de Pôle, distrait à l'extrême*

Octavio était éclaireur pour la légion et a été « capté » par Mademoiselle alors qu'il furetait trop près de la ville. Aujourd'hui il croit s'appeler Octabert, et pense être un Dérigion en villégiature à Vargalupino. Petit souci : il ne connaissait rien à la vie dérigion et a donc dû improviser sa propre vie. Les gens fantasmant sur son identité et l'influençant, la persona qu'il s'est créée est donc devenu un peu... particulière.

Aujourd'hui, il croit être le cousin de Bert de Pôle et son meilleur ami. Il improvise la moitié de ses réponses mais ne ment jamais. Il croit ce qu'il dit, aussi farfelu que ça paraisse. Son air distrait, perdu dans ses pensées, vient de là. Pas facile de se rappeler de tout et de se concentrer quand on navigue à vue dans un océan de billevesées.

Renautin Repère (et ses recrues)

→ *Vanité et besoin de reconnaissance exacerbé, lâcheté maladroite, cupidité*

Le chef Repère est un Hysnaton formoiré, massif et majestueux, même si un peu empâté. C'est le chef de la milice locale, seul service public vaguement en état de marche. Il a une douzaine d'hommes et femmes sous son commandement, et peut réquisitionner les chasseurs des loges si le besoin s'en fait sentir.

Repère est un notable... et il ADORE ça. En réalité, c'est même son seul souci, son obsession constante et sa plus grande terreur. Car malgré ses airs et sa carrure, Renautin est un lâche absolu. Il vit entre le besoin d'être admiré, la nécessité d'entretenir son train de vie, et la terreur de devoir se mettre en danger pour protéger tout ça...

Assem Poinfo (et ses mamans)

→ *Besoin d'être aussi « batranoban » que possible, honte de tout ce que cela représente*

Fils d'un camelot batra de passage et d'une demoiselle volage de la petite bourgeoisie locale, Assem est un métier assez marqué, et c'est sa malédiction. Il pense devoir être le Batranoban parfait, traditionnel et exemplaire, sauf qu'il n'y connaît rien. Il essaie donc de se conformer aux images basiques, simplistes, voir souvent racistes que les Dérigions ont de la Nation. Il vit dans un manoir repeint en blanc et fait commerce d'épices et de tout ce qu'il parvient à se procurer de plus « ethnique et pittoresque ». Et le pire c'est que malgré ses désavantages, il parvient à faire tourner son commerce tout à fait correctement, grâce à un vrai génie commercial naturel.

Problème : Assem a honte de sa situation. Il n'aime pas arnaquer ses clients, il trouve le style batra-rococo fatiguant à regarder, et il déteste devoir faire des remarques racistes ou sexistes à tout le monde. Le pire, c'est de devoir surveiller et juger sa mère et ses deux tantes qui l'ont élevé, et qu'il traite comme « doivent être traitées les dames batranobanes ». Les trois femmes, choyées et chouchoutées, ne se plaignent de rien, d'ailleurs. En fait, Assem est assez carrément nul comme bourreau et homme à poigne. Il est bien trop gentil pour ça.

Moonie (et ses chiens)

→ *Besoin maladif de prestige, goût du risque extrême, amoureuse bien trop facilement*

Moonie est née dans une famille de la petite bourgeoisie de la ville, descendant d'un gladiateur libéré pour exploit. C'est la fierté de la famille, et l'exemple que la jeune femme essaie de dépasser. Pas vraiment bâtie pour l'arène, elle s'est trouvée une voie d'excellence : la chasse au gros gibier. Les marais sont son domaine, et les loges sa scène politique.

Moonie, ailleurs, serait une vedette des médias, une influenceuse chasse, avide de like et de flashes. Ici, son obsession du toujours plus loin, son manque de retenue et ses fixation romantico-sexuelles en feront une plaie ou une alliée pour les PJs. Peut-être même les deux, en fait...

Leonidas Vestrix (et ses "souvenirs" de son jumeau mort au combat)

→ *Amnésie complexe, honneur exacerbé, pacifisme forcé*

Leonidas est un ancien officier de talent de la légion, à l'avenir prometteur jusqu'à ce qu'il déserte pour retrouver son frère jumeau, éclaireur militaire disparu en mission. C'est évidemment d'Octabert / Octavio qu'il s'agit, mais la présence de Leonidas n'arrangeait pas Mademoiselle. Aussi, le Vorozion s'est retrouvé du jour au lendemain amnésique, avec simplement la certitude de devoir expier une faute inconnue, après la mort d'un frère jumeau dont il ne sait plus rien.

Leonidas est à la charge de la Maison des herbes, un dispensaire local où il fait office de pensionnaire, d'homme à tout faire et de curiosité locale. Il garde malgré son amnésie un air policé, bien mis, propre, et pour tout dire militaire. Ses allures très voroziones devrait faire de lui une cible du racisme des imbéciles de tout poil, mais Leo est très pacifiste, mais très costaud aussi. Difficile de malmener un homme qui vous arrache votre gourdin et massacre la table d'à côté en hurlant, pour se retenir de se jeter sur vous.

Notez bien que malgré l'évidence, personne ne voit la ressemblance de Léonidas et Octabert, puisque Mademoiselle ne le permet pas. Même les gens du groupe témoin sont soumis à certaines limites : ils ne se rappellent pas les remise à zéro de situations, les interruptions soudaines de violence extrêmes, et donc, ils ne s'aperçoivent pas de la ressemblance des jumeaux.

Annelle Dernoult (et les voix dans sa tête)

→ *Délire de persécution, paranoïa avec pulsions meurtrières, dépression explosive*

La jeune Annelle est déjà naturellement folle – psychotique – et avec la surcouche de bizarrerie imposée par Mademoiselle, elle est devenue un danger pour tout le monde. Bonus : Mademoiselle ne comprenant pas la situation, elle couvre ses méfaits en même temps que les autres trucs étranges en ville. Comme quoi, la situation n'est pas mauvaise pour tout le monde. Tanæphis, terre d'opportunité !

Annelle est là pour vous offrir un outil pointu et tranchant pour vous amuser, empirer une situation ou faire flipper vos joueurs. Son dernier délire en date servira d'ailleurs sûrement (cf. « Enlevée ! » dans l'opus 259) mais n'hésitez pas à la faire agir dans l'ombre pour compliquer la tâche aux joueurs.

Si les Pjs se retrouvent à devoir expliquer à Mademoiselle que les gens sont globalement bons, mais qu'il y a effectivement des gens tordus, méchants ou simplement fous, Annelle fera un excellent exemple. La façon dont ils auront régler sa situation, devrait aussi être extrêmement intéressante.

Marnie D'Alonnes (et rien, tout va bien, tout est normal ! Xi xi xi !)

→ *Normalité exacerbée, perception du vrai Vargalupino, terreur permanente*

Marnie est une simple servante du palais des Alonnes, travaillant pour le seigneur et sa famille. C'est aussi la personne la plus terrifiée et tendue du monde – probablement. Car par une bizarrerie quelconque, elle est immunisée aux capacités de Mademoiselle et s'aperçoit parfaitement de ce qui se passe, partout, tout le temps. Contrairement aux gens du groupes témoin, elle voit les reset, les interruptions soudaines de bagarres, les coups de sang inexplicables de ses voisins et amis. Elle voit même la ressemblance entre les jumeaux Vestrix et ne comprend pas pourquoi personne ne fait rien.

Pourquoi ne fait-elle rien elle-même me direz vous ? Très simple. Marnie, plongée dans un environnement extrêmement bizarre et tordu en étant elle-même bien trop normale, est juste persuadée d'être folle. Elle essaie de ne pas réagir aux choses qu'elle voit, de ne pas se faire remarquer, mais n'ose pas agir réellement comme ses concitoyens, ce peur de mal faire. Elle est folle après tout, n'est-ce pas ?

Gageons que les PJs finiront pas se rendre compte de sa particularité, et sauront faire bon usage d'une alliée inattendue et renseignée. À moins qu'ils s'amuse de la situation et torturent davantage la pauvre ? Salauds de joueurs !