

Un an. Une année entière depuis le début de l'aventure du Chagar enchaîné. Vingt-sept numéros plus tard, nous voilà de retour sur cette page blanche, échangeant avec une communauté toujours active, et qui ne paraît pas se lasser de notre jeu. Un an. Cool.

Merci à vous de continuer à nous suivre, et de bien vouloir nous faire part parfois de votre plaisir à nous lire.

Numéro réalisé par Rafael et François.

Illustrations par Christophe Swal et Le Grümph

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ, CONTE PIORAD (NUMÉRO RÉSERVÉ AU MENEUR)

Voilà l'un des vieux contes que chantait mon père aux veillées. Un de ceux qui disent l'âme piorade, et qui montrent le nord...

Lorsque nous arrivâmes dans le nord, c'était la fin d'un voyage et le début d'un autre. Libérés de la malédiction de la mer, accueillis dans le sang par les guerriers de la côte, nous étions devenus des enfants de Tanæphis. Nous n'avions plus à courir le monde à la recherche d'un foyer. Après des années de guerre, les drahmes nous avaient guidés vers les marches et les plaines vertes du nord. Là n'habitaient que de petits peuples, des bêtes-debout et de rares royaumes dignes de ce nom, qui s'inclinèrent devant nos jarls et rejoignirent la loi piorade.

Le premier royaume fondé fut celui de Guerl, au bord du grand lac. Puis les fils du Roi partirent au loin pour fonder leurs propres cours et agrandir les terres piorades et la lumière de nos feux. L'aîné, Thorngir, parti vers l'ouest, et il fut le premier à voir les chevaux de nuit.

Ils étaient sauvages, superbes et plus rapides qu'aucun destrier du sud. On les apercevait parfois, mais jamais ils ne se laissaient approcher. À la nuit tombée, ils venaient sans bruit et à coups de sabots furieux, ils frappaient les montures des voyageurs, les tuant aussi froidement qu'un loup tue une brebis au champ. Puis ils regagnaient l'horizon. Jamais ils n'attaquaient l'homme, sauf pour se défendre, mais les chevaux des Piorads leur inspiraient une rage brûlante et mortelle, que le sang seul pouvait éteindre.

Thorngir avait fondé Rockford sur les ruines offertes par les frères-nains du grand nord. Malgré tous ses efforts, il ne parvenait pas à commercer avec ses frères ou son père, car les chevaux de nuit rendaient les voyages hasardeux et mortels. Sur dix caravanes envoyées, une seule atteignait son but. Les autres rebroussaient chemin à pied, montures abattues. Quelques-unes parvenaient à traîner une part de leur cargaison jusqu'à Guerl à dos d'homme, mais ce n'était pas digne d'un homme, encore moins d'un Piorad.

Alors Thorngir posa sa hache et sa couronne sur son trône, et parti pour les montagnes. Il erra longtemps, hurlant dans le vent jusqu'à attirer l'attention du vieil homme des tempêtes. Celui-ci se dressa un soir devant le feu du roi, partagea sa chasse, et demanda ce qu'il voulait de lui. Thorngir raconta les malheurs de son peuple et la malédiction des chevaux de nuit. Il renouvela les serments de son père et implora qu'on lui souffle une solution. Le vieil homme des tempêtes opina et parti sans un mot.



Il savait où trouver le père des chevaux de nuit. C'était une bête ancienne, échappée du Néant bien avant l'âge des mythes. Semblable à un cheval mêlé d'un homme, il aimait à s'accoupler avec les deux races ; mais seules les juments avait parfois la chance de survivre à ses assauts. Les chevaux de nuit étaient ses rejetons, et sa malédiction personnelle pour les terres du nord et les Piorads. Le vieil homme lui demanda ce qu'il demandait pour lever cette malédiction, mais la Bête rit et refusa tout net, trop heureux de ces morts inutiles.

Alors le vieil homme la défia aux cartes, disant qu'il avait marché longtemps, et qu'une partie lui laisserait le temps de reposer ses jambes, avant le voyage de retour. La Bête accepta, prévoyant de gagner facilement et d'humilier ainsi davantage son visiteur. Le vieil homme proposa alors de poser un enjeu. Si la Bête gagnait, les Piorads deviendraient alors les proies de ses chevaux de nuit. S'il perdait, ils devraient cesser leurs attaques et servir les Piorads en repoussant les fauves hors des royaumes. La Bête accepta en riant, puis perdit, comme tous ceux qui relèvent un défi du vieil homme des tempêtes.

Elle ragea et gronda, refusant de remplir sa part du marché. Alors le vieil homme leva sa lance, et tua le parjure d'un coup fantastique. Puis il éventra le cadavre et de ses tripes il tira un poulain couvert de sang, hirsute et superbe. Le premier chagar se dressa et dévora le cadavre de son père. Il prit enfin place au côté du vieil homme, prêt à remplir son office, conformément aux promesses faites.

Trois générations durant, le chagar parcouru les plaines des foulées, couvrant les juments parmi les chevaux de nuit et engendrant les premières grandes hardes. Ses enfants se dressèrent alors parmi les hommes, et les guerriers vinrent vers eux, forgeant la grande alliance du nord.

Mais un jour, le vieil homme, en venant voir son ami, eu le cœur brisé. Dans l'œil du chagar, il vit une lueur de rage et de folie. Le reflet de la rage et de la folie de la Bête. Comprenant que le Néant était de retour, fouaillant l'âme du chagar, il l'emmena dans le nord. Après un long chemin, ils arrivèrent sur le plus haut plateau de la corne Feurde, là où le froid peut geler un homme sur pied en une seconde, et le vent le briser comme un vase de Pôle. Il leva sa lance, mais ne put se résoudre à frapper, entendant dans le sud les hennissements des mille enfants de son ami. Alors il tira du sol des chaînes formidables, plus solides qu'aucun métal fait de main d'homme, et il enchaîna le premier chagar au flanc de la montagne la plus haute. C'est là que veille encore la Bête, tapie au cœur d'un chagar sans pareil, attendant qu'on vienne la délivrer pour mener ses enfants et dévorer le monde.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>



SYNOPSIS

Commençons par préciser que ce scénario n'a rien à voir avec la nouvelle de la première page de ce numéro. Pas question, pour vos joueurs de délivrer une bête malfaisante et de détruire le monde. Vous imaginez bien qu'on garde ça pour un supplément payant...

Les personnages sont embauchés par un jarl piorad pour retrouver les assassins de son fils, et accessoirement le chagar disparu de ce dernier. Au fil du scénario, ils parcourent la Sorne, le long de la route du sel, jusqu'à parvenir à Djima, un village reculé à mi-chemin des Sangres.

Là, ils découvrent que le chagar est le sujet d'expérimentations étranges par un épicier aventureux. Ils auront plusieurs moyens pour s'introduire dans la forteresse – plus ou moins brutalement – grâce à une nuée de sympathiques figurants. La sortie toutefois, risque d'être mouvementée, puisque le laboratoire contient une TRÈS mauvaise surprise pour les joueurs. Si le meneur se débrouille bien, la scène finale devrait ressembler à un mélange entre « La nuit des morts vivants » et « Les marseillais à Dien-Bien-Phu ». De quoi rappeler à vos joueurs pourquoi ce jeu s'appelle *Bloodlust*, et pas *Pâquerettes* & *Papouilles* ou *Légendes des glandouilles*.

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SCÉNARIO ANNIVERSAIRE À THÉMATIQUE ADAPTÉE

INTRODUCTION - VOUS N'ÊTES PAS DANS UNE AUBERGE !

Cette introduction est conçue pour des personnages quelconques, sans lien avec le nord, et sans aucune obligation d'un personnage piorad dans le groupe. Vous pouvez bien sur l'adapter à votre bande de psychotiques locaux, et inventer des liens avec leur figurants favoris.

L'histoire commence dans la Sorne, quelque part le long de la route du sel. Les joueurs, qu'ils soient à la recherche d'un boulot ou déjà occupés, sont contactés par un jarl, Norton fils de Bjarn, qui a une tâche urgente à leur proposer.

Norton vient de finir de régler une affaire importante avec un « client » batranoban. Accompagné d'une importante bande de soldats, il remonte vers le nord, traînant derrière lui plusieurs chariots remplis d'épices et de richesses. Pas question pour lui de traîner en route. Seulement voilà, son fils aîné vient de mourir dans de drôles de circonstances.

Son fils, Norel, avait l'habitude de marauder en marge du convoi de son père, s'éloignant parfois de la route du sel pour s'amuser un peu, emmerder des villageois et tuer quelques passants pour ne pas perdre la main. Norton le laissait tranquille aussi longtemps qu'il faisait ses conneries à l'écart de la route et n'attirait pas sur eux la rancœur d'un notable trop puissant.

Il y a quelques jours, un paysan est arrivé au camp pour annoncer à Norton la mort de son fils. Norel se trouvait à Puit-le-rôt, un petit village à l'intérieur des terres, où ils avait terrorisé les gens, tabassé l'idiot du village et ratissé les réserves du bouge. Puis il avait invité les jeunes filles du village à une petite fête improvisée dans une grange, ne laissant aucun doute sur ce qui arriverait aux familles des invitées réticentes.

Au matin, lorsque les pères inquiets vinrent voir l'étendu des dégâts, ils trouvèrent leurs filles intactes - quoiqu'un peu sonnées - et les piorads raides morts, baignant dans leur sang.

Craignant qu'on ne leur fasse porter le chapeau pour ces meurtres, ou que Norton ne massacre le village par simple colère si on lui cachait l'affaire, les villageois envoyèrent aussitôt un émissaire annoncer la nouvelle. Le volontaire – un pauvre idiot terrorisé – est encore là pour accompagner les enquêteurs vers son village.

Norton exige deux choses très simples : la tête du meurtrier de son fils, et qu'on lui ramène le chagar de Norel, qui a disparu la nuit du meurtre. Pas question en effet, d'abandonner une monture du nord de ce côté-ci de la chaîne du sel, où elle finirait massacrée par la milice d'un bled pouilleux ou les gardes d'une plantation.



ET COMMENT ON RAMÈNE UN CHAGAR ?

Si le groupe contient au moins un Piorad, Norton ne sera pas trop inquiet. Un fils du nord devrait être capable ramener un chagar, d'autant que celui-ci ne demande sûrement qu'à rejoindre ses frères.

Sinon, Norton expliquera au groupe qu'un chagar est largement assez malin pour comprendre ce qui se passe autour de lui. Il leur confirmera un manteau de laine doublé de fourrure de loup, appartenant à son fils. Si les joueurs retrouvent Polgram et lui présentent le manteau, il devrait comprendre qu'ils sont de "la bande" de son maître, et les suivre sans faire trop d'histoire.

LES ÉPICES UTILISÉS DANS CE SCÉNARIO :

LE VOILE ÉPINEUX

Épice de protection conçu pour annuler les effets de tout épice sur le sujet affecté. C'est un épice rare, que les batranobans détestent car il a parfois des effets permanents.

Seuls les épiciers travaillant avec des épices particulièrement dangereux se risquent à l'employer, et encore avec réticence et en petite quantité.

En fait, même si son effet secondaire détestable n'apparaît pas, il reste une plaie, car il est très addictif. Et qui voudrait être accroc à un truc qui annule les effets des autres drogues ?

LA COLÈRE DU CHACAL

La colère du chacal est une poudre qui se fume ou se consomme en thé, et donne à son utilisateur des instincts de combat féroce et diablement efficaces.

L'épice est développé à partir de décoction de plantes infusées dans du sang de chacal. Assen a eu l'idée étrange de tester d'autres sangs pour voir ce que pouvait donner l'épice obtenu. En utilisant du sang de chagar, il espère beaucoup.

LA COLÈRE DES TEMPÊTES

L'épice obtenu dans la dernière scène est une variante explosive et incontrôlable de la colère du chacal.

LES EXPERTS TANÆPHIS - LA SCÈNE DE CRIME

Puit-le-rôt est un hameau d'à peine deux cent habitants, tassé autour d'une haute bâtisse solide, ancienne d'apparence. Cette ferme fortifiée contient aujourd'hui le bouge local, la maison du chef de village et un poste de la guilde utilisé deux fois l'an par les inspecteurs de passage. Autour, les maisons basses s'espacent peu à peu et des granges ainsi que de petits champs finissent par se glisser entre les murs avant que la campagne ne reprenne pleinement ses droits.

C'est dans une de ces granges à foin, au bord du village que les piorads ont festoyé et presque baisé. Les filles racontent avoir bu avec eux tard dans la nuit, et s'être effondrées de fatigue et de trouille avant que la fête ne dégénère.

Au matin, quand les villageois les ont réveillés à coups de taloches et de seaux d'eau, les piorads étaient là, égorgés par des lames fines et courtes. Les joueurs pourront s'en assurer en examinant des cadavres vieux d'une bonne semaine, abandonnés dans une grange à la porte clouée. Les corps ont été fouillés et dépouillés de leurs menues richesses. Les villageois jurèrent leur innocence là aussi. Les chevaux ont été chassés, et le chagar emporté avec le contenu d'un cellier proche.

Mais que s'est-il donc passé ?

La bande de piorads a été massacrée par Adelio Maran, un homme de main originaire de l'Hélès, et sa bande. Adélio a été chargé par le maître épicier Assen an Karkahi de lui trouver un chagar (jetez un oeil sur les épices ci-contre pour savoir pourquoi). Il s'est alors mis à guetter les Piorads s'écartant un peu trop de la route du sel, jusqu'à en trouver un voyageant avec un chagar. Le plus dur a été de trouver un non-Porteur, voyageant avec une petite bande et un seul chagar. Le sort a désigné Norel fils de Norton.

Adélio a simplement épicié la boisson de la bande, et attendu que les participants de la petite fête s'effondrent. Ensuite, ses gars ont égorgés les piorads, effrayé les chevaux et capturé le chagar en employant là encore des épices pour le calmer.

A LA POURSUITE DU CHAGAR PERDU

Les joueurs se lancent à la poursuite du chagar, avec pour seules informations une vague direction et les préjugés habituels sur la bestiole : un chagar c'est gros, agressif et ça bouffe tout le temps.

Un chagar c'est gros !

C'est un peu limité, mais pas faux. Quelques tests de pistage (Éclaireur) permettront de trouver des directions générales, mais sans certitude ni précision sur les délais. Rien de très rassurant en fait. Si les joueurs se limitent à cette solution, amenez les jusqu'à la région des étangs, puis commencez à leur faire suivre une ou deux fausses pistes (sangliers, vieux percheron en fuite...) puis collez leur des points de tension pour leur apprendre à vivre.

Un chagar c'est agressif

Si les joueurs cherchent à se guider en suivant des traces d'attaques, ils constateront vite que c'est une mauvaise piste. Les seuls animaux qu'on trouvera massacrés auront été tués par des armes blanches, et la viande dépecée sans manière par des bouchers pas très doués. A l'évidence, le chagar est prisonnier, et on ne le laisse pas se nourrir seul.

Si un joueur a quelques connaissances du nord, il s'apercevra vite que les gens qui emmènent le bestiau le nourrissent beaucoup trop. Contrairement à ce que croient les gens du sud, un chagar n'est pas un puits sans fond, vorace et insatiable. Rappelons que des larges hardes vivent dans le nord, sans avoir réduit le pays à un désert aride. Par contre, il est vrai que les chagars sont gourmands et qu'ils ne refusent jamais un peu de viande si on leur propose. Polgram est donc en train de se laisser gaver, abusant de l'ignorance de ses géoliers.

Un chagar ça mange tout le temps

C'est donc la meilleure piste : la viande et les bêtes abattues. En discutant avec les paysans croisés sur la route, les joueurs pourront suivre la piste de Maran et de sa bande. Puis soudain, les paysans répondent que non, on n'a pas massacré leur bétail. Par contre, c'est vrai que les gars du village proche – Djima – ont acheté pas mal de viande la semaine dernière. Et cette scène se répétant dans plusieurs fermes, il devient évident que quelqu'un au village a besoin de beaucoup de viande en ce moment. Un invité affamé ?

DJIMA (PLAN À LA FIN DU LIVRET)

Le bourg est calé le long d'une colline pierreuse, avec sur un de ses flanc la petite forteresse des An Tarirgir, autrefois riche famille négociante en esclaves. De nos jours, la famille est installée dans un petit manoir à l'écart du village et la forteresse est occupée par un épicier, Assen an Karkahi, qui fait vivre un bonne partie du village.

Djima, il y a une trentaine d'années encore, était un petit bourg prospère. Alimenté par les divers commerces des An Tarirgir. Mais les aléas du marché sont passés par là, et la ville est en pleine décrépitude. Aujourd'hui, la petite muraille extérieure se lézarde, et la moitié des maisons sont inoccupées.

Si les grandes rues restent à peu près entretenues, les arrières-cours servent de débarras, et certaines ruelles ont été squattées par les habitants proches comme cours privées ou dépotoirs. Des palissades bloquent des passages autrefois ouverts, que ce soit pour empêcher les voisins de venir fouiner dans une arrière-cour ou pour protéger les passants d'un mur bancal.

Certaines maisons dangereuses ont carrément été mises à terre, les matériaux vendus et leurs emplacements transformés en jardins par les voisins. Depuis l'arrivée de Karkahi, les gens ont cessé de cultiver pour eux-mêmes, préférant travailler pour l'épicier qui s'assure ainsi des plantations faciles et proches pour ses matières premières les plus simples.

La ville est traversée par une petite rivière, la Suruelle, qui file ensuite au sud pour se jeter dans la Wilkes. Les habitants ont un rapport étrange à la rivière, puisqu'ils passent leur temps à jeter dedans un tas de choses déplorables. Cela va des femmes infidèles aux criminels condamnés, mais lorsque la superstition s'en mêle, les projectiles deviennent plus bizarres. Ainsi, lorsque les Sekekers menacent, on y noie des poupées sanglantes ornées de cheveux de jeunes filles. Quand se sont les Piorads, on jette un vieux percheron, un lot de vieux métaux, ou si on a beaucoup de chance, un étranger rouquin de passage.

Quelques lieux

Le **vieux Djima** est le quartier ancien, et pourtant celui encore en meilleur état. C'est aussi là que se trouvent les artisans prospères et les familles un peu en vue de la ville.

Le **haut parc** est un ancien espace public, datant de la grande période de la ville. L'épicier se l'est accaparé pour y placer des plantations précieuses, et les gens de Djima n'ont pas osé s'opposer à celui qui fait vivre tant d'entre eux.

Le **petit Djima** est en bien moins bon état que le vieux. C'est un quartier plus moderne pourtant, mais qui souffre beaucoup de la baisse de population du village.

Les **rues trembles** sont carrément dangereuses, et on organise peu à peu leur destruction, mais ces hauts bâtiments sont difficiles à mettre à terre. Le **quartier mort** est presque dans le même cas, mais situé plus loin de la forteresse, il sera sûrement réaffecté en second lieu, une fois les trembles terminées.

Saute pont est le quartier populaire un peu agité que tout bourg doit avoir. On trouve là des bandes, des bordels, des agitateurs et des agités. Les rares personnes osant parler contre l'épicier se réunissent dans les bouges, pour boire et oublier qu'ils n'ont pas le courage de faire davantage que cela...

Les routes

Les joueurs arriveront sûrement par l'ouest, donc par la route dite "des terres". La route se sépare en deux à quelques kilomètres du village. Un bras entre en ville par la porte sèche, et l'autre traverse d'abord la Suruelle au pont des Luzelles, avant d'entrer par la porte mouille. L'autre route, dite "des bois", sort de la ville par la porte des chaînes, et file en direction des Sangres.

LES FIGURANTS

Voici une liste des figurants les plus marquants du bourg. Libre à vous de les adapter ou d'ajouter vos propres créations. N'oubliez pas non plus de monter en épingle les PNJs sans importance, inventés au hasard d'une ruelle, et auxquels vos joueurs s'attachent sans aucune raison logique. Ce sont toujours les meilleurs figurants au final, quitte à leur refiler le rôle d'un personnage de cette liste.

Le boucher : Baroual an Kemer

C'est le boucher du village, le seul Porteur majeur du coin, et un gars sympathique. Les joueurs iront sûrement le voir pour se renseigner sur les achats de viande, ou parce que c'est un porteur d'Arme.

L'homme est franchement agréable, amoureux de son métier, et le genre à vous faire goûter la moitié de son étal si votre tête lui revient.

Son Arme : Heavy - Épée à deux mains très grande

Heavy est une monstruosité, un maître de guerre, mais actuellement elle est en pause, sincèrement attachée à la famille de Baroual, et pas pressée de reprendre le chemin de l'aventure.

Le maître épicier : Assen an Karkahi

Assen est une ordure parfaite, passionné par les épices et les mille expériences à faire avec. Les personnages ne le croiseront sûrement que dans la rue, et ils feraient mieux de ne pas se faire remarquer. Assen est redoutablement intelligent, et il comprendra vite ce que les PJ's font ici si on lui en laisse l'occasion.

L'homme de main : Adelio Maran

Clopin, comme on le surnomme ici dans son dos, est un homme de main d'Assen. Il ne fait souvent que passer, mais les locaux l'ont assez vu pour savoir que c'est un ruffian sans morale, dont il faut se méfier. Après tout, la dernière personne à s'être moqué de lui à cause de sa claudication a fini noyé dans la Suruelle...

L'épicier abîmé : Ojmad (plus de nom de famille)

Ojmad est une vieille baderne avinée, anéantie par la mort de sa famille dans une vendetta d'épiciers, et qui ne s'intéresse plus qu'à l'alcool et aux épices d'oubli. Il déteste Assen qui lui rappelle trop l'homme qu'il a été, et sera facile à manipuler si on l'oriente bien. Originaire des sources, Ojmad adore parler de son pays natal, quitte à saouler son monde. S'il n'avait pas d'assez bonnes économies, et une tendance à les laisser doucement couler dans tous les débits de boissons du bourg, il aurait sûrement été jeté de la ville depuis longtemps. Mais pour l'instant, les locaux l'essorent doucement, soigneusement, de ses derniers thams.

Le vieux serviteur : Kubiak

Kubiak est un vieillard sec et revêche, mais qui connaît la ville et la forteresse comme sa poche. Il vénère ses anciens maîtres, les An Tarirgir, au point qu'ils l'ont mis à la porte précisément à cause de son côté obséquieux. Lui est persuadé que c'est un complot de la ville pour le séparer de ses chers maîtres.

En fait, il pense que Djima toute entière hait ses maîtres, et travaille à les déposséder de leurs dernières richesses. Il ne déteste même pas Assen en particulier, le mettant dans le même sac que les autres profiteurs : les commerçants de la ville petits et grands, les habitants qui ont lancé le complot, les nouveaux venus, sûrement complices, et jusqu'aux enfants qui espionnent pour le compte des manipulateurs dans l'ombre. Si les joueurs font mine de le croire ou de l'aider, c'est une mine de renseignements, et même mieux, un complice volontaire.

RETROUVER POLGRAM

Pour parvenir jusqu'au chagar, vos joueurs devront se balader en ville, discuter avec les figurants et mener une enquête un peu discrète.

Voici les éléments utiles que vous pourrez les aider à rassembler pour préparer leur assaut / infiltration. Chaque élément est suivi d'une indication des gens qui pourraient donner cette information.

Les informations sont précédées d'une case à cocher pour que vous puissiez marquer, au fil du scénario, celles que vous pensez avoir fait bien comprendre à vos joueurs.

L'épicier quitte rarement ses travaux. Il bosse essentiellement dans la forteresse ou dans ses hangars du haut parc. Les seules fois où il sort, c'est pour aller voir un jardin ou aller dans le dernier restaurant un peu classe du bourg, dans le vieux Djima

(N'importe qui en ville)

Depuis quelques jours, la sécurité autour du parc a augmenté. Les ouvriers agricoles qui travaillent là, déjà bien surveillés auparavant, ont été congédiés pour un temps, et bossent à présent aux grands jardins.

(Un ouvrier mécontent, un habitant du vieux Djima, des gamins chassés de leur terrain de jeu sur l'escalier du haut parc par les gardes)

Il existe un passage souterrain entre le haut parc et la forteresse. Employé autrefois par les An Tarirgir pour organiser des fêtes somptueuses dans le parc, il sert aujourd'hui pour passer de la forteresse au labo du parc.

(Un serviteur de la forteresse, Kubiak)

S'aventurer dans un laboratoire en cours d'usage est très dangereux. Les vapeurs d'épices, les mélanges et les composés volatiles peuvent tuer un homme normal. Les épiciers s'immunisent peu à peu à ce genre de soucis, mais pour les non-initiés, il existe une solution : le voile épineux.

C'est un épice qui bloque l'action de tout autre épice, et rend ce genre de visite moins risquée.

(Un assistant du laboratoire, Ojmad)

COMMENT RÉUSSIR UNE MISSION AVEC L'AIR DE SE PLANTER

Avec la petite description du bourg, le plan et les figurants, vous devriez pouvoir fournir à vos joueurs plusieurs moyens de préparer une belle infiltration ou un assaut en règles sur le laboratoire.

Soyons clair, votre but n'est pas de les gêner ou de leur rendre la tâche impossible. Écoutez leur plans, répondez à leur questions, mais surtout, notez leurs doutes et les pistes qu'ils créeront eux-mêmes en préparant la mission. Vous ne devriez pas avoir besoin de beaucoup plus pour leur faire passer un bon moment - glorieux ou effrayant selon la qualité de leurs tests et votre humeur du moment.

Le morceau de bravoure aura lieu une fois le chagar retrouvé et délivré.

Le laboratoire du savant de l'épicier fou

Situé dans le vieux parc, le laboratoire est une grande bâtisse austère, montée il y a quelques années pour accueillir les expériences un peu dangereuses. Situé à l'écart du laboratoire intérieur de la forteresse, il permet de jouer avec des épices un peu loufoques sans risquer de mettre en péril les traitements plus fins.

Polgram est attaché dans un coin au fond du labo, dans une étable de fortune, entouré de plusieurs tables où trônent des cornues, des alambics et quelques appareils étranges dont même un Batranoban commun n'a jamais vu les pareils. Des câbles, courroies et tube courent le long de tout ce fatras, certains reliant même le chagar à la machinerie, pompant du sang à l'animal pour le propulser dans un circuit bizarre. Polgram paraît somnoler, parfois agité de tremblements nerveux ou de spasmes, comme s'il rêvait ou était malade. De plus, il est couvert d'une sueur rance, autant à cause de son état que de la chaleur infernale de la chaudière qui juste à côté, alimente tout le mécanisme.

Un chagar, c'est beau mais c'est con

Lorsque les joueurs en arriveront là, vous, meneur, n'aurez plus qu'un seul but : faire déraper la situation. Votre objectif est simple : foutre le feu au laboratoire et laisser s'échapper le chagar. Certains joueurs vous faciliteront la tâche, proposant directement d'effacer leurs traces en bazardant une torche dans les cornues, ou annonçant qu'ils cherchent à mélanger des épices pour provoquer des effets dévastateurs. Parfait, vous ne demandez que ça.

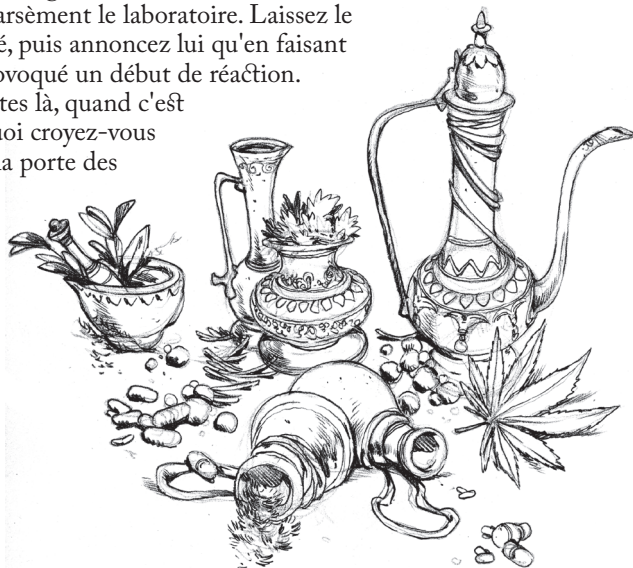
D'autres, plus prudents, essaieront de passer sans faire de bruit, de détacher Polgram en douce et de filer sur la pointe des pieds. Là, pas question. Il faut que le laboratoire brûle. C'est écrit. C'est prévu. On a déjà payé les effets spéciaux. Alors il va falloir tricher, filouter, forcer le destin. Heureusement, les pistes ne manquent pas :

• Vos joueurs délivrent un chagar d'une tonne, stressé, sans maître et loin de chez lui. Il va paniquer, et malgré le manteau confié par Norton, il s'échappera en défonçant tout sur son chemin. Au passage, une ruade dans la chaudière devrait faire un beau début de fournaison.

• Vos joueurs ont tué quelque gardes pour s'infiltrer, ou endormi quelqu'un ? Pas de soucis, à moins qu'ils n'aient été plus prudents qu'un politicien planquant son magot en Suisse par temps de neige, ils auront laissé des traces et ne seront pas trop étonnés d'entendre débarquer une patrouille. Les joueurs ou les gardes, malgré leur prudence, finiront par frapper à côté ou lancer quelqu'un dans un meuble dévastant les cornues et provoquant une réaction en chaîne explosive.

• Un personnage a un désir de Richesse ou de Plaisir un peu fort ?

Décrivez lui les beaux épices étranges, sûrement très efficaces / shootantes / précieuses qui parsèment le laboratoire. Laissez le commencer à faire son marché, puis annoncez lui qu'en faisant se toucher deux épices, il a provoqué un début de réaction. Hé oui, c'est capricieux ces bêtes là, quand c'est encore en préparation. Pourquoi croyez-vous qu'il y a une tête de mort sur la porte des laboratoires d'épiciers ?



ATTENTION MENEUR : IL VA FALLOIR TRICHER !

Poussez les joueurs à utiliser le voile épineux est essentiel si vous voulez les plonger dans l'horreur de la dernière scène. En effet, la ville va se retrouver sous l'effet d'un épice puissant. Si vos joueurs n'ont rien pris, ils vont sombrer dans la folie eux aussi, et ils devront changer de Porteurs à la fin du massacre, en profitant des rares survivants ou des voisins venus aux nouvelles. C'est faisable, mais un peu frustrant.

Vous pouvez aussi - en solution de secours - décréter que les Armes parviennent à prendre le contrôle des Porteurs, et les sauvent donc de la folie et du massacre. Attention toutefois, car vous devrez faire de même pour Baroual. Vous perdez alors la possibilité d'une jolie scène, ou l'Arme ultra puissante, maniée par un Porteur fou, massacre sa propre famille ou se jette aux trousses des PJs.

COURAGE, FUYONS !

Une fois Polgram en fuite et le laboratoire en flammes, les joueurs auront deux objectifs évidents. Rattrapez le chagar, puis fuir la ville avant que les hommes de Karkahi ne viennent leur faire payer leurs méfaits.

La première partie, en temps normal, serait plutôt facile. Après quelques minutes de course dans les rues et un peu d'exercice à défoncer un crâne de passant ou deux, Polgram retrouvera ses esprits. A ce moment là, il sera tout à fait capable de reconnaître ses sauveurs, de comprendre qu'ils l'ont délivré - car oui, un chagar est un animal plutôt malin - et de les suivre sans faire d'histoire. En fait, lui montrer le manteau de Norel serait presque une formalité... en temps normal.

Sauf que les choses ne se présentent pas aussi bien.

BOURRINS DANS LA BRUME

Depuis le début de l'incendie, une brume bizarre se lève du laboratoire puis du parc, dépassant même les joueurs pendant qu'ils cherchent Polgram.

Pour eux, ce n'est qu'une fumée claire, vaguement rosé, à l'odeur acre. En effet, les personnages ont certainement pris une dose de Voile épineux pour s'aventurer dans le laboratoire. Mais pour le reste de la population, c'est un épice dangereux : la colère des tempêtes. C'est le résultat de l'expérience de Karkahi. Une version plus puissante, incontrôlable en fait, de la colère du chacal.

À mesure que la brume se répand, les habitants de la ville entrent dans une rage folle, se jetant les uns sur les autres, agressant leur voisin ou leur famille, saisissant tout ce qui leur passe sous la main pour se lancer dans un carnage ignoble. Pire : quelques instants plus tard, les premiers morts se redressent et retournent au combat, un peu moins féroces mais diablement plus dur à retuer.

Les gardes tenteront bien de résister, mais rejoindront bientôt le carnage, qui connaîtra son point d'orgue quand Baroual le boucher se jettera dans la mêlée, Heavy en mains. L'Arme hurlera qu'elle ne peut pas le contrôler, qu'elle n'arrive à rien faire pour le retenir. Même si elle peut techniquement lui refuser l'accès à ses pouvoirs, Heavy refuse de laisser Baroual mourir, et l'aidera donc au besoin. Aussi vaut-il mieux ne pas se frotter au couple, et tenter de fuir la ville au plus vite.

RETOUR AU NORD

A moins que vos joueurs n'aient d'autres idées - et ils n'en manquent jamais - leur pas les conduiront sûrement vers le nord, pour rejoindre Norton à l'entrée de la porte du sel. Le jarl les attends à Mogres, un village à une demi-journée de Kijay. Il sera ravi de revoir Polgram, et se fichera complètement du sort de Djima. Au mieux, il pourrait être intéressé par le récit de l'aventure, si un joueur sait la mettre en mots élégants. Pour lui, l'épisode de la brume sera un bel exemple de justice immanente, et rien de plus.

Par contre, il insistera pour se faire confirmer la mort de l'assassin de son fils. Si les joueurs, trop obnubilés par la capture du chagar, ont oublié d'enquêter sur cet aspect, il sera franchement déçu. On pourra le convaincre qu'Adélio est mort lors du carnage final, mais la paie risque d'être amputée malgré tout d'un bon tiers.

HEAVY

Cette énorme épée à deux mains est un des plus vieux membres de la Loi du sang. Elle nourrit une passion sans borne pour le combat, qu'elle considère comme un art, un sport d'une grande noblesse, le seul but valable. Actuellement, son coup de cœur pour Baroual et sa famille l'a poussée à se mettre au vert, loin de son activité favorite.

Selon la manière dont les joueurs gèrent la fin du scénario, ils peuvent simplement croiser Heavy, et la laisser mettre le massacre sur le dos d'Assen. S'ils manœuvrent mal, ils peuvent se retrouver avec une ennemie mortelle, si elle a une bonne raison de les accuser. Si votre campagne a besoin d'une némésis agressive et balaise, Heavy peut être la candidate idéale...

Heavy - hête de guerre en congé sabbatique

Majeure - Puissance 4 (450 points)

Épée à deux mains en acier - Mentalité féminine

Style : Bonne grosse brute amicale. Le combat est un noble sport et la mort, un détail secondaire. C'est actuellement moins vrai car elle s'entend très bien avec son Porteur. C'est une grande gueule qui donne facilement son amitié mais peut la reprendre tout aussi vite.

Aspects : Divers styles de combats, Force surnaturelle, Histoire de la Loi du sang, Insultes vexantes

Pouvoirs : Plusieurs aspects critiques, Biomécanique : pseudopode, DSI : choc, Parade de projectiles, Régénération, Résistance aux blessures

Limitations : Restriction vestimentaire : porter seulement du cuir et du métal

Motivation majeure : Le combat est un noble sport

COLLINES DES MESKIANS

