

N°124 - 22 NOVEMBRE 2017

Bon allez, ok, promis, c'est fini : plus d'édito en quelques lignes, bâclé cinq minutes avant la deadline, juste pour occuper la colonne d'intro. On rattrape avec des éditos sérieux, posant les enjeux de l'opus, l'actu du jeu ou filant une ou plusieurs infos utiles.

Promis !

Dès le prochain numéro.

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 07 - « MANGE-COULEURS » - 5^{ÈME} PARTIE

Petit résumé / point sur l'aventure : où en sommes nous de l'enquête ? Au début de cette 5^{ème} partie, les PJs doivent en gros savoir ceci.

• **Hubert Delune des Bouchers**, a fui Pairne, en direction d'**Arouch**, un village à quelques jours au sud-est, pour « suivre une piste ».

• **Mouet** a pris une pirogue vers les limites des Noircieurs, avec un détour prévu vers une île où vivent des singes particulièrement goûteux. Mais le navire a disparu faisant craindre la présence de pirates plus bas dans la mangrove.

• **Goupa** a perdu son Arme dans des circonstances étranges, et c'est maintenant une fille brisée, craintive et amorphe. Dans le meilleur des cas, les joueurs l'ont emmenée avec eux comme assistante, Porteuse de rechange, ou amie pour les plus positifs.

Et on va où maintenant ?

Il y a deux pistes évidentes en sortant de Pairne : le sud direct par les pirogues marchandes (à la suite de Mouet), ou le village d'Arouch en suivant la piste d'Hubert. Notez que la piste de la « Reine enflammée » pointe aussi vers Arouch, alors que les histoires autour du grand incendie pointent davantage vers le sud. Les deux options sont donc ouvertes.

Notez que le choix de l'itinéraire, lors de cette partie du scénario, peut aussi être influencé par les possibilités évoquées dans l'encadré « OCCASION À SAISIR ! » du précédent Chagar (cf. #123, page 3).

CAP AU SUD !

Si les PJs choisissent de filer au sud en pirogue, l'étape la plus dure se déroulera avant le départ. Il va falloir, en effet, convaincre une bande d'Armes-Dieux d'accepter un voyage assez spécial :

- en **pirogue** (pas le navire le plus rassurant)
- dans une **mangrove** (mêlant hauts fonds et zones de vase épaisse)
- une mangrove **dangereuse** (prédateurs dans l'eau, dans les arbres, dans le bateau)
- et sous la menace possible de **pirates** (quoi, ça ne vous suffit pas ? des pirates !)

Autant vous dire que cela représente un challenge pour une Arme, même aventureuse, de se jeter dans un tel périple. Il y a un bon nombre d'endroits, sur ce chemin, où la petite bande pourrait se retrouver perdue pour quelques décennies, voire, en cas de grosse malchance, à jamais. Selon l'option de jeu autour de votre table, vous gèrerez les discussions directement, ou arbitrez les discussions entre joueurs. Amusez-vous bien, et laissez-les douter à chaque seconde de ce que vous préparez en réalité.

Ce que vous ferez de cette partie de l'histoire est entièrement libre. La pirogue prise par Mouet a bien disparu lors d'une attaque par des pirates gadhars, mais ils peuvent être partis depuis longtemps, ou être encore dans le secteur si cela vous amuse. Il n'est pas nécessaire de transformer cette partie du voyage en grand aventure, mais si le début de la soirée a été un peu mou, ne vous gênez pas pour enchaîner les pistes et les éléments typique du style « Pirates des Caraïbes »

- Les PJs trouvent le site d'une attaque sur la plage d'une petite île
- Piétage en eaux troubles et cadavres à demi dévorés dans les racines affleurantes
- Les PJs croisent d'autres pisteurs, venus d'un village attaqué il y a peu
- Alliance improbable entre Porteurs blancs et sauvages en plein trip « vengeance »
- Découverte du mouillage des pirates, obéissant à un Porteur mineur qui relève les morts pour grossir les rangs de sa troupe de gadhars dépravés
- Final en grande baston avec course sur les pontons et les lianes, duel épique, et trésor dans des coffres ruisselant de piécettes, d'étoffes et d'épices.

Mais de toute façon, Mouet a échappé à l'attaque de son navire, et on ne le retrouvera que dans le prochain épisode. Oui, c'est frustrant, mais ça arrive. Désolé.

UN PETIT RACCOURCI ? (INTERMÈDE OPTIONNEL)

Au moment qui vous conviendra le mieux, vous pourriez vouloir jouer ce petit intermède, histoire de montrer un peu de sorcellerie à vos joueurs.

Un jeune garçon (Mabé) abordera discrètement les PJs, après les avoir entendu parler de leur voyage vers le sud. Il leur expliquera qu'un sorcier vit en secret dans le secteur, et s'est caché à leur arrivée, de peur de devoir affronter des Porteurs. Le sorcier n'est pas très doué – il est assez jeune – mais il maîtrise bien « le voyage », et pourrait accélérer leur aventure. En plein milieu de la conversation, les PJs pourront s'apercevoir qu'une jeune fille (Mitéta) les espionne.

Elle se présentera comme la sœur du sorcier, et les suppliera de ne pas lui faire de mal. Il a juste peur des Porteurs, et ne veut pas leur nuire. Elle confirmera les dires de Mabé, aussi bien sur les pouvoirs de son frère que sur sa capacité à envoyer les gens là où ils veulent se rendre dans la jungle.

Grâce à Mitéta, les PJs pourront approcher le sorcier (Nialomo) qui acceptera facilement de les aider, simplement pour ne pas se faire tabasser. Il a clairement une trouille bleue des Armes-Dieux, et semble même avoir des accès de douleurs à leur proximité, qu'il cache assez mal.

Le sortilège de Nialomo consiste à enchanter une arche végétale, afin de créer une porte vers un autre endroit de la jungle. C'est un sort puissant, qui a occupé tout le début de ses études, et Nialomo serait sûrement assez fier de son talent si les PJs ne lui fichaient pas une telle pétoche.

Avant de commencer, Nialomo expliquera tout aux PJs, ne voulant surtout pas s'attirer d'ennuis en les « surprenant » en cours de route.

Le rituel prend une demie-journée, le sorcier chantonnant une mélodie sourde sans arrêt, tout en peignant de couleurs vives une mélange de lianes et de feuilles entre deux arbres. Lorsque le portail sera prêt, les PJs devront s'en approcher, et se concentrer sur leur but afin de le « pointer » dans la bonne direction. Si les voyageurs ne connaissent pas bien leur destination, il leur faudra se concentrer sur un ami à rejoindre, une cible potentielle, ou tout ce qu'ils savent de leur but.

Point important, les PJs ne pourront pas s'approcher avec leurs Armes à ce moment-là, car cela briserait le rituel en dévorant le pouvoir du sorcier. Cela risque de provoquer une belle crise de paranoïa ! Nialomo, en couinant de peur, leur dira qu'ils peuvent prendre toutes les précautions qu'ils veulent, et pitié, pitié, pitié, qu'ils ne le tuent pas !

Une fois, le portail orienté, les PJs pourront récupérer leurs Armes, et devront ensuite laisser Nialomo s'écartier du portail avant de le franchir. En gros, il ne faut pas, une fois le rituel commencé, que les Armes se trouvent à moins de trente mètres du sorcier.

Et dans la pratique ?

Tout se passe comme prévu. Nialomo commence à incanter et à peindre au petit matin. En milieu de matinée, il paraît soudain tendu, et crie aux joueurs de reculer un peu. Tout paraît alors s'arranger. Puis au tiers du rituel, il demande soudain aux joueurs d'approcher, rappelant, au besoin, que les Armes doivent rester loin.

Malgré les craintes des joueurs, il n'y a pas d'arnaque ici, et tout se passera bien. Les Porteurs se concentrent sur leur but ; Nialomo les enjoint à se concentrer davantage ; le meneur demande aux joueurs à quoi ils pensent, insiste un peu ; tout va bien... quand soudain une odeur pestilentielle s'élève dans la jungle, alors que retentissent au loin des hurlements de douleurs et des cris étranges, qui s'éteignent aussitôt. Nialomo est tourné vers le portail, l'air terrifié

– Mais vers quel endroit horrible avez-vous ouvert ce chemin ?

Alors que Nialomo fini de « tendre le portail », les PJs prêts au départ, une matrone fessue et énervée débarque dans la clairière. C'est Namidoté, la mère de Nialomo, qui vient d'apprendre que son fils est en train d'utiliser sa magie pour aider des étrangers, et surtout que cet idiot le fait gratuitement ! Il va falloir la convaincre de laisser tout ça continuer sans qu'elle fiche tout en l'air en fichant une torgnole au sorcier, en ameutant les gardes du village ou autre facétie maternelle. Dans l'idéal, un joli cadeau ou une belle somme d'argent la calmeront vite, et elle partira vers le village en entraînant son fils par l'oreille, laissant les PJs s'esclaffer, puis s'approcher du portail.

En traversant le-dit portail, les PJs se retrouveront aussitôt... deux pas plus loin.

Car oui, c'est une escroquerie, destinée à vider les poches de gogos trop bancs et trop crédules. Nialomo, Mitéta et Mabé sont les enfants de Namidoté. Il n'y a aucun sorcier dans la bande. Aussitôt hors de vue des PJs, la famille filera se cacher dans la jungle, le temps que les voyageurs énervés quittent le secteur. C'est dangereux et vicieux, oui, mais cela coûte juste le prix de quelques baies puantes, et un peu de bagout.

NOTE D'OPPORTUNITÉ

Cette scène n'est pas obligatoire dans le scénario, et c'est peut-être même une mauvaise idée de la faire jouer ici, si vos joueurs n'ont pas encore découvert les sorciers.

En revanche, si vous faites jouer cette aventure à un groupe de joueurs un peu blasés, ça peut être un intermède intéressant et/ou amusant.

Et au pire, gardez cette histoire pour une autre fois, ce n'est jamais perdu.

VISITE À AROUCH

Le port d'Arouch n'est pas situé bien loin de Pairne – une centaine de kilomètres à peine – mais à travers la jungle, cela peut tout de même prendre une bonne semaine, et encore, avec l'aide d'un guide et sans trop de malchance. La déception est d'autant plus forte à l'arrivée, car il s'agit d'un village de jungle TRÈS quelconque.

Autrefois, des commerçants et des voyageurs utilisaient le petit fleuve qui arrive à Arouch – le Serpent-danse – comme biais pour faciliter le chemin vers l'orée. Malheureusement, depuis que Pairne et Branlebouc ont organisé les trajets sur la Rogance, Arouch a perdu beaucoup de son intérêt, et il n'y a que les contrebandiers les plus acharnés, les réfractaires aux taxes et les retardataires qui exploitent cet axe. Arouch a donc aujourd'hui une vilaine odeur de rance et de décrépitude, qui sonne mal dans ce berceau de vie qu'est la jungle.

Rappelez-vous ce vieux village de Ploucardie où vous avez passé vos plus mauvaises années de jeunesse, vos pires vacances, ou vécu ce mariage horrible, paumé dans une cambrousse cafardeuse et humide. Remplacez les vieux du village par des chasseurs désœuvrés, les énormes corbeaux par des moustiques du même tonneau, et l'ennui profond par une morosité menaçante, et vous avez votre décor.

La reine enflammée

Les **guerrières en maraude**, à la recherche de la reine enflammée, sont bien là. En fait, toutes les rumeurs sont presque vraies, mais l'histoire est un peu plus compliquée que prévue. Il y a bien un rassemblement de tribus matriarcales en préparation, mais la jungle n'est pas la seule concernée. Ce sont les Sekekers qui sont sur le sentier de la guerre, et la prétendue « Reine » est une Porteuse qui se charge de recruter, dans les jungles, des alliées pour ses projets.

En arrivant au village, on apprendra que les voyageuses sont bien arrivées de Pairne, et discutent avec l'équipage d'un petit navire, *La silencieuse*. Si une Porteuse ou une Arme convaincante enquête de ce côté-là, elle pourra rencontrer les femmes du bord, et en apprendre un peu plus.

Pour résumer, les Sekekers sont en pleine tourmente dans les plaines, après des combats très violents contre les légions de l'Hégémone. Plusieurs meneuses ont battu le rappel des tribus dans les plaines, mais aussi les forêts du centre et les feux d'Héles. Il y a du vilain qui se prépare, et cela ne se limitera probablement pas aux plaines. Une porteuse nommée Élyria, dont la tribu a particulièrement souffert lors des combats, a décidé de s'enfoncer dans les jungles pour recruter des guerrières, voire même des tribus entières. Les filles du navire sont des fidèles d'Élyria, et elles la décrivent comme une héroïne, une meneuse d'exception, et une guerrière hors-norme.

On s'en doutait, elle maîtrise plusieurs pouvoirs lié au feu, mais comme les PJs le comprendront vite, cela n'a rien à voir avec l'aventure en cours. En revanche, comme tu l'auras compris, sagace lecteur, c'est un gros implant pour un scénario à venir. Il est donc important que les joueurs croisent les voyageuses à Arouch, ou à défaut, rencontrent d'autres recruteuses de Lyria lors de leur périple ou au retour de cette aventure.

Tab'

En particulier, les PJs pourront rencontrer une jeune Sekeker nommée Tab', qui écoute discrètement tout cela, avec des étoiles dans les yeux. C'est une fille de vingt ans, secrète et un peu craintive, mais qui porte toutes les marques d'une guerrière entraînée. Elle ne dira rien sur elle-même, mais pourra parler de la culture Sekeker à une visiteuse intéressée. Tab' n'est pas là comme recruteuse mais comme guerrière et garde. C'est une Sekeker assez typique, quoique moins agressive et moins monolithique que ses sœurs. Elle sera particulièrement avide de récits de voyage, n'ayant jamais connu que les plaines, et s'étant découvert en venant ici une vraie soif de nouveauté.

Tab' peut vous servir à offrir une porte d'entrée, un point de vue sur les Sekekers un peu moins bourrin que d'habitude. L'idée est aussi de nommer et d'animer clairement une Sekeker que vous pourrez ressortir plus tard (dans le scénario à venir chez les Sekekers, par exemple) pour aider et guider les PJs.

Si vos joueurs connaissent déjà bien les furies pour une raison ou une autre (il y en a une dans la bande, vous avez glissé dans votre campagne un scénario où elles apparaissent, vos joueurs sont de vieux routard de Tanaephis...), vous n'aurez peut-être pas besoin de Tab', et pouvez donc l'ignorer sans dommage, ou la remplacer par un personnage plus haut en couleurs.

Pour finir, si vous pensez que Tab' ne convient pas à votre groupe, n'hésitez pas à la revoir plus ou moins en profondeur, pour vous assurer que les joueurs – un ou deux, au moins – s'y intéresseront, et surtout, s'en souviendront. Comme nous le disions déjà dans l'édito du MdC #2, les rencontres et les figurants sont une source essentielle de plaisir et d'émotions dans une bonne partie. Soignez cette rencontre, pour qu'elle soit aussi efficace que possible quand vous la ressortirez de votre manche.



TONKAT

Tonkat

Arme-mineure – Puissance : 2
 Personnalité animale
 Type : Hache gadhare
 Composition : Airain
 Bonus : Combat +2d
 Rupture +2

Aspects :
 Lourde 2
 Tactique d'embuscade 2
 Intimidation 2 (2dS)
 Blasé 2 (2dS)

Pouvoirs :
 Dégâts spéciaux à distance (Choc) 2
 Douleur 2

Limitations :
 Désir exacerbé : Violence 2
 Désir exacerbé : Plaisir 2

Motivations :
 C'est ma terre, je la protège 3
 Être reconnu par les Armes-majeures 1

Hubert

Concernant **Hubert**, on apprendra facilement qu'il est bien passé à Arouch, mais qu'il a vite filé plein sud avec une bande d'esclavagistes. Apparemment, il n'a pas fait trop de dégâts au village, n'a pas engrossé la fille du chef, et n'a rien volé de repérable. En revanche, on ne le tient pas en grande estime, vu les gens avec qui il s'est acoquiné.

La bande est commandée par un nommé Marjhar, un souvenant franchement déplaisant, dont tout le village a peur. Réputé pour ses cauchemars qui réveillaient tous ses voisins étant enfant, Marjhar a grandi pour devenir un être brutal, agressif et torturé, qui partage volontiers sa souffrance avec autrui. Il s'est emparé d'une Arme-Dieu mineure nommée **Tonkat** il y a une dizaine d'années, et est devenu « justicier ».

En gros, il pourchasse les criminels qui ennuient les tribus du coin, puis se débarrasse des-dits criminels en les vendant aux esclavagistes qui opèrent les longs des rivières. Cette fois-ci, il a réuni quelques acolytes, et les a entraîné vers le sud pour capturer des réfugiés du **grand incendie**. En effet, il en reste encore des bandes éparses un peu plus au sud.

L'incendie ayant fait fuir des gens de multiples tribus, les réfugiés sont assez variés. Certaines de ces bandes sont donc des malheureux errant d'abri en abri, repoussés de villages peu accueillants ou fuyant les prédateurs. D'autres sont de vrais tueurs, s'adaptant simplement à un nouveau terrain de chasse et à de nouvelles proies, sur deux pattes ou davantage.

Dans tous les cas, ce sont de bonnes sources d'informations sur ce qui se passe au sud, et sur le grand incendie. Il faudra donc simplement que vos joueurs pointent dans la même direction qu'Hubert et la caravane de Majhar, puis que vous choisissiez, selon leur méthode, une de ces solutions :

• Croiser des réfugiés « cool »

Il faudra alors probablement les aider à se trouver un abri, les sauver d'une attaque d'un style ou d'un autre, ou les aider à être acceptés dans un village. Il est aussi possible de simplement les croiser dans la jungle, puis de les forcer à parler, mais ce n'est pas très... Oui, pardon, ça marche en fait.

• Croiser des réfugiés « pas cool »

Dans ce cas, c'est encore plus simple, avec simplement l'obligation de faire des prisonniers en cas de baston. Les PJs peuvent même être payés par un village ayant des soucis pour chasser ces gêneurs agressifs.

• Croiser la bande de Majhar

Là, il y a moyen de rigoler un peu, voire de commencer un combat qu'il faudra interrompre en cours de route, en informant Hubert qu'on est supposé être allié à lui. Une bonne solution peut être de faire arriver les Pjs au milieu d'un combat en cours entre la caravane et des « pas cool ». Dans la cohue, les coups lancés vers tout ce qui n'est pas visiblement un pote, et l'incertitude des alliances, on peut poser une très vilaine ambiance.

Ok, mais au final ?

Le but de tout cela est que vos PJs puissent causer avec des réfugiés, et qu'ils aient enfin une piste vers l'origine de l'incendie. On leur indiquera alors un petit massif montagneux, aux limites nord des noirceurs. Les réfugiés ajouteront qu'il est impossible de le rater, car même si l'incendie date de plusieurs années, les flammes brûlent encore dans les monts, et on aperçoit leur lueur à des jours de marche, lorsque la nuit est claire.

Incrédules, certainement, les PJs pourront reprendre la route vers cet « incendie permanent », probablement accompagné de nouveaux compagnons, s'ils ont eu la chance de croiser Hubert et Belle dame.

Le retour de la vengeance de la route (again)

Il va donc falloir reprendre la route, pour rallier un coin paumé au milieu des jungles, dans une zone réputée pour ses dangers. Le grand incendie étant un événement relativement récent, ses impacts se font encore sentir (comme les PJs viennent de le voir avec les problèmes liés aux réfugiés).

Cela devrait pouvoir suffire à animer le voyage, au moyen de petites rencontres :

- Des bandes de prédateurs en maraude (et peut être à la recherche d'un dîner)
- Un dinosaure perdu loin de chez lui (et probablement affamé)
- Une tribu de Gadhars des profondeurs (et... c'est bon vous voyez le concept ?)

Si vous n'êtes pas inspiré ou si vos joueurs sont pressés de voir la suite, vous pouvez aussi ellipser avec miséricorde. C'est très gentil de votre part, soyons clair. Vos joueurs ne vous méritent pas !

LA ROUTE DES FALAISES

Alors que les PJs sont éreintés, assommés de fatigue et de tension après les mille dangers affrontés, ils se retrouvent devant un étrange spectacle. La jungle, devant eux, devient soudain plus épaisse et plus verte que jamais, et en même temps, plus facile à parcourir. C'est comme si l'endroit, malgré la vie presque insolente qui s'y manifeste, devenait plus calme et moins agressif. Même les prédateurs, dont on verra pourtant des traces assez claires, se font plus discrets, et ne troublent le voyage que si on cherche activement à les provoquer.

En réalité, les joueurs viennent de pénétrer dans le secteur ravagé par l'incendie. En quelques années, la jungle a repoussé avec frénésie, alimentée par la force vive de la jungle et les petits secrets du coin. Désertée par une bonne partie de sa faune, la jungle locale est devenue un havre de paix, et les petites bêtes qui ont déjà repris leur place s'en donnent à cœur joie. Les sous-bois n'ont pas encore la densité des jungles alentours, et sont donc bien plus faciles à naviguer. La chasse est facile, la faune n'ayant pas repris l'habitude de se faire tuer à longueur de temps. En fait, à part se goinfrer de baie et baiser à couilles rabattues, ils ne sont pas bons à grand chose. Même les quelques prédateurs qui se sont réinstallés sont trop gras et fainéants pour vouloir s'en prendre aux PJs.

Après deux jours de voyage, on apercevra les silhouettes de quelques monts flottant au dessus de la canopée, et effectivement, une vague lueur une fois la nuit tombée. Les renseignements étaient bons, et le but est à portée de main. Joie.

LA CITÉ DES FALAISES

Il faudra une bonne semaine au groupe pour rallier la zone de la lueur, au grand étonnement des PJs les plus optimistes. Pour commencer, la petite chaîne est plus élevée que prévu, et grandit peu à peu alors que les voyageurs approchent. On est à la limite entre mont et montagne, et si le spectacle est au rendez-vous, la randonnée s'en ressent un peu. À mesure qu'on avance, il faudra faire des détours pour esquisser des failles, des affaissements de terrain, et des chaos rocheux mêlés aux arbres et aux lianes. Puis finalement, en contournant l'un des monts les plus massifs, on découvrira un spectacle saisissant.

La « cité » des falaises était autrefois composée d'une longue suite de bourgs, grimpants le long d'une pente à degrés sur presque la moitié du mont des griffes. Reliés par des escaliers massifs, les bourgs devaient pouvoir abriter une population étonnante pour la jungle, comparable à une véritable ville moderne. Aujourd'hui, il ne reste que des ruines, et pour ne rien arranger, des ruines fumantes.

La lueur vient bien de la cité, et plus précisément du bourg le plus élevé (9) où trône une ziggourat massive, couverte de l'éclat violent d'une chaleur insupportable. Il est impossible de fixer l'endroit plus d'un battement de cœur sans perdre la vue pour quelques minutes, et insister serait suicidaire.

Les autres bourgs sont bizarres à observer. Tous écrasés de lumière et de chaleur, ils ressemblent aux ruines d'une civilisation perdue, et à bien y regarder, peut-être même à plusieurs. Certains bourgs – [1/2/3], [5] et [7] – rappellent des villages de la jungle, en plus grands et solides. Les murs de sable tassé et de pierres cuites, malgré des allures anciennes et un air bizarrement plus civilisé que beaucoup de villages modernes, sont assez familiers. Les dimensions des bâtisses sont imposantes, presque exagérées, et mêmes les Piorads les plus élancés y seront franchement à l'aise.

Les bourgs [4] et [6] sont plus massifs, et les bâtisses y paraissent plus solides et plus frustrées. Lorsque les PJs pourront enfin s'y rendre, ils s'apercevront aussi que l'endroit paraît plus tassé, à taille nettement plus humaine.

Le bourg [8] est plus réduit, tassé dans un demi-cirque serré dans la montagne, et les habitations sont de véritables tours, qui paraissent plus que déplacées dans la profondeur des jungles. Les PJs habitués à Pôle finiront par repérer des angles particuliers, des perspectives familières, qui leur rappelleront peu à peu les hauteurs des palais. C'est aussi le seul endroit où les habitations ont des sections souterraines, puisque les tours s'enfoncent de plusieurs étages dans la pierre du socle.

Mais pour voir tout cela, il faudra réussir à s'avancer en ville, ce qui risque d'être un sacré défi.

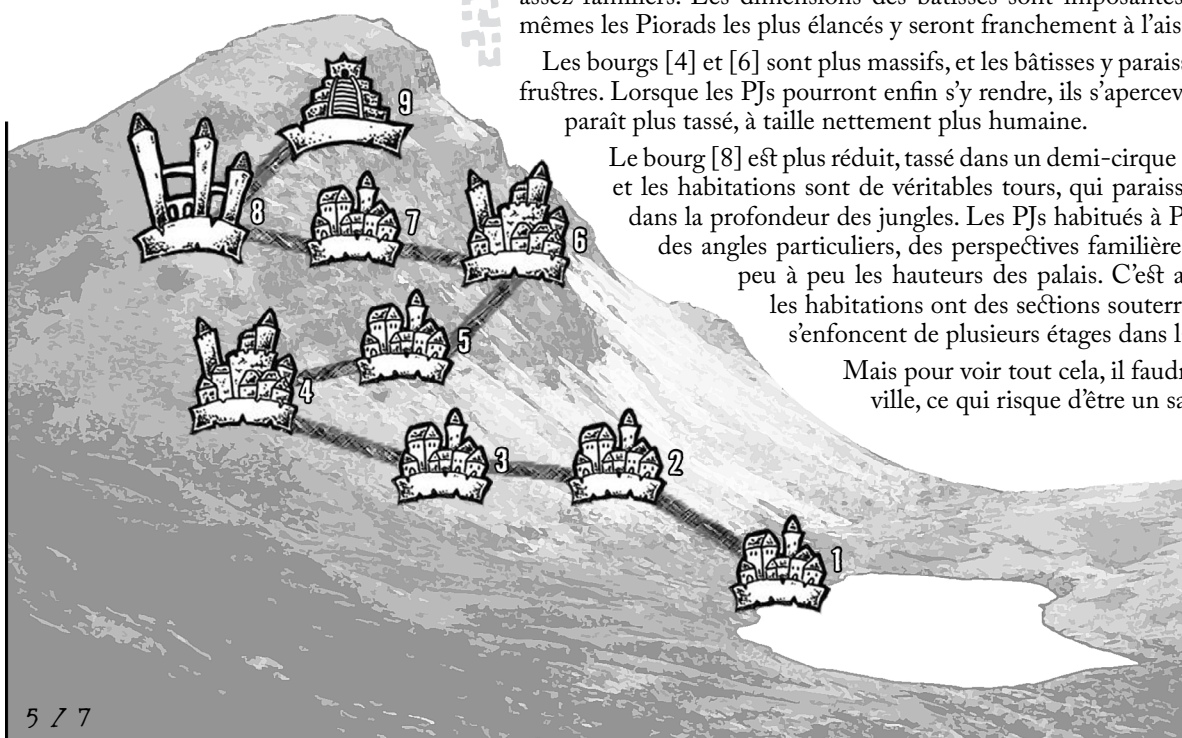


Illustration originale à venir, mais celle-ci devrait vous donner une idée utile du look de la « cité »

Les villages utilisés dans cette illustration temporaire sont tirés d'un pack créé par [dartbasparagus](#) sur [deviantart.com](#).

LE BRASIER ET LA PLAÎTE

Au dessus des bourgs trône une magnifique ziggourat dont jaillit la lumière et d'où provient un bourdonnement sourd et obsédant. Ces deux éléments dureront pendant toute la première « visite » des PJs, et risquent de leur rendre la vie assez difficile.

Le brasier et le bas de la pente

La chaleur qui s'échappe de la ziggourat est d'une nature clairement surnaturelle. Elle couvre toute la montagne, et il ne reste pas un brin de végétation sur ce secteur. Même le sable et la pierre portent des traces de la chaleur intense qui irradie du sommet ; éclats et reflets de verre fondu aperçus çà et là, plaques noircies sur une pente ou une arête, et parfois, en levant les yeux, le vol brisé d'un oiseau qui s'écarte soudain d'un courant trop chaud, quand il ne s'abat pas simplement comme une pierre, terrassé par le souffle du brasier.

Le petit lac au bas de la montagne est une étendue morte, dont les poissons et les plantes ont été bouillis ou séchés par la brusque hausse de température.

Le premier village, une sorte de petit port avec pontons de pierres, habitations simples et hangars bas de plafond, n'apprendra pas grand chose aux curieux. Le temps a effacé la plupart des traces utiles, dévoré tout ce qui n'était pas pierre ou tuile épaisse, et tassé le sable des murs jusqu'à lui donner l'aspect d'un gré cuit.

Au deuxième village, on trouvera peu ou prou la même chose, le port en moins. Il y avait un peu moins de monde, davantage d'espace entre les maisons, et de grands murs dressés çà et là sans but apparent. Certains sont effondrés, d'autres presque intacts, mais le temps a fait disparaître toute trace de leur destination première.

Autre différence majeure entre les deux villages : la chaleur. Si les conditions sont pénibles dans la vallée et dans le premier village, cela devient épuisant dans le deuxième. Ici, l'air est un sirop brûlant, qu'il faut forcer dans la gorge à grandes goulées épaisses. La peau devient vite sèche et piquante, jusqu'à ce que la sueur s'évapore et que des brûlures se forment progressivement. Les yeux s'assèchent eux aussi, doucement, et les maux de tête enflent peu à peu alors qu'on sent monter une fatigue lourde, maladive et sournoise.

Il est possible de continuer un peu plus haut, mais il devient vite évident qu'atteindre le troisième village demandera un véritable expédition nécessitant protections, réserves d'eau et vêtements adaptés.

La plaînte

Ce bruit de fond est présent dès l'entrée de la petite vallée (à 2 kilomètres du lac environ) et s'intensifie doucement à mesure que les PJs approchent. C'est une sorte de vibration sourde, entre le grondement de tonnerre et le bourdonnement d'insecte. Parfois, des bruits parasites surnagent, comme des voix lointaines ou des chants noyés dans la boue des vibrations épaisses. Plus rarement, une pointe aigüe s'élève soudain, comme un cri jaillissant du bruit de fond, vrillant la cervelle de tous et rendant presque sourd pour une poignée de secondes, laissant l'étrange impression d'avoir raté un mot, une véritable voix, un message ou un avertissement important.

C'est à ce moment là que les PJs s'apercevront d'un détail important, à condition du moins qu'il y ait des non-Porteurs dans l'équipe⁽¹⁾. En réalité, seuls les Porteurs et les Dieux entendent cette sonorité. Les hommes et les bêtes semblent parfaitement épargnés par le bruit insupportable qui lime peu à peu les nerfs et les cervelles des puissants.

Chronologie des canicules passées...

En visitant tout le secteur, de la vallée au deuxième village, il sera vite évident que le brasier n'est pas un phénomène si ancien que ça, et qu'il y a eu plusieurs étapes dans cette histoire :

- L'incendie a certainement commencé ici (les PJs s'en doutent déjà, mais pourront confirmer leur théorie en trouvant des traces de sa propagation vers les basses terres). L'ancienneté du phénomène coïncide de nouveau avec l'éveil des Armes-Brisée dans leur grotte.

- Des traces de renouveau, aussi bien dans le lac et autour que dans le reste de la vallée. Des chasseurs compétents ou de bons voyageurs pourront estimer que tout se passait comme dans la jungle, la nature reprenant ses droits avec férocité, aussitôt l'incendie passé.

- Un nouveau coup de chaleur, aussi brutal que dévastateur, il y a six ou huit mois. Cette fois, c'est à la mission de Mouet que les PJs penseront soudain, car ce délai est à peu près celui qui les sépare de l'envoyé Thunk de Moonglow.

(1) Des amis ou suivants les accompagnant dans leur voyage, des figurants du scénario comme Goupa, ou même de simples guides ou porteurs. Oui, des porteurs non-Porteurs. Ah ! Vous voyez, que c'était utile, finalement, cette histoires de majuscules pour désigner les porteurs d'Armes.

LES OMBRES DU BRASIER...

Le brasier a un autre effet un peu étrange, que les PJs découvriront au bout de quelques jours. À vivre dans cette lumière incandescente, permanente, on perd vite un peu d'acuité visuelle, et surtout, on perd peu à peu le sens des couleurs.

Après trois jours, les membres du groupe, Porteurs comme suivants, verront s'affadir le monde autour d'eux. Les teintes s'éclairciront doucement, les rouges virant au rose, les bruns au gris.

Avant la fin de la semaine, les PJs et leurs compagnons verront le monde en noir et blanc, incapables de discerner, même le nez posé dessus, la teinte d'origine d'un objet.

Si les PJs se sont fait aider par des guides ou des porteurs⁽¹⁾, il faudra les retenir ou les rassurer efficacement pour qu'ils ne fuient pas la vallée, terrifiés à l'idée de ce qui vit sur la montagne, et qu'ils surnommeront vite « le mange-couleur »

POUVOIRS ET ÉPICES

Intéressons nous à la manière dont certains pouvoirs interagissent avec l'environnement particulier de la cité.

Résistance à la chaleur : c'est tout bénéf pour le Porteur qui souffrira moins de la chaleur. Il pourra monter jusqu'au troisième village mais au delà, la température est trop élevée, même pour lui.

Vision infrarouge : l'Arme aura conscience du risque que prendrait son Porteur en activant ce pouvoir... un Porteur définitivement aveugle ce n'est pas très utile.

Téléportation : tenter un allez-retour vite fait bien fait par téléportation pourrait sembler une bonne idée... mais en fait, pas du tout. Le choc thermique à l'arrivée serait instantanément fatal au Porteur.

Les pouvoirs d'attaque de froid maintenu ne sont pas assez puissants pour faire office de clim' portable (si si... je suis sûr que des joueurs vicieux pourraient penser à ça)

Le troisième village

Faute d'indices plus précis, il faudra bien se décider à avancer jusqu'à ce bourg, malgré la chaleur insupportable et la plainte de plus en plus douloureuse. Laissez les joueurs trouver des astuces pour affronter la chaleur, faites-les un peu douter de leurs idées, puis une fois prêts et décidés, laissez-les monter au front.

Le village ressemble beaucoup au précédent, mais en approchant, les joueurs remarqueront peu à peu des détails étranges. D'abord, ce ne seront que des reflets bizarres dans l'air, puis des formes entr'aperçues du coin de l'œil. La lumière des soleils et celle du brasier coloreront soudain le ciel ou les murs d'étranges façons, et les PJs seront éblouis par des couleurs magnifiques ou répugnantes, quand ils ne perdront pas soudain l'équilibre, saisis d'un vertige à la vue d'une perspective impossible au détour du chemin.

Puis ce seront de véritables mirages, comme l'image d'un compagnon entrevu plus loin sur la pente, alors qu'il est à deux pas derrière soi, ou plus inquiétant, le visage d'un ami lointain, debout derrière une fenêtre, puis aussitôt disparu.

Alors qu'on arrive enfin sur la place du village, les PJs pourront voir quelques grosses pierres flottant doucement en l'air, survolant une ruelle dans un vol improbable, ou la silhouette d'une statue en ruine, dont la forme à peine esquissée projette deux ombres dans deux directions différentes.

Si un joueur demande si le fluide lui paraît étrange, pas la peine de faire un jet de dés. OUI, c'est bizarre. C'est même franchement inquiétant. À ce moment là, vous aurez, ami meneur, une mission supplémentaire : il faut que vos joueurs, d'une façon ou d'une autre, pensent à leur vieil ami Éclipse.

Ce qui se passe ici est très proche des incidents de fluide qu'Éclipse affronte depuis sa malédiction par les elfes (cf. Chagar #94), et cette Arme est l'un des moyens que les PJs ont à leur disposition pour résoudre la situation présente. Cet indice leur sera plus qu'utile, et c'est à vous de leur offrir. Selon que vos Armes ont vu une tempête de fluide d'Éclipse lors d'un affrontement ou un autre, ou qu'elles l'ont simplement entendu en parler, vous aurez plus ou moins de mal à leur remettre son nom en tête.

Un bon moyen d'y arriver est de réutiliser un élément qui avait déjà marqué les joueurs à l'époque. Un événement bizarre qui avait amusé / effrayé / blessé un PJ à ce moment là, est une très bonne solution pour faire réagir le joueur. Essayez de vous souvenir ce qui a pu leur plaire ou les faire réagir, puis trouvez un moyen de le reproduire ici sous une forme plus ou moins modifiée, et tenter votre chance.

Votre but est simple. Amusez-vous, et décrivez la visite du village en mêlant la douleur de la plainte, les difficultés de la chaleur, et les bizarreries du fluide. À la seconde ou un joueur fait une remarque du style « *C'est bizarre ce truc, on dirait les délires de fluide d'Éclipse* » vous avez gagné, et vous pouvez embrayer.

Si vraiment vos joueurs sont obtus, ou que vos efforts se heurtent à la fatigue, à un repas trop lourd à digérer, ou à n'importe lequel des impondérables de la vie du rôliste moderne en environnement non-contrôlé, il faudra vous résoudre à évoquer l'Arme vous-même. Essayez de ne pas le faire trop lourdement, ou même, de la suggérer plutôt que de la citer nommément. Peut-être un joueur moins épuisé que les autres saisira-t-il la balle au bond, et se persuadera ensuite qu'il a eu l'idée lui-même :

Meneur – En fait tout cela ressemble aux effets de fluide votre ami, vous savez l'Arme...

Joueur X – Ah oui, c'est vrai ! Éclipse ! Je savais que j'avais déjà vu ça quelque part !

Et pour finir sur une note joyeuse : des cadavres !

Une fois le village visité, sans grande nouveauté par rapport au précédent, si on oublie la chaleur qui tape et les cailloux qui volent, les joueurs devraient jeter un oeil vers la suite du chemin. Ils apercevront aussitôt, un peu plus haut sur les escaliers, un petit groupe de voyageurs, ou plutôt leurs restes calcinés.

La troupe est méconnaissable. Les corps et les effets sont mêlés par la chaleur, comme si une tempête de feu s'était abattue sur le groupe, fondant les chairs, brisant les os, collant les restes au sol.

Un seul objet surnage, planté au sol, presque intact si on ignore les substances qui le retiennent et le décorent de façon sinistre. Il s'agit d'un Hachoir correspondant en tous points à la description de Stew, l'arme de Mouet. Aussitôt qu'une Arme lui adresse la parole ou tente un appel, Stew se met à hurler dans un déferlement terrifié et incohérent. Si votre logement permet ce tour sans vous fâcher avec les voisins, je vous suggère d'interrompre l'appel de votre joueur en HURLANT, histoire de bien marquer l'état étonnant et un peu effrayant du Hachoir.

Et pour le contenu du hurlement et du discours qui suivra, je vous propose d'en parler dans le prochain Chagar, rapport au bas-de-page bien trop proche...