

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 9^{ÈME} PARTIE

Dans le numéro 127, je vous promettais « un événement bonus un peu particulier, dont vous vous servirez pour mettre la pression à vos joueurs ». Ce Chagar lui sera donc consacré, ainsi qu'à quelques explications pour le meneur sur les opportunités qu'il offre.

N°128 – 3 JANVIER 12018

Suite et presque fin du 7^e scénario avec ce Chagar. Avec la conclusion de la semaine prochaine, la moitié de la campagne sera atteinte.

Je ne vous cache pas que je pensais que ce serait plus court. Genre, nettement plus court. Je n'avais pas imaginé, au départ, pondre jusqu'à six ou sept numéros sur certains épisodes (ou dix, du coup). Mais c'est ainsi, et même si je promet d'accélérer les choses pour la suite, je pense que vous ne me croirez pas. Pas de soucis. Je ne me croirais pas nous plus, en fait.

J'espère que les choses vous conviennent toujours, et tout en avançant dans l'écriture de la campagne, je noircis des pages de notes sur les scénarios déjà publiés. En fonction de vos commentaires, de vos remarques et de vos questions, je modifie, j'arrange et je bidouille le début de campagne pour une hypothétique version papier, ou à défaut, pour une compilation révisée sur le site.

Et d'ailleurs, j'y retourne.

Happy 12018, succès, amour, bonheur et santé, si vous croyez à ce genre de choses.

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.

Pluie d'enmerdes, en version Hardcore

L'événement dont il est question est une chute de météorites sur le secteur où se trouvent les PJs. Vous trouverez donc ici la description de trois « moments » à faire vivre à vos joueurs. Le premier annonce l'événement sans véritable contexte, et paraîtra parfaitement bénin aux joueurs. Le deuxième décrit la chute des pierres et les dégâts affreux qui en résultent, risquant de mettre une belle panique dans les plans échafaudés par les PJs. Le troisième moment décrit la période plus dramatique qui suit la chute, ainsi que quelques conséquences possibles sur le séjour du groupe.

La chute de corps célestes, largués depuis l'espace par une gravité aveugle, n'est pas le genre de choses que les joueurs peuvent empêcher ou « gérer » de quelque manière que ce soit. C'est un événement soudain, une péripétie aveugle, ce qui est assez rare dans les scénarios classiques où les PJs doivent – le plus souvent – affronter et vaincre un adversaire calibré pour eux. Gardez cela en tête quand vous observerez les réactions de vos joueurs. Certains traiteront l'événement comme un simple jour de pluie, mais d'autres pourraient vouloir s'impliquer à tout prix dans les secours ou le traitement de la crise, histoire de reprendre un peu de contrôle sur leur petit monde.

En plus de donner un peu de relief à un scénario d'enquête assez simple, cet événement est là pour remuer un peu les joueurs, et leur rappeler que s'ils sont puissants et immortels, il reste en ce monde des forces plus brutales et dévastatrices qu'ils ne le seront jamais. Aussi, ne lésinez pas sur les descriptions, les superlatifs et les scènes coups de poing. C'est le moment ou jamais.

Ok, mais pourquoi ?

Les PJs sont en pleine enquête, après une exploration exotique et des rencontres pleines de mystère. Cela devrait suffire au bonheur du meneur et des joueurs, et donc, à celui de l'auteur ayant accompli son devoir en fournissant une dose de frissons, ou un moins une soirée de jeu pas trop ennuyeuse. Pourquoi, alors, rajouter du grandiose facile en balançant de l'explosion et du grand spectacle à deux ronds ?

Deux solutions possibles :

- Paramount Pictures et Michael Bay ont racheté le studio BadButa, et il faut vous attendre à ce genre de pyrotechnie dans chaque épisode, ainsi qu'à davantage de robots géants (une version avancée du pouvoir *Transformation* ?).

- C'est un implant pour des événements à venir, qui permettra à vos joueurs de s'écrier « Bon sang, mais c'est bien sûr ! » d'ici quelques scénarios, et de vous regarder avec de grands yeux admiratifs, ébahis par vos dons de conteur. Si si, ne soyez pas modeste. Vous êtes beau.

Dans le cas de l'implant, vous seriez en droit de nous en vouloir, si nous n'en disions pas plus que ça, et vous laissons dans le noir sur les événements à venir. Je vous répondrais alors que je me retiens simplement de tout révéler par soucis de suspens, et que vous pourriez dire merci ! C'est vrai quoi : vous passez votre temps à vous plaindre des spoilers sur « A game of Jedi Saison VIII », ou « The last Targaryen » et là vous râlez alors qu'on fait bien attention à ne pas en dire trop ? Ingrats, va !

Sachez simplement que pendant que vos PJs suivent leurs pistes et vivent leurs aventures de leur côté, une série d'antagonistes en tous genres en font autant du leur. De la même manière que les joueurs peuvent reconstruire ce qui est arrivé à Sunbeam et à l'enfant-Père à partir de la date d'un certain cri dans le fluide, ils pourront un jour comprendre, grâce à cette chute de météorites, quand et comment d'autres choses ont commencé. Et là encore : Bon sang / bien sûr / conteur / admiration / beau.



ANNONCE

TIMING

Le déroulement des divers événements est assez souple, et pourra être adapté par le meneur au rythme de sa table.

D'ailleurs, le jour précis où se déroulera la chute de météorites est entièrement laissé au choix du meneur, selon la manière dont ses joueurs se comportent.

Ils sont calmes, circonspects et prudent ? Laissez les commencer à leur rythme, et servez-vous de la chute pour leur mettre un bon coup de pied au cul lorsque vous les sentez prêts.

Ils sont tendus, pressés et avides d'en découdre avec n'importe qui ? Pas de soucis : lâchez l'avalanche et donnez leur de bonnes raisons de stresser !

La journée précédant la chute sera rythmée comme suit :

- **Déjeuner** : un soudain remue ménage chez les animaux.
- **Fin d'après-midi** : vibration du fluide et « extinction » des vents.
- **Début de soirée** : silence soudain, puis fuite de nombreuses bêtes.

Comme pour le jour précis de la chute (cf. colonne), le rythme exact peut être adapté aux besoins de la table. Essayez de respecter globalement les intervalles, mais ne vous gênez pas pour les bricoler un peu si cela arrange le tempo de votre partie.

Les événements toucheront La Maigne, mais aussi les villages-banlieux sur plusieurs kilomètres à la ronde

Premiers frissons

Cet événement très bref peut se résumer ainsi : soudain, les animaux présents se tendent, cherchant autour d'eux comme s'ils sentaient une menace ou entendaient un bruit.

Selon que les PJs sont en ville, dans une maison ou dans une rue, voir même en pleine jungle, vous devrez adapter votre description. Il faut simplement vous assurer que le groupe pourra constater que la grande majorité des animaux réagit. Il faut donc qu'ils aient plusieurs exemples sous les yeux ou à portée. Les PJs ne sont pas forcés de voir ce qui se passe, mais ils doivent pouvoir s'en apercevoir par le son (les oiseaux dans la jungle se taisent soudain tous en même temps), ou par les conséquences (un camelot se met à hurler sur ses perroquets chanteurs, soudain devenus muets).

Notez qu'à ce moment là, ils n'y a pas de grosses conséquences ni de chahut trop marqué. En effet, la scène ne dure qu'un instant (une dizaine de secondes en fait), et tout redevient ensuite normal.

Si le groupe comporte un spécialiste de la faune, chasseur, écolo, zoologiste ou zoophile, peu importe, il ne trouvera rien qui puisse expliquer cela. Idem si les PJs interrogent un spécialiste local. En fait, c'est comme si les bestioles avaient entendu un bruit particulièrement flippant, du genre hurlement de prédateur au loin, et s'était soudain ravisés, n'entendant plus rien d'inquiétant.

Un bug dans le fluide

Les Armes et leur Porteurs sentent soudain une vibration étrange, qui semble résonner dans l'air. Pour les humains, c'est un grincement désagréable, comparable à un grattement lointain qui résonne dans leurs dents et leurs dos. Pour les Armes, ce n'est rien d'aussi organique et stupide, mais cela reste indéfinissable et gênant.

Puis d'un seul coup, tout les effets maintenus des Armes s'interrompent. Pour les Armes, la sensation est celle d'un humain ayant un choc soudain, inexplicable, qui lui fait échapper ce qu'il avait en main. Même celles qui n'ont pas d'effet maintenu auront une sensation soudaine, le même genre de sursaut involontaire, que celui qui vous réveille en pleine nuit quand on chute dans un rêve trop concret.

Bizarrement, au même moment, les vents qui aèrent habituellement la cité s'apaisent et s'interrompent. Prise entre la fraîcheur relative des jungles et les bouffées de chaleur du désert, La Maigne est une cité agitée de brises et de remous. D'un coup, tout cela s'arrête, et les fils à linge sur les toits deviennent soudain muets, alors qu'ils claquaient et dansaient une seconde auparavant.

Là encore, s'il y a un météorologue ou un batelier dans la bande, il ne trouvera aucune explication valable. Les locaux, après quelques temps d'observation, feront remarquer que ce sont les vents du désert qui se sont arrêtés. De mémoire d'homme, c'est un événement sans précédent.

Courage fuyons

En début ou milieu de soirée, une heure avant la catastrophe en fait, et toujours selon vos envies, les animaux refont parler d'eux. En revanche, pas question ici de calme soudain ou de silence apeuré. Toutes les bestioles du secteur, sans exception, vont vouloir se tirer de La Maigne aussi vite et loin que possible.

La soirée sera donc, pour la plupart des habitants, occupée à essayer d'enfermer les bêtes d'élevage, à consolider les cages des oiseaux et des poules, ou à chercher partout le chat de la maison, le chien fidèle, et même le gosse dernier-né, qui passait son temps en compagnie du mouton de la famille.

Libre à vous de laisser vos joueurs en spectateurs, de leur coller des gens à aider sur le dos, ou de les mêler à l'affaire en les piégeant d'une façon ou d'une autre. Une joueuse aime les trucs flashy et exotiques ? Pourquoi ne pas lui vendre un tigre dressé à son arrivée à La Maigne, histoire de le faire courir un peu. Singe d'apparat, perroquet chanteur, félin de poche ou insecte décoratif, les idées ne manquent pas, pour un achat coup-de-cœur se transformant en perte sèche ou en course-poursuite.

ET NOS FIGURANTS ?

Dans le numéro 127, nous vous décrivions quelques figurants de la campagne, et vous vous demanderez peut-être ce qu'ils feront pendant cet événement.

Dans la plupart des cas, je serai incapable de vous répondre, car cela dépendra beaucoup de ce que vos PJs ont déjà accompli en ce qui concerne ces figurants.

Si un PNJ a été humilié ou insulté par les PJs, et s'il craint pour sa vie, il pourrait profiter de la chute pour fuir ou au contraire se venger.

Si les PJs se sont fait un ami, le figurant pourra prendre des risques pour essayer de les aider, quitte à se mettre en danger de son côté.

Dans le cas où les PJs n'auraient pas encore interagi avec lui, les figurants se comporteront comme suit :

Stew

Si vous ne tuez aucun Porteur, cela peut être une bonne idée de tuer celui de Stew, histoire d'avoir un peu de perte dans le groupe. En plus, cela ne coûte pas grand chose, à moins que les PJs aient confié l'Arme à un bon ami.

Gamane

Le sorcier restera terré dans sa maison durant toute la nuit, priant pour que les projectiles épargnent l'endroit. Au matin, lui et les Dagenbé sont saufs, et il ne manque pas de s'attribuer ce « miracle ». Terrifié, il ne quittera pas la maison, craignant qu'on profite du chaos pour lui nuire. Il affirmera se mettre en transe pour « empêcher que tout ne recommence cette nuit ». Il provoquera d'ailleurs une belle panique en disant cela, lançant la rumeur que la nuit prochaine pourrait être encore pire. Le lendemain, s'il ne s'est rien passé, c'est évidemment grâce à lui.

Les stratégies

Là, tout est possible parmi des options variés, selon vos envies.

- Un des trois Porteurs pulvérisé lors de la chute, tout simplement.
- Un combat improvisé en ville par deux stratégies pour profiter de cette configuration inédite et si amusante.
- Des locaux profitant du chaos pour essayer de neutraliser les Porteurs, de s'emparer d'une Arme, ou de piller les réserves de ces riches étrangers.
- Un des stratégies (Mavvro ?) sombrant dans une crise de violence, soudain persuadé que c'est juste le jeu qui reprend, et que ses amis / adversaires testent sur lui un armement inédit.

LA CHUTE

Une heure plus tard (environ), alors que la ville est encore en pleine effervescence, que les parents consolent les gosses, et que les marchands et éleveurs sont furieux et avides de trouver un coupable à leur déveine, le ciel s'abat sur La Maigne.

Des sifflements se mettent à résonner, comme un début de tempête, mais sans aucun vent ni sable dans l'air. Puis les bêtes enfermées hurlent d'une seule voix, comme implorant grâce dans une langue commune. Le cri est assourdissant, terrible, mais il est couvert par les premiers chocs.

Une pluie de rocs se met à dégringoler du ciel, sans que personne n'ait rien vu venir. Il fait nuit à présent, et les morceaux d'ombre tombent en biais dans la ville, comme des oiseaux de mer s'abattant sur un banc de proies.

Aspect technique ?

Le seul moyen de se tenir à l'abri des météores est de se cacher en sous-sols, si possible profond et dans une zone dans l'ouest de la ville. En effet, les projectiles viennent de l'est, et la moitié la plus exposée, une fois abattue et brisée, protégera – tant bien que mal – la zone la plus proche de la jungle.

Il n'y a pas de bon moyen technique de simuler la chute des météores, à moins de tomber dans l'aléatoire le plus brutal (Jette un dé : 1-2, tu survis, 3-4, tu es blessé, 5-6, t'es mort).

Les rocs, selon leur taille, défoncent les murs en projetant des shrapnels en tout sens, ou explosent en pulvérisant un bloc entier. Les gens sont tués, horriblement mutilés, ou s'en sortent par miracle en dansant entre les missiles. Demandez à vos joueurs comment chacun se comportent, s'ils aident ou fuient sans regarder autour d'eux, s'ils se cachent ou cherchent à comprendre. En passant : il n'y a rien à comprendre. C'est une tuerie aléatoire, insensée, sans but ni raison compréhensible à ce stade. Des pierres tombent du ciel, rien ne peut les arrêter, et des gens meurent en dessous. Point.

Si vous sentez qu'un des joueurs s'ennuie un peu avec son Porteur actuel, ou si ce genre de chose passe bien à votre table, n'hésitez pas tuer un PJ sans même un jet de dés, ou après un jet négligeant de votre côté de l'écran. Le genre « Toi, là, t'es mort. Un machin est tombé en travers de la place où vous courriez, et le reste du groupe te voit disparaître d'un coup, alors qu'un bloc de pierre balaie l'endroit en effaçant une douzaine de péquins... et toi avec ». C'est osé, mais si vous pensez que ça passera, ça peut faire un souvenir.

CONSÉQUENCES

La chute ne dure qu'une dizaine de minutes. La terreur dure toute la nuit ; les gens paralysés, prostrés dans la moindre faille, attendant le jour, incertains. Beaucoup murmurent que le Néant et en train de manger le monde, qu'il faut rester silencieux. On jette des pierres – sans rire – aux imprudents qui appellent à l'aide ou cherchent des proches trop bruyamment. Par endroits, des bagarres éclatent, pour un peu d'eau, pour une cachette, pour un mot plus haut que l'autre. Ajoutez un peu de pillage, une poignée de profiteurs, et peut-être vos PJs et leurs bonnes idées, et le bilan, s'alourdit encore un peu avant le matin.

Le lendemain, la ville est à demi-détruite. Les autorités, ou ce qui en reste, essaient de reprendre les choses en main. Si les PJs ont causé des soucis, on leur suggérera poliment de foutre le camp. S'ils se sont montrés utiles ou serviables, on essaiera de les recruter pour surveiller la reconstruction, pour massacrer les pillards ou simplement pour rassurer les gens.

En ville, les choses se calmeront peu à peu, mais la tension et la tristesse resteront les forces directrices pour des jours encore. La violence est dans l'air comme une force vive, salissant les rapports sociaux, motivés par la peur des uns, la douleur des autres, et la crainte silencieuse des nuits à venir.

Les vents ne reviendront qu'après plusieurs jours, et durant tout ce temps, la ville restera horriblement silencieuse, ressemblant à un cimetière. Le premier soucis de tous sera d'ailleurs, une fois les vivants retrouvés et comptés, de se débarrasser des morts. Retirés des gravas, rassemblés en piles à l'ombre des murs brisés, ils seront ensuite emmenés dans le désert proche. Les familles dont les rites ne correspondent pas seront mises au pas, le respect des convenances devant s'effacer devant le risque de maladie.

Et en parlant d'enterrer : si une ou plusieurs Armes ont disparues durant la chute, leur récupération posera des problèmes dès le lendemain, les « secouristes » en venant aux mains pour s'approcher les premiers des tas de gravas d'où provient un appel métallique. Un homme deviendra porteur d'Arme, et plusieurs seront déçus. Certains pourraient alors se souvenir qu'il y a d'autres Porteurs en ville, et qu'un accident est vite arrivé, dans ce genre de moment difficile...