

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES PERLES VENUES DES JUNGLES (par Rafael)

Un scénario tout simple, en forme de synopsis, d'esquisse à grand traits. Un voyage, qui peut servir tel quel, ou bien de décor animé pour une aventure de votre cru. En tout cas un moment de vie de Tanæphis, que vous pouvez à votre choix mettre en scène, alléger ou remplumer un peu, avec nos idées de pistes, d'antagoniste et d'anecdotes à suivre ou à ignorer.

Bonne découverte, au fil de ce voyage dans les mystérieuses terres blanches...

CEUX DES SINGES À SALUER

La tribu tire son nom des singes qui les accompagnent, une race à mi-chemin du singe araignée et du paresseux. Des bêtes, dociles, calmes, très tactiles, qui passent leur temps à tripoter les humains à proximité en quête de câlins ou de friandises. Ils tendent leurs longs bras mous, semblant vouloir vous serrer la main. D'où leur nom, et celui de la tribu de ceux aux singes à saluer. Les Sing'a pour faire plus court.

Fuir les jungles

Les Sing'a sont originaires de l'Étouffante, et commercent volontiers avec les palots de l'extérieur. Leurs éclaireurs-commerçants se sont aperçus il y a peu que leur variété de sif, très sucrée et à la peau épaisse, a une particularité. Elle semble capable de pousser hors de la jungle. C'est une anomalie pour cette plante, et cela pourrait être une révolution pour le marché de la siffan (cf. encadré Métal page 162).

Ils ont passé un accord avec un groupe d'investisseurs de Pôle, et ont obtenu des terres dans le Centrepôle, et un village complet à coloniser. Cela se fait dans le cadre de l'ouverture de Pôle et de la reconstruction de l'Empire lancé par Bert III.

Le plus simple pour se mêler de cette histoire est de se faire recruter comme escorte pour le voyage. Cela peut se faire n'importe où de Pôle au Corridor, au gré de vos idées.

Officiellement

La tribu prétend fuir une guerre dans sa région. Les Sing'a se défendent d'avoir pris part aux combats, mais en ont assez d'être ciblés par les raids des deux camps. De quoi motiver une relocalisation, même si là, c'est un peu extrême.

La tribu ne parle pas de son projet ni de la sif, mais il est assez facile de le découvrir en vivant parmi eux. Cela peut être le premier mystère à démêler avant de se faire des amis ou des alliés parmi les Sing'a.

PREMIERE ÉTAPE : LE SUD

Cette partie consiste à quitter le camp de base des Sing'a – un village provisoire en frontière des jungles, puis à voyager jusqu'aux plaines du centre.

• Antagoniste : Une bande de chasseurs gadhars

Ces gens sont issus d'une ou plusieurs tribus commerçant la sif, et ont découvert le projet des Sing'a. Ils ne veulent pas risquer de perdre leur business et seront prêts à tout pour arrêter le voyage, détruire les réserves de sif, ou massacrer les Sing'a.

• Antagoniste : Un administrateur local dans le corridor

Alerté du passage de la tribu sur son fief, il décide de s'en mêler, comme savent si bien le faire les Vorozions. Il peut avoir à sa disposition quelques hommes, ou une légion entière à proximité, au choix. Son caractère et ses motivations peuvent varier :

- Altruisme. Il veut épargner aux pauvres Sing'a ignorants de succomber aux rêves empoisonnés vendus par les Dérignons.
- Appât du gain. Il a entendu parler de la sif, et veut détourner l'affaire vers les terres voroziones, ou mieux, l'exploitation de son frère dans le Versan.
- Racisme bas du front national : La présence de sauvages en liberté sur ses terres est inacceptable, et sera réprimée le plus sévèrement possible.

N°176 – 30 OCTOBRE 2019

Pas d'édito. Pas le temps. Je vous raconte ça la semaine prochaine, quand la pression est redescendue.

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.



• **Anecdote : Une bande de jeunes rétifs au voyage**

Dégoûtés par le projet de leurs parents, ceux-là ne veulent pas du village en Centrepôle, et tentent de saboter le départ. Ils ne touchent pas à la sif, cœur de la tribu, mais ne respectent pas grand-chose d'autre.

En variation amusante, ce peut être des vieux. Plus surprenant, mais largement aussi vicieux. Imaginez Agecanonix en saboteur sournois, sous couvert de sénilité.

SECONDE ETAPE : LES PLAINES

Ici il s'agit de voyager dans les plaines du centre, pour rallier le Centrepôle et le village promis. Un environnement nouveau pour les Gadhars, à part les commerçants habitués au voyage vers la cité blanche.

• **Antagoniste : Une tribu sekerker au repos**

Petite rencontre amusante avec une bande de Sekekers faisant relâche dans un coin bien paumé du centre. Idéalement, au mois du bonheur. L'idée est de prendre vos joueurs à rebours, avec des Sekekers un peu fatigués des combats – pour le moment – et espérant un peu de calme. Elles pourraient même négocier un peu d'aide ou un bout de route d'escorte en échange de quelques tonneaux de siffan.

• **Antagoniste : Une troupe esclavagiste**

Classique des classiques, mais comment leur en vouloir : une bande de noirauds qui se pointent au nord presque sans protection ? Ce serait une honte de pas les enchaîner. Limite malpoli. Ils seront prêts à négocier avec les personnages : une part des bénéfiques ? Juste une moitié de la tribu, pour simplifier ? Juste les vieux ?

• **Anecdote : Le bosquet aux merveilles**

C'est une halte habituelle des commerçants de la tribu, quand ils montent à Pôle, en bordure d'un gros bois ténébreux. C'est là qu'ils ont découvert que leurs baies pouvaient pousser hors des jungles. À l'endroit où ils enterrent les reliefs du campement, deux magnifiques siffiers ont poussés, totalement aliens, déplacés, chargés de baies...

L'ARRIVÉE AU VILLAGE

Le village se trouve dans Pôle-sud, à quelques jours de Port-Astrid, dans le no man's land entre la route des plaines et la rivière Torse. C'est un coin en patchwork, entre bois touffus, pentes rocailleuses descendant des plateaux du centre, et terres cultivables autrefois bocagères, maintenant à l'abandon.

Conformément aux promesses des investisseurs, des ouvriers sont venus de Pôle installer une trentaine de maisons, un fermage central, une paire de silos et tracer un bout de route – pointée sur Port Astrid – pour relier tout cela.

• **Antagoniste : Les villageois de Baron**

En arrivant il y a quelques mois, ils devaient s'installer trois jours plus au sud, mais comprenez-les : de jolies maisons inoccupées, une route, des silos. À l'abandon. Alors ils se sont installés. Et c'est chez eux maintenant. Foutez le camp. Merci.

Plus vicieux ? Ce n'est même pas de leur faute. Les éclaireurs chargés de les escorter

jusqu'ici ont repéré le village et leur ont expliqué qu'ils pouvaient les amener à l'emplacement prévu, ou leur fournir un bien meilleur endroit, prêt à servir. En toute bonne foi, les colons ont accepté et dépensé une fortune en commun. Les vrais coupables sont loin. Que faire de ces occupants, irréguliers, mais de bonne foi ?

• **Antagoniste : L'Ordre nouveau**

Peut-être un peu trop classique, attendu, mais utile si les joueurs n'ont pas eu leur lot de bâton. Ou pour résoudre la situation entre les gens du village et les Gadhars : rien de tel qu'une bonne bâton du même côté pour souder une population et créer des amitiés solides.

Une bande simple, menée par un petit Porteur agressif et ridicule, sur qui on a envie de taper (exemple de nom : Erhik al Zimour), et sa bande de grandes gueules, véritable Ramassis de Manges-Crottes. Insupportables, mais si défoulant une fois réduites en morceaux sanglants. De rien, ça fait plaisir...

