

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Bonne année !

Toute l'équipe de **BadButa** vous souhaite une excellente année, pleine de jeux, de lectures sympas et de bonnes surprises. L'exacte inverse, en fait, du bazar actuel.

Voilà. Pour résumer, nous vous souhaitons une année différente des précédentes en tous points.

Du côté de **BadButa**, les choses s'arrangent maintenant de façon presque inquiétante, nous avons décidé de remettre la machine en route et de finir les travaux en cours.

L'année 2022 verra la fin des textes de **Silences**, et de la série d'Opus consacrée au **Chagar Enchaîné**. Nous allons donc enfin clore la campagne **Éclats de lunes** et renvoyer ce cher bourrin anthropophage hanter ses grandes plaines. On le reverra sans aucun doute pour la ressortie du jeu, des événements à venir ou des visites amicales, mais l'exclusivité agressive, ce sera fini.

Pour laisser la place à quoi ?

On verra. Pour le moment, nous avons **Bloodlust Métal** à terminer, **Silences** à finir de polir, et la sortie des livres à planifier. Notre histoire avec **Bloodlust**, avec son univers et avec vous, vaut bien un dernier coup de collier et un an d'efforts acharnés.

Et concernant la date de sortie de cet Opus - un samedi, sans prévenir, en plein repas de fête - c'est juste le nouveau rythme de parution : un Opus le 1er et le 15 de chaque mois, sans faute. Plus simple de se rappeler des sorties, pour vous comme pour nous.

Et comme avant, nous nous réservons le droit de sortir des numéros surprises. Ceux là seront simplement en plus, hors calendrier.

Ça vous ira comme ça ?

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre Discord - www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.



ROHULF THE BLOODNOSED REINDEER (2/2 par Rafael)

Suite et fin de notre scénario de Noël, en espérant que vous n'aurez pas trop souffert de l'attente. Retournons donc dans le grand nord, pour le casting, quelques décors, et les derniers détails de l'histoire.

Le conseil du village – Les employeurs

Ce sont les employeurs des Porteurs, mais pas des patrons bien chiants, tant que les PJs font leur taff. En gros, le but de tout le monde est de sauver Rohulf et d'éviter une guerre locale. Le conseil est composé de la plupart des vieux un peu actifs et soucieux d'aider, et il gère le quotidien en l'absence de Fjurl Maddirson. Voici quelques noms et portraits pour peupler un peu cette bande.

Maja Hache-droit – Mère de Fjurl. Souligne très souvent qu'elle est la mère du jarl, et essaie de tout régenter. Bon fond malgré tout. Juste un peu maman juive-piorade.

Finburr – Ancien forgeron, manchot, et déçu par la retraite. Il veut aider, participer, donner des conseils. Il connaît des histoires sur tout le monde et adore cancaner.

Yanni Main-leste – Patronne du bouge / maison commune locale, et protectrice la plus véhémente de Rohulf. Elle adore le vieux renne, et sera intraitable. Si on lui parle de sacrifice nécessaire, elle commencera à coller des pains sans hésiter.

Solveig Barditir – Ancienne beauté et coqueluche du village, elle essaiera d'abuser de sa position pour tâter du/des Porteur·s. Un vieux rêve jamais assouvi. Le fait qu'elle soit sympa, volontaire et plutôt friquée pourrait rendre ça assez tentant.

Mejjer l'ancien – Riche propriétaire de plusieurs fermes du secteur, et seul membre du conseil pas fan de Rohulf, et réticent à refuser sa proie à Jonas. En l'absence de Fjurl, il refuse de mettre le village en danger pour un animal familial et veut au contraire en profiter pour se faire un allié puissant. Jonas veut son bout de gloire pour accompagner son amourette ? Profitons-en et au diable la bestiole ! Autant vous dire que les relations avec Yanni – une ex – ne sont pas au beau fixe.

Jonas Heinglirr – Jarl voisin en visite "diplomatique"

Jarl de Segfejeksby, ami du père de Fjurl, mais actuellement entièrement consommé par son amourette (et son désir) pour Brynda. C'est un vieil homme – 58 ans – amoureux fou d'une gamine, et ça le résume assez bien. Il ne tient pas vraiment à tuer et dévorer Rohulf – en plus il n'aime pas le renne, trop filandreux – mais puisque la belle le veut, c'est décidé. À part ça, c'est un chef piorad sympa, plus féru de bonne bière et de chants que de razzia, à son âge, mais compétent et raisonnablement malin. Sauf, bien sûr, quand c'est Brynda qui réclame.

Il est accompagné de sa suite et de plusieurs soldats, pour mettre la pression sur les gens de Dritlandsby. Selon vos PJs, modulez leur puissance pour que la bande soit intimidante, mais pas imprenable si vos joueurs décident de régler le scénarios comme des grinchs. Ce n'est pas ce qu'on leur demande, mais vous connaissez les rôlistes...

Quelques noms et visages ?

Marrius Bellion – Métis Piorad-Vorozion, beau gosse absolu. Il se sert de son charme pour occuper ses soirées, ses matinées et ses après-midi si on ne le surveille pas. C'est un guerrier d'élite, mais aussi un cœur d'artichaut, amoureux du moindre petit cul, jusqu'à ce qu'il ait pu mettre le grappin dessus. Ensuite, il oublie et passe au suivant.

Haüga la rouge – D'une pâleur de glace, rousse flamboyante et œil-de-braise, Haüga est une parfaite guerrière piorade, mais elle commence à se lasser du rôle. Elle déteste la façon dont elle intimide les garçons de son village. Il faut dire qu'ayant grandi aux côtés de cette furie, ils ont du mal à la voir comme une partenaire potentielle.

Jacob Jacobson – Une montagne de muscles au front bas et à l'allure de bulldozer. La réputation de Jacob le précède : un génie au combat, et un abruti complet en dehors. Les gens savent moins que Jacob adore les bêtes, qui ne se moquent jamais de lui. La rencontre avec Rohulf sera une révélation et Jacob pourrait être un allié de poids pour faire pencher la balance et assurer la survie du renne monstrueux.

Brynda Moen – The (not-so) blushing bride

Fille de chevrier, habituée au froid et à la crasse, Brynda sait aussi manœuvrer les gars depuis bien longtemps. Quand on est aussi jolie qu'elle, c'est une nécessité. Son but était d'épouser un benêt agréable et pas trop vilain, mais avec le chef Heinglirr, elle a touché le jackpot. Depuis, en attendant le mariage, elle teste les limites de son pouvoir et apprend à cornaquer son Jannos. Elle sait que l'affaire du monstre est un test important. Elle se fiche bien de manger cette fichue bête, mais quelle que soit la fin de cette histoire, il faut qu'elle ait son mot à dire, et que ce mot soit celui qui compte.

Alysha aux-yeux-de-chat – quota exotique et épicière amatrice

Alysha est une esclave – une thrall – d'origine batranobane, servant le chef Heinglirr. Laisseée dans le nord à sept ans, par un père commerçant en paiement d'un excellent cheval, Alysha ne se souvient presque pas de la Nation. Prise comme élève par le guérisseur de Segfejkysby parce « *Tu es batra, vous êtes fort pour ça !* », elle fait de son mieux. Heureusement, le vieux Rolfgür lui expliqua vite que « *Soigner, c'est quelques recettes à retenir, un maximum de bagout, et de la vieille gnôle pour faire passer le tout* ».

À bientôt 25 ans, elle ne se débrouille pas si mal, et joue de son mieux son rôle de médecin pleine de la sagesse des batra. Elle ment beaucoup et plutôt bien, essaie de bien faire et de passer inaperçue pour ne pas s'attirer d'ennuis. D'autant que son chef l'a amenée ici pour s'assurer que la viande du monstre est consommable sans danger, et elle n'a pas la moindre idée de comment vérifier ça. Un peu d'aide peut-être ?

Marrak – Cuisinier passionné et connard répugnant

C'est le faux méchant parfait, vers qui devraient converger tous les doutes, toutes les suspicions des PJs. Les personnages dont on se dit que si une saloperie a été faite, ce ne peut être que lui. Mais non, Marrak est juste une ordure parfaite et fière.

Petit et râblé, Marrak est supposé être un hysnaton de Nain, mais tout le monde voit bien ses traits de métis Thunk. Fils d'une esclave de plaisir d'un bordel de Byrd, Marrak souffre de la situation et en rajoute en faisant des blagues déplacées sur le viol ou les Thunks à chaque occasion. Vaguement drôle en fin de beuverie entre gros cons, gênant au possible pendant un déjeuner protocolaire. Mais Marrak s'en fiche ; gêner, c'est son plaisir numéro un, et il en abuse sans arrêt : remarques aux gamines, blagues déplacées aux amoureux, et remarques finautes aux hysnatons, il ne recule devant rien.

Ah si, tiens : Brynda n'est JAMAIS la cible de ses blagues. Pas fou le nabot : Il sait que Jonnas lui passe ses facéties eut égard à son génie à la marmite, mais que cibler l'amoureuse du patron serait une erreur majeure.

Il est évidemment là pour cuisiner Rohulf, ou au moins préparer les morceaux, une fois la bête abattue par Jonnas. Les craintes de gens de Dritlandsby pour le renne et les pleurs des gosses l'amuse aux plus haut point. Pas sûr qu'il résiste à de sales blagues sur la bestiole, même au pire moment, surtout s'il sent qu'il peut faire pleurer quelqu'un. Un charmant garçon, qu'on vous dit...

DE VILAINES RUMEURS, DONC...

Pour compliquer les choses, rien ne vaut un bon dilemme moral, ou au moins des secrets à dénicher, si possible un peu sales et sanglants. Et après tout, je vous ai promis des rumeurs et des mystères dans l'intro...

En se renseignant sur Rohulf, à leur arrivée ou au contact de ses admirateurs, les PJs surprendront des regards en coin, ou de vagues airs gênés. Quelques tests, une intimidation ou une discussion bien menée, et ils pourront commencer à se faire une idée.

Du sang sur la neige...

Chaque année, après les premiers grands froids – pour la région s'entend – vient la période où Rohulf se fait plus discret, plus taciturne... et où on le voit se promener le mufle et la gueule pleine de sang. Au village, on connaît les chagars, bien sûr, mais sur un renne, même avec une drôle de tête, l'effet est très différent.

Le pire, c'est que personne ne semble manquer, ni au village, ni même dans le cheptel. Et pourtant chaque année, les signes sont là : la gueule pleine de sang, le mufle couvert comme un chagar après la curée, et l'air taciturne, torturé, si loin de la gentillesse et de l'insouciance habituelle.

Et puis il y a ces histoires. Les deux mendiants partis si vite l'autre hiver, sans laisser de traces, malgré l'accueil du village. La barde disparue un matin, en laissant sa lyre au bouge. Le camelot qui avait promis de revenir à l'automne, et que personne ne revit jamais. Et les gamins de la ferme de Roglon, disparus l'un après l'autre, en l'espace de trois ans. Des drames comme toutes les campagnes en connaissent, mais toujours à l'hiver, et jamais expliqués. À moins que ce soit bien Rohulf, et que l'hiver n'éveille le monstre en lui...

C'EST QUOI CE SANG, ALORS ?

Ah oui, à propos : le sang qui chaque hiver macule la gueule et le muffle de Rohulf, c'est tout simplement le sien.

Chaque hiver, sans faute, le monstre se paye un ou deux rhumes carabinés et se met à saigner des naseaux et de la bouche, se retrouvant avec un air de chagrin à la bataille.

Un test de Médecin, de Paysan ou de Veneur permettra de le comprendre, mais il faudra s'approcher de la bête pour ça, et donc gagner sa confiance.

Sauf que justement Rohulf sait bien qu'il n'est pas au mieux : c'est la limite de son immortalité. Lorsqu'il est affaibli par les saignements, il est précisément possible de le tuer malgré ses capacités de régénérations.

Et voilà la cerise sur le gâteau. Non seulement les PJs se retrouvent avec le monstre le plus sympa et le mieux intentionné du continent sur les bras, mais voilà que l'animal est réellement en danger.

Alors les héros, on fait quoi ?

Alors, finalement : Casimir ou Godzilla ?

Soyons clair, Ruholf tient définitivement plus du bisounours que du gremlin, et il n'est pour rien dans aucun des drames cités plus haut. Ce sont des affaires, on l'a dit, comme chaque village de bouseux en connaît, et s'ils se déroulent en hiver c'est pour deux raisons essentielles. Déjà, on s'emmerde à la campagne. Si vous l'ignorez, c'est que vous n'avez jamais vécu un vrai hiver à la cambrousse, bloqué sous la neige, à des kilomètres du premier troquet valable, avec une meute de voisins aussi chiants, malheureux et stressés que vous. Les contrariétés s'entassent, prennent peu à peu toute la place, et un soir, un mot plus haut que l'autre, une assiette cassée ou le chien qui pète, suffisent à déclencher un drame.

Seconde raison évidente : tout le monde ici connaît les rumeurs et l'excuse potentielle du monstre pour couvrir un méfait, et pas mal de saloperies attendent facilement l'hiver pour être commises. Du coup, chasser deux indésirables à coups de triques, le viol d'une étrangère trop confiante, le meurtre d'un visiteur riche ou le massacre d'enfants illégitimes par un père à moitié fou, finissent sur les épaules du pauvre Rohulf.

C'est quoi cette bestiole, au juste ?

Ruholf est bien un métis élan-renne – oui, il y a des amours compliqués chez les ongulés aussi – né à l'écart du troupeau après le rejet de sa mère par une harde un brin conservatrice. Ruholf eut également la malchance de naître à portée d'une poche de magie glauque, d'où il tira tout de même quelques tours utiles.

Pour commencer, Rohulf est solide, voire TRÈS solide. Bien qu'il se blesse, souffre et saigne comme n'importe qui, il est d'une résistance extraordinaire et il se régénère EXTREMEMENT vite. Demandez donc leur avis, à la meute de loups qui lui mirent la patte dessus encore petit, se débâtirent une journée entière à tenter de dévorer ce petit truc qui refusait de mourir, et finirent par fuir la queue basse, hésitant entre l'incompréhension et la honte. Corollaire de cette régénération : il vieillit différemment du reste des mortels, et il a actuellement 620 ans. Il a l'air d'un renne adulte, et restera ainsi pendant encore longtemps, si les PJs font bien leur travail. Jusqu'à découvrir Dritlandsby, il passait d'une troupe de rennes sauvages à l'autre, esquivant les attentions et aidant ses congénères. Lassé de cette vie, il trouva un village capable de l'accepter.

Et oui, c'est un peu malin comme attitude pour un renne. Et c'est normal, car Ruholf est un renne extrêmement malin. Disons l'intelligence d'un homme moyen, le vice et les désirs en moins, l'instinct de meute et l'expérience en plus. Il comprend absolument tout ce qui se passe autour de lui. S'il ne le parle pas, Ruholf comprend couramment l'humain depuis déjà quelques siècles, et sait très bien faire semblant de rien.

En termes Disney, c'est la classe de Maximus (le cheval de Tangled) sous l'air d'ahuri de Sven (Le renne de Frozen, pas le blond... l'autre). Et oui, au cas où ce ne serait pas assez clair, ce scénario est bien un scénario de Noël, et précisément celui d'un Disney de Noël. De rien, c'est cadeau. Disney sur Tanæphis. Et la version On Ice, en plus !

Joli défi, non, pour un meneur courageux ?



Jour 0

Arrivée des joueurs, alors que Jonnas Heinglirr est ici en « visite diplomatique » depuis déjà une semaine.

Jonnas n'apprécie pas et profite de l'occasion pour jouer les offensés.

J+3

Visite d'envoyés de Segfejsby, venu pour convaincre Heinglirr de rentrer au village pour les sanglances. Un chef au loin pour la fête, c'est un mauvais présage, non ?

J+5

Alors que le village se prépare pour les sanglances, Rohulf est aperçu avec son masque de sang. Les gens sont gênés, et Heinglirr exige des explications.

J+7

Ce soir là, c'est la fête des sanglances. On met les négociations en pause, le temps de dévorer les cinq porcs mis au gavage l'année durant (cf. chagar 18).

J+8

Sauf action décisive des PJs un meurtre a été commis cette nuit-là, et Rohulf semble le coupable idéal.

La mort dans l'âme, le conseil accepte de laisser Heinglirr le mettre à mort. Dans son état et sentant que le village est en danger, Rohulf se résigne à son sort. Heinglirr le décapite d'un coup de hache.

Alors que Marrak le boucher s'avance pour étripier la bête, le cadavre s'affaisse soudain, et pourrit en quelques secondes, dégageant un puanteur fétide. Une viande de 620 ans et une bouffée de fluide rance marque le village d'une trace indélébile.

Tout le monde rentre chez soi, la peur au ventre. Au printemps, quand Fjurl Maddirson reviendra, les deux villages entreront en guerre...

Un méchant peut-être ?

Évidemment, si c'est un Disney, il faut un méchant. Bien veule, bien lâche, et juste assez caricatural pour dégoûter sans donner trop de fil à retordre. Ça tombe bien, celui du scénario est parfait pour le rôle.

Mejjer le jeune – C'est le petit-fils de Meijer l'ancien, est un type serviable et ravi d'aider. Il faut dire qu'il rêve d'être Porteur depuis tout petit, et qu'à un peu plus de trente ans, il a compris que cela resterait un rêve. Qu'à cela ne tienne, il sera un guide ou un assistant volontaire, toujours disponible, et une histoire lui suffit comme salaire.

Sauf que ce sympathique péquenot est aussi un prédateur assez pitoyable. Depuis tout jeune, il abuse discrètement du statut de son grand-père, et persécute les locataires et ouvriers des fermes éloignées. En revanche, ses tentatives pour « s'amuser » au village ont subi de cuisant revers, Rohulf ayant senti les sales instincts du gamin.

Imaginez-vous, sociopathe débutant, rêvant de meurtres discrets, de viols sadiques et de toutes les saloperies du genre. Et là, un foutu renne mal fichu, un orignal nabot, vous fiche systématiquement des bâtons dans les roues. Malgré votre intelligence, vos astuces, il a toujours un temps d'avance sur vous. Il gêne vos plans, se met en travers de votre chemin, et pire, vous colle une rouste discrète – mais cuisante – dès que vous passez les limites strictes de sa morale tordue d'animal en peluche !

Bien-sûr, Mejjer a réussi à se passer les nerfs et à devenir un vrai criminel. Les filles des fermes savent qu'il faut l'éviter, et la jeune barde disparue porte les marques de ses tortures dans une tombe à quelques kilomètres du village. Mais Rohulf protège son village, et Mejjer est bien décidé à ce que cela cesse.

En réalité, il est à l'origine de l'affaire, ayant colporté toutes sortes de rumeurs à Segfejsby lors de ses visites là-bas. C'est sa faute si Rohulf est maintenant une cible, et il serait ravi de le savoir. Pas sûr, par contre, qu'il appréciera autant l'anecdote si ce sont les PJs qui s'en aperçoivent.

À VOUS DE JOUER...

Vous savez tout à présent. Il ne vous reste qu'à ajouter des détails pour adapter l'histoire à vos joueurs. Un peu plus de Disney si c'est votre kiff. Plus de sang, si c'est plus le genre de la table. Des blagues, du mystère, du burlesque, du gore. C'est vous le chef !

Le scénario se déroulera selon un calendrier simple (cf. colonne ci-contre). Ce ne sont que des indications, montrant comment se passera l'histoire si vos joueurs ne font rien de vraiment décisif pendant toute l'affaire. N'hésitez pas à accélérer, ralentir, modifier ou ignorer tout ça si ça vous convient.

Vous avez de nombreuses pistes pour impliquer les personnages, mais le plus simple reste comme souvent, de les laissez parler et chercher eux-même comment tordre et compliquer l'histoire.

Pour Mejjer le jeune, il fera de son mieux pour suivre les personnages et s'en faire des amis. C'est un menteur, un salopard, mais pas forcément un maître de l'intrigue. Adaptez le à vos goûts, en vous rappelant simplement de ses motivations et de ses ambitions une fois débarrassé de sa némésis.

Si les PJs laissent l'affaire traîner jusqu'aux sanglances, il enlèvera discrètement et tuera un PNJ féminin. Idéalement, ce sera Alysha ou Brynda, mais une figurante de votre crue fera aussi bien l'affaire. Le meurtre et la torture seront faits avec des sabots de rennes, et une mâchoire montée en arme, pour bien orienter les enquêteurs.

Qui a dit qu'on ne savait pas s'amuser dans le Nord ?

