

Fin du scénario maudit.

Joyeux Noël.

Bonnes fêtes.

Restez au chaud.

Et n'oubliez pas de nous retrouver sur Maštodon, à l'adresse suivante :

@BadButa@ludosphere.fr



MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

JUSTE UNE BELLE HISTOIRE (3/3 - par Rafael)

Vous savez maintenant pourquoi les PJs sont à Vargalupino, qui ils vont y rencontrer, et en réalité, à deux trois détails près, le scénario est terminé pour nous. Les Porteurs n'ont qu'à s'assurer que la semaine se passe bien et que Serine arrive à son mariage sans souci.

Mademoiselle a simplement réclamé « une belle histoire », sans trop de précision.

Sauf que les joueurs, croyez-moi, vont eux-mêmes se créer une foule de problèmes sans avoir besoin d'aide ou de règles précises. Car qu'est-ce qui constitue, en réalité, une belle histoire ? Qu'est-ce que les PJs vont vouloir absolument éviter, limiter, cacher ou embellir ? C'est exactement ce que veut vraiment découvrir Mademoiselle. C'est ce sur quoi elle jugera la réussite ou l'échec du jeu. Mais les PJs n'en savent rien et c'est bien plus amusant ainsi.

ALMANACH DU BORDEL À VENIR

Voici une série d'événements à utiliser comme autant de scènes à jouer. Je décris dans chaque entrée ce qui arrive et qui est impliqué, et je donne un déroulé possible, sans tenir compte de la présence et des actions des PJs. À vous de choisir quand a lieu la scène, les conditions précises, adaptées évidemment au groupe et au scénario jusque-là.

Même s'il n'y a pas vraiment d'ordre précis – sauf pour les deux premiers – j'indique les nécessités et les prérequis quand c'est utile. Rappelez-vous que Mademoiselle manipule et provoque beaucoup de ce qui arrive en ville ; des hasards douteux ou des facilités de scénario ne sont pas improbables et vous avez une excuse en or ce coup-ci. Profitez-en !

L'accueil devant le seigneur

Les PJs sont donc supposés aider Serine à se marier, et le faire dans les meilleures conditions possibles. De plus, cela doit constituer une belle histoire pour satisfaire les visées de Mademoiselle. Pour cela, il va falloir commencer par rencontrer le seigneur et se faire bien voir de lui. Laissez les joueurs préparer un baratin utile, une histoire justifiant leur présence... et rajoutez-en autant que vous le pourrez.

Mademoiselle n'est pas d'une grande finesse quand elle manipule ses jouets, mais ce coup-ci, elle veut vraiment des résultats, quitte à aider les PJs au début. Donc amusez-vous, laissez les joueurs comploter, et secouez-les un peu. L'important c'est qu'à la fin de leur introduction, ils aient un rôle à jouer en ville, et un moyen de se mêler au mariage.

Non non et non !

Petit complément à la scène précédente : Mademoiselle, comme prévu, ne manipulera pas Serine. La future mariée ne sera donc aucunement obligée de jouer le jeu des PJs et pourrait même être tentée de les prendre en grippe. À l'inverse, si le groupe s'est inventé une raison intéressante d'être là, elle pourrait vouloir se servir d'eux pour faire capoter le mariage.

C'est en fait la motivation essentielle de Serine pendant cette semaine. Saboter ce mariage, comme elle a saboté les précédents. Elle n'a aucune envie de se retrouver l'épouse d'un idiot quelconque et de porter ses marmots. Elle veut simplement s'amuser, apprendre des trucs, et un jour devenir la dirigeante de la ville. Elle aime son père, ses amis un peu bizarres et sa vie actuelle. Aucune envie de changer !

Elle ne déteste pas vraiment Octabert, mais de là à l'épouser, il y a du chemin. Il faudra la convaincre petit à petit ou lui proposer un meilleur parti. Dans l'idéal, pour Serine, un meilleur parti serait un gars manipulable, à sa botte ou prêt à se soumettre. Des tas de possibilités, vous voyez ?

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.
Relu par Frédéric Lipari.

À propos, j'ajoute une règle !

À un moment mou du scénario, Sami refera une apparition, le temps de discuter avec les PJs d'un problème. Mademoiselle a fini par identifier l'un des soucis de sa vie actuelle. Tout le monde se désigne facilement par un nom distinct, sauf elle.

Lorsqu'elle ne parlait qu'à Melaus, ce n'était pas un problème, mais maintenant...

Elle sait que les gens de la Mort carmin qui connaissent son existence la surnomme « la monstresse » ou « le cadavre ». C'est une chose qu'elle ne supportera plus.

En bref, elle veut un nom. Joli si possible. Et pas choisi au hasard. Après tout, les PJs ont les leurs, et les Armes brisées aussi. Pourquoi pas elle ? Les PJs sont là pour la semaine, non ? Qu'ils en profitent pour réfléchir. Elle écouterait toutes leurs propositions, et accorderait des points bonus si le groupe l'aide aussi sur cette mission secondaire.

La chasse au dinosaure

Moonie n'est certainement pas la personne la plus mondaine de Vargalupino, mais l'attention dont Serine est l'objet en ce moment finira par lui donner des envies de se mêler des festivités. Elle va proposer à la fiancée de participer à une chasse au gros dans le marais. Et justement, le plus gros que l'endroit ait à offrir, c'est une tyrannosaure aussi vieille que vicieuse. La bête est là depuis longtemps et personne ne sait pourquoi. Ancienne pensionnaire d'un zoo oublié, du temps de la grandeur impériale ou exilée des jungles par une descendance agressive, toutes sortes d'histoires courent.

Serine sera ravie d'accepter, que ce soit pour énerver quelqu'un, stresser papounet, ou juste se défouler. Est-ce que le massacre de la faune sauvage compte comme une belle histoire ? Ce n'est pas certain. Par contre, une épouse avalée vive, ce n'est pas idéal. Il va donc falloir aider, et éviter de se mettre Serine à dos tout en ménageant Moonie.

L'annonce du droit de cuissage général

Une annonce sera placardée un beau matin, annonçant que la ville instaure pour la semaine un « Droit de cuissage général » à l'occasion du mariage de Serine. C'est une affiche officielle, mais personne n'est sûr de qui a pris la décision ni affiché les avis. C'est en réalité un tâcheron de l'administration du palais, juste pour ennuyer Alessand.

Mais pire encore, l'affiche n'est pas claire et les gens vont commencer à se demander ce que cela signifie. Est-ce que tout le monde peut abuser de Serine sans souci ? Elle ne sera pas du tout fan de l'idée. Est-ce que tout le monde est à disposition du seigneur de Vargalupino ? Il sera plutôt intéressé. Est-ce que cela signifie que tout le monde est libre de s'amuser avec qui il veut ? Certains seront très intéressés, et les plus jolis et jolies habitantes commenceront à s'inquiéter.

Aux PJs de réaliser le potentiel de problèmes que cela pourrait poser avant que la situation dégénère. Des agressions softs au début, jusqu'aux viols secs et nets, suivis d'expéditions punitives. Rien de très « belle histoire », en fait.

Massurine sera ravie d'aider, voire d'organiser gracieusement une soirée de défoulement générale au Zèbre pour désamorcer les tensions. Et bien sûr, elle fera ça d'autant plus facilement qu'elle pourra tatouer des PJs à son gré.

Qui doit être le garde en chef ?

Plus les PJs s'investissent et se montrent, plus le chef Repère stressera. Il va donc petit à petit mettre des bâtons dans les roues du groupe, jouant des coudes et roulant des épaules, sans jamais oser s'impliquer lui-même. À chaque action des PJs répondra une réaction disproportionnée et gênante de la garde, comme un teckel hargneux pissant sur un tapis pour marquer son territoire.

Soyez créatif, bizarre, mais surtout idiot et mesquin. Demandez-vous ce qu'un Caradoc donnerait comme chef de la garde. Puis faite pire. Bien pire.

Enlevée !

Annelle a enfin compris ce qui ne va pas en ville et dans sa vie.

C'est tout simple : elle n'est pas qui elle paraît être ! En réalité, elle est la véritable fille du seigneur de Vargalupino, et Serine est une impostrice. Donc, en toute « logique », c'est elle qui doit épouser Octabert, le riche et prestigieux cousin de l'empereur, et tout rentrera dans l'ordre.

Selon la manière dont vos joueurs ont choisi de gérer la situation, vous pouvez utiliser la situation comme un détail, un rebondissement, ou faire tourner toute la fin de scénario là-dessus. De même, Annelle peut traiter les PJs en adversaires ou essayer de s'en faire des alliés. Enjoy !

Petits gâteaux pour tout le monde !

Assem est évidemment chargée de superviser les douceurs épicées pour le mariage, et finira même chargée du gâteau de mariage si personne ne se mêle des folies dépendantes d'Allessan. Assem et ses mères vont donc mener des expériences et des tests pendant la semaine, et s'emballer un peu ce faisant.

Au début, ce ne seront que quelques macarons parfumés, aux effets discrètement euphorisants. En milieu de semaine, ce seront des friandises plus largement distribuées, qui mettront en pâmoison / délire / rut – rayez les mentions les moins amusantes – une bonne part des testeurs, parmi lequel, au choix, une école, une confrérie d'artisans, une pension de jeune dames ou l'amical des chasseurs – et leurs bêtes, puisque Médor adore chiper des bonbons sur la table.

Si personne ne s'en mêle, la fête de noces sera donc une orgie d'épices hautement dangereux, bien trop dosés pour le public ciblé. Quant au gâteau de mariage...

Un duel d'honneur un peu gênant

Les frères Vestrix se côtoient donc en ville sans se reconnaître, et sans que personne ne s'interroge sur la ressemblance des jumeaux, sauf cette pauvre Marnie. Laissez les PJs s'apercevoir de cette bizarrerie – une de plus – et s'inquiéter / s'amuser / se moquer, avant de lancer cette scène.

Leonidas s'est réveillé ce matin en se souvenant d'un détail sur sa vie, une impression du moins, et il va se ruer au palais pour défier Oëtbert en duel. Il est simplement persuadé que celui-ci sait quelque chose sur la mort de son frère. Le seigneur Alessan validera le duel, ravi que son futur gendre puisse faire la preuve de son courage sur la lice. Serine sera probablement ravie de cette occasion de se débarrasser d'un prétendant collant et insupportable. Et les PJs vont devoir empêcher cela, sous peine de gâcher la belle histoire avec une mort aussi stupide.

Mariage en grande pompe

Ayant brillamment évité tous les obstacles, les PJs sont parvenus à la fin de cette fichue semaine, et donc au mariage tant attendu.

Attendu par tous en fait, sauf Serine qui, si les PJs n'ont rien fait pour arranger sa situation, sera prête à tout pour éviter les noces. Fuite, meurtre, mensonge, suicide. Elle ne reculera devant rien. Pour la marier, il faudra la lier et la bâillonner, et soyons francs, ce n'est pas idéal pour un conte de fées.

Là je vous laisse totalement libre de gérer la situation, car il n'existe pas une solution mais des dizaines. Chaque figurant propose un problème, mais aussi une solution pour arranger le mariage. Et si vous ne voyez pas de moyens pour y arriver, rassurez-vous : vos joueurs, un pistolet sur la tempe, vont vous en bricoler une parfaite. Ou une douzaine de bancales mais présentables.

Laissez-les jouer, s'engueuler et se mettre d'accord. Si vous les faites convenablement parler, vous aurez vite vos pistes, puis assez d'idées pour les occuper en attendant la cérémonie.

UN FINAL BIEN MÉRITÉ... OU PAS

Une fois le mariage passé, Mademoiselle retrouvera les PJs, toujours par l'intermédiaire de Sami. Ce sera enfin le moment de confronter les personnages à leurs actions, et de décider s'ils ont réussi leur mission.

Soyons honnêtes, vous, nous et Mademoiselle espérons secrètement qu'ils réussissent. Malgré son plaisir à torturer les PJs et ses tentatives pour les pousser à la faute, son but est de se trouver des alliés. Cela est d'autant plus vrai si les PJs ont baptisé Mademoiselle. Elle n'a jamais autant interagi avec un groupe et elle commence à y prendre goût. S'ils la débarrassent de son surnom honni, elle sera prête à beaucoup leur passer.

Donc à vous de voir comment les PJs s'en sont tirés. Ont-ils été à la hauteur et créé une belle histoire du premier coup, sans fausse note ? Peuvent-ils expliquer ou justifier leurs quelques erreurs ? Vont-ils se débattre avec des bévues horribles, mais sortir grandis des épreuves ?

Si vous ne pouvez pas justifier, même avec la meilleure mauvaise foi du monde, les horreurs du groupe, jetez un œil à l'opus 257, page 2, « *Et si mes PJs ne veulent pas ?* ». Comme on l'indique là, ce scénario n'est pas obligatoire et les PJs peuvent échouer sans trop de dégâts – hormis à leur ego. Mais si vous parvenez à les déclarer vainqueurs et qu'ils ont trouvé un nom correct pour la créature qui rêve de devenir leur amie, il est temps de passer au final de ce scénario.

LE FORTIN DES BELTRANIERS

C'est dans ce petit fort dérigion à l'abandon, dans un coin boueux et touffu des bois du nord, qu'est cachée Mademoiselle. Une bande de membres de la Mort carmin glandouille dans le fort, ne sortant que pour refaire leurs réserves en attaquant des voyageurs ou des fermes isolées. Le fortin est donc aussi fourni en esclaves plus ou moins récents et en victimes à torturer ou violer. En bref, une colonie de vacances pour tarés agressifs.

Mademoiselle elle-même est installée dans une cave voûtée à demi inondée, grouillante d'insectes. Sa forme actuelle est celle d'un énorme tas de cadavres de punaises mutantes. En creusant dans le tas pour écarter / arracher les cadavres les plus récents, on finira par extirper la forme d'une adolescente, en partie fossilisée, en partie conservée. Une sorte de gisante ivoirine glacée et un peu raide, mais pourtant vivante à sa manière. Sa chevelure est un amas de punaises solidifié en une masse noire presque aussi grosse que l'adolescente. Des punaises naissent dans cette masse et s'en extirpent doucement, assurant le cycle des enfants de Mademoiselle.

Résolution en deux mouvements

C'est la fin du scénario, et là encore, vous êtes libre de gérer la scène comme vous le voulez, ou plutôt comme cela convient à votre groupe. Il y a toutefois deux options assez évidentes.

- Si votre bande d'Armes-Dieux est énervée de trop de bizarreries, éreintée de trop de diplomatie, une baston en bonne et due forme serait une bonne solution. De quoi déstresser les muscles et reposer les esprits.

Dans ce cas, Mademoiselle demande simplement de l'aide pour se libérer, mais n'est pas en mesure d'en faire plus. Peut-être même quelqu'un du fort a-t-il compris qu'un truc louche se trame, et il faudra venir aider le monstre au plus vite. Un assaut en urgence, pour éliminer les dingues de la Mort carmin alors même que plusieurs d'entre-eux massacrent les punaises pour accéder à la cave et supprimer la traîtresse ?

- Si au contraire vous avez affaire à des joueurs épuisés, ayant tout donné sur la partie Vargalupino du scénario, une solution plus simple sera la bienvenue. Dans ce cas, une approche différente s'impose, et cela peut être l'occasion de montrer à vos joueurs à quoi ils ont peut-être échappé.

Les PJs approcheront un camp au calme sépulcral, dans un cercle de marais déserté par la faune. Le fortin n'est plus peuplé que de cadavres de guerriers, tous portant des marques de morts horribles. Certains se sont effondrés quand leur insecte implanté s'est arraché à eux, se suicidant pour les entraîner dans la mort. D'autres ont été agressés par une meute de punaises, dans un coin d'ombres ou dans leurs lits. Quelques-uns enfin se sont défendus, mais ont fini par tomber dans un guet-apens, cernés par la nuée née de Mademoiselle. Triste fin pour qui prétendait mettre l'humanité à mort. Les esclaves traumatisés sont tapis dans un coin du bâtiment, et indiqueront la cave interdite d'un air terrifié.

Épilogue

Une fois Mademoiselle aux mains des PJs, il deviendra urgent de la mettre à l'abri, mais aussi de voler au secours de Tyria. Coup de chance, les deux pistes les envoient au nord, et plus précisément vers Pôle. C'est donc la direction à prendre, chargés d'un colis étrange et encombrants, vers une ville qui n'est peut-être pas prête à les accueillir. Mais bon, ce n'est pas vraiment la première fois pour les Armes brisées...