

N°92 - 28 SEPTEMBRE 2016

Voici le début du premier scénario de la campagne, qui voit le retour de nos héros après une trop longue torpeur.

Ce Chagar ne contient que l'introduction du scénario, afin de ne pas vous assommer d'un pavé de 15 pages à chaque fois. Cela nous aidera surtout à ne pas terroriser nos amis lecteurs, qui ne sont pas encore remis de leur frayeur face au prologue (version corrigée bientôt, c'est promis). Dernier avantage, cela nous permettra de mieux gérer les questions et retours sur le forum et la FAQ, en découpant un peu mieux les révélations, scènes clés et moments bizarres.

En revanche, il est possible que cela se traduise aussi par une périodicité un peu plus aléatoire / bizarre, avec parfois deux Chagars à la suite l'un de l'autre. Seules certitudes : pas plus de deux semaines entre deux numéros, et parution le mercredi.

À la semaine prochaine !

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – INTRO

Après le prologue, nous avons laissé votre bande d'Armes dans une bien mauvaise position. Trahies, abandonnées, mais surtout enterrées dans les décombres d'une grotte perdue dans les hauteurs de Mortepente. Et quand je dis perdues, je ne parle pas d'un égarement temporaire, d'une petite parenthèse ; je parle d'un millénaire de ténèbres et de silence. Ce numéro sera donc consacré, avant le début de la « véritable » aventure, aux circonstances de leur retour.

Pour commencer, je vous invite à lire la petite nouvelle située en page 02 de ce Chagar. Promis, ce n'est pas une nouvelle variation bizarre sur le thème du JdR, en forme de *Livre dont vous êtes le héros*. J'ai simplement placée la nouvelle sur une page unique et à part du reste du texte, car vous voudrez peut-être la copier pour la faire lire à vos joueurs.

Allez, filez donc voir ça, et revenez lire la suite ici.

MYSTÈRES 101

Ok. Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

Pour commencer, promis, je ne vais pas vous dire que tout sera expliqué dans un chapitre spécial dans le supplément *Silences*. Enfin si, un peu, bien-sûr, mais voici tout de même pas mal d'infos utiles.

Previously in Bloodlust Métal...

Les Armes des joueurs ont donc été trahies par Ahtyz, et ensevelies dans une grotte paumée. Ensevelies ? Pas seulement. Elles ont aussi été brisées. Oui oui, brisées. En clair, tuées, détruites, et rayées de la liste des Armes jouables par des joueurs bien élevés. C'est le genre de choses qui arrivent quand on joue avec le fluide, le feu et les épices. Rappelez-vous, je vous avais plus ou moins prévenus dans le Chagar n°82, en parlant des tempêtes d'épices. Et voila. Détruites.

Sauf que non, parce que... Glandrim.

Comme précisé dans le Chagar n°90, ce n'était pas une Arme tout à fait normale. On reviendra plus en détail sur ses origines dans un futur épisode de la saga, mais sachez déjà que Glandrim disposait d'une proximité avec le fluide bien plus grande que celle des Armes « normales ». Lorsqu'elle a senti la tornade de fluide éclater dans la grotte, elle a compris que les autres Armes allaient être détruites. Elle-même avait quelques chances de survivre, en opposant sa volonté à la destruction de son corps de métal. Mais ce n'était tout simplement pas ce genre d'Arme.

Elle a préféré se concentrer sur ses amies et amantes, et se sacrifier pour les protéger. Entre sa volonté, son lien particulier avec le fluide et la nature des Armes, et son pouvoir de soin exceptionnel, elle parvint à bricoler une solution d'urgence pour sauver ses amies, mais en sacrifiant sa substance au passage.

Lorsque les villageois vont parvenir à la grotte, se mettre à creuser et déterrer les Armes, ils trouveront donc de vagues restes de l'expédition (datant d'un millénaire tout de même) et surtout les Armes des joueurs... légèrement changées.

Évidemment, la nature de chaque Arme (son type, sa composition, son look général) n'a pas changé. Mais à présent chacune d'entre-elles a l'air d'être un puzzle, un vase brisé, qu'on aurait reconstitué à l'air de soudure d'or. C'est le métal même de Glandrim qui les a sauvé, et constitue aujourd'hui leur apparence particulière.

Et pour récompenser vos joueurs d'avoir si bien profité du prologue, ou leur faire se poser encore plus de questions sur Glandrim, chacun d'eux a aussi hérité d'un pouvoir exotique. Cette spécificité est un héritage de leur nature profonde (le rôle dans le prologue) activé et implanté par le contact avec Glandrim. De quoi leur rappeler avec affection leur amie, ou verser du sel sur les plaies. Les deux marchent tout aussi bien.

LES ARMES-BRISÉES

Le silence existe. Il n'est pas fait de vide, de ténèbres froides où l'on se perd en agitant les bras. Il est lourd, écrasant. Au fil des siècles, il devient la chose la plus pesante au monde, et on s'effondre sous son poids.

Un grondement dans le lointain, comme un râle...

À mesure que le temps passe, le silence roule, court sur les souvenirs, les érode comme l'eau sur la pierre. Peu à peu, on oublie les noms, les visages. Les histoires restent, mais se tordent et s'affinent. Comme les cadavres, les victimes, il n'en reste que les os, grandes lignes qui attachent des morceaux de plus en plus flous. Un jour, même ces os disparaissent, et on ne voit qu'un trou, un vide, et de vagues impressions.

Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.

Quelques sensations restent aussi. La douleur. La perte d'une sœur, d'un amour. Le poison brûlant de la trahison.

Et l'étonnement de vivre. Écrasé sous le poids du temps, lourd de torpeur, de peur stagnante, dans l'attente glacée de la morsure du véritable Néant. Mais rien ne vient.

La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur. Le froid et le silence reculent.

« ... revenu ! Je te sens ! »

Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand elles essaient de reconnaître cette résonance.

Elles ? Oui ! La sensation soudaine d'être plusieurs, de sentir des présences, brise le froid glacial. Elles se tendent l'une vers l'autre dans les ténèbres du tombeau.

« Viens à MOI ! »

Le temps est revenu. Le silence est brisé. La torpeur se lève doucement, à mesure que la voix au loin s'apaise, et que des murmures résonnent de plus en plus près. Des esclaves. Des alliés. Des Porteurs. Le Néant peut attendre.



Le village était calme à cette période de l'année. Une fois les moissons faites et les vergers vidés, il ne restait qu'à attendre l'hiver pour pouvoir vraiment se plaindre du froid, et goûter les gnôles tout juste tirées. C'était le genre d'ennui tranquille, presque confortable, sur lequel on grogne sans trop y croire, et qu'on regrette aussitôt qu'un peu d'animation le brise. En matière d'animation, la venue du voyageur fut un peu plus que les villageois n'en avait demandé.

Il arriva à la nuit tombée, un soir du mois des conquêtes, sans que personne ne l'ait vu venir. Il entra dans le bouge du Gros Samuel sans un bruit, et toisa la salle comme un loup toise un troupeau. Gabiot, le garçon de salle, toujours aussi futé qu'une poignée de merde, s'approcha du gars. Ce corniaud regardait à peine le voyageur, se contentant de lui tendre une main pour le débarrasser de son manteau, lui désignant une table vide de l'autre. Le gars lui attrapa le poignet, et le gamin se mit à hurler de trouille.

- Putain de merde, les gars ! Il est froid comme la mort les gars, aidez-moi ! A l'aide ! Kiaaa !

La moitié des gars en question se jetèrent sous les tables, ou filèrent vers la porte du fond. D'autres, trop courageux ou déjà saouls, se ruèrent au secours du gamin. En moins de temps qu'il n'en faut pour dire « cogne », l'étranger était saisi, recevant coup de couteaux, de chopes, et un large revers porté avec un banc du bouge, qui l'envoya rouler au sol avec un ou deux des sauveteurs pour faire bonne mesure.

Quand la salle retrouva son calme, on constata plusieurs choses. Pour commencer, le gars était mort. À vrai dire, c'était même sûrement le cas depuis un moment à voir la pâleur sèche de sa viande, et l'odeur qu'il dégagait une fois dépiauté du manteau. Ensuite, il n'était pas du coin, mais portait des frusques piquées à un épouvantail du verger de l'est. Au moins, on avait la conscience tranquille : on n'avait pas buté un innocent : le gars était déjà mort avant de se pointer, et c'était un vil dépouilleur d'ornements agricoles.

La plus grosse surprise, de l'avis de tous, se trouvait dans la main de Gabiot. Le gars ne lui avait pas saisi le poignet pour le cogner, mais pour lui coller une Arme entre les doigts. Une Arme bizarre, à moitié couverte de terre, mais brillante et décorée, comme par des veines d'or mêlées au métal.

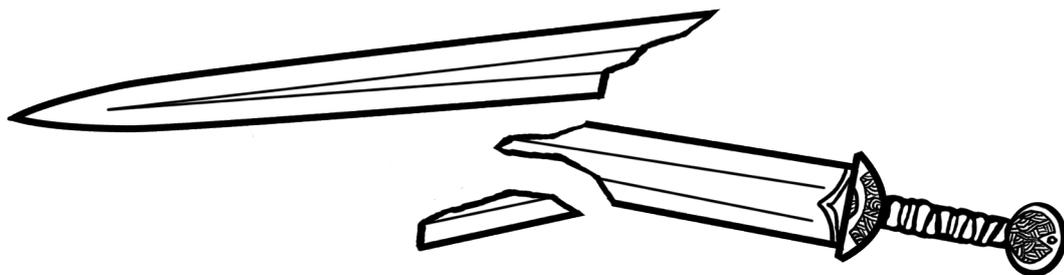
Gabiot n'avait pas dit un mot depuis son hurlement de peur. Il regardait l'Arme avec un air encore plus absent que d'habitude ; absent, mais bizarrement moins con. Le Torse, toujours le premier à flairer une aubaine, lui posa une main sur l'épaule.

- Donne-moi ça, petit. Tu vas te couper avec une jolie lame comme ça. Il vaut mieux que...

- Il vaut mieux que tu vires ta main de là, tant qu'elle est attachée à ton bras. Et tu dégages ton cul de mon chemin.

Tout le monde connaissait la voix de Gabiot, ses babillages et son ton geignard. Ce n'était rien de tout ça.

- Ramassez vos pelles et vos pioches les bouffes-crasses. Il y a du travail à faire, et bien trop de temps perdu.



LES "ARMES-BRISÉES"

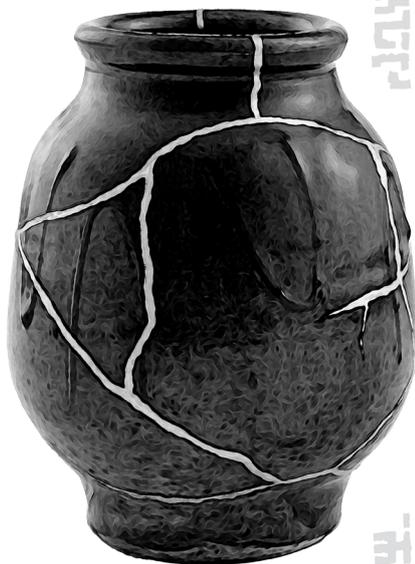
Un très bon moyen de réunir ou de typer un groupe peut être de leur donner un look ou une capacité commune.

Un exemple : Le premier groupe que j'ai fait joué était une bande de Dieux dont chaque « corps » était fait en partie au moins d'un Jade particulier, dont personne ne connaissait l'origine. La campagne tournait autour de cette composition unique, les Armes cherchant à savoir qui les avait forgées, et découvrant peu à peu l'existence d'un peuple chimérique oublié de tous.

Pour les Armes de cette campagne, la nature du lien est plus facile à présenter puisque le lien avec Glan'drim est à présent visible. En plus de leurs souvenirs, les Armes ont la marque de leur amie imprimée directement dans leur « chair ».

Pour visualiser plus facilement à quoi ressemble un tel puzzle, je vous invite à faire une recherche web sur le mot « kintsukuroi ». Il s'agit de la technique artisanale japonaise qui a inspiré les Armes-brisées

(1) Cette histoire utilisant le pouvoir de *Mort en mission* de la Malsaine, elle pourrait paraître un peu déplacée ou bizarre si aucun de vos joueurs n'a utilisé ce rôle lors du prologue. Pas d'inquiétude : je vous fournirai rapidement les autres versions de la nouvelle, afin de coller à au moins un rôle de chaque groupe possible.



Une voix dans le fluide

Perdues dans les hauteurs de Mortepente, les Armes ont passé un millénaire ensevelies sans que personne ne découvre leur tombeau. Il fallait un sacré coup de chance pour qu'elles trouvent enfin des Porteurs, d'autant que dans leur torpeur, elles n'appelaient même pas à l'aide les rares voyageurs perdus à portée. Un gros hasard. Et un hasard dans une campagne, c'est comme un pet au premier rendez-vous. On peut le supporter si le reste est sympa, mais c'est toujours mieux de faire sans.

La voix qu'entendent les Armes dans la nouvelle est celle d'un PNJ qui n'apparaîtra pas avant la moitié de la campagne. Il vient de lui arriver un petit souci, et c'est un figurant d'une puissance suffisante pour que ses états d'âme soient entendus à l'autre bout du continent. Attention : toutes les Armes-Dieux ne l'entendent pas : pour cela, il faut être lié à lui d'une façon particulière, et coup de chance, c'est le cas des joueurs.

C'est cette voix, ce hurlement de fluide, qui réveille les Armes et met en branle le début de cette campagne. Sans lui, les Armes des joueurs seraient probablement restées encore longtemps dans leur torpeur.

Le mort-levé du village ?

C'est donc la voix dans le fluide qui provoque le réveil des Armes, et l'une d'elle, dans les sursauts du réveil, utilise inconsciemment son tout nouveau pouvoir. Elle le fait sans aucun Porteur, dans une anomalie de fluide qui ne s'expliquera que bien plus tard. Dans la nouvelle de ce livret, c'est la Malsaine qui utilise son pouvoir de *Mort en mission*⁽¹⁾. Elle relève un cadavre dans une vallée proche, et le charge de la ramener aux humains les plus proches. Le Mort-levé met déjà quelques jours à la retrouver et à l'extraire des décombres des cavernes brisées. Puis il se met en route, et erre vers les vallées basses. Après quelques semaines d'errance, il trouve enfin un village, où il accomplit son devoir en posant sa maîtresse dans les mains d'un vivant.

Les aventures de vos joueurs vont pouvoir (re)commencer.

LES POUVOIRS DES ARMES-BRISÉES

LA BRÛTE → Explosion

Majeur – Instantané – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Quand ce pouvoir est utilisé, il provoque une explosion qui inflige 3 points de dégâts à tout le monde dans un rayon de 5 mètres. Le Porteur subit lui aussi ces dégâts.

Lorsque le pouvoir est acheté, le joueur choisit la nature de l'explosion : feu, froid, électricité, onde de choc.

Augmentations :

- +1 aux dégâts (1 qualité - max 7)
- -1 aux dégâts subis par le Porteur (1 qualité - max 7)

LA CURIEUSE → Forme brumeuse

Majeur – Maintenu (1 minute) – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Tant que ce pouvoir est maintenu le Porteur et son équipement se transforment en une silhouette de brume épaisse et visqueuse. Dans cette forme, le Porteur peut se faufiler au travers de petites ouvertures (un demi-centimètre de large au minimum).

Les objets passent au travers du Porteur en ne rencontrant qu'une légère résistance. Cependant tout contact suffisamment fort pour occasionner des dégâts met fin au pouvoir après avoir traversé le personnage. Dans le cas d'une attaque venant d'une Arme-Dieu, le Porteur encaisse au passage 3 points de tension.

Augmentations :

- Durée + 1 minute (1 qualité)
- +1 attaque encaissée avant que le pouvoir s'arrête (5 qualités)

LA FURTIVE → Présence sans visage

Majeur – Maintenu (15 minutes) – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Tant que le pouvoir est maintenu le visage et l'allure du personnage sont totalement indistincts. Les gens qui le croisent mais n'interagissent pas avec lui seront incapables de se souvenir de son apparence, de son peuple ou de son sexe.

Les personnes avec qui le Porteur interagit (combat, discussion, etc.) peuvent tenter un test d'Intrigant (2) pour se souvenir de détails le concernant. Un test réussi permet de retrouver un détail notable : peuple, sexe, âge, couleur des cheveux ou des vêtements, etc.

POURQUOI CES POUVOIRS ?

Comme leur look, les pouvoirs exotiques spéciaux des Armes-Brisées sont là pour les mettre un peu à part de la masse des Armes-Dieux.

Toutefois, rien ne vous oblige à les leur accorder, ni même à les leur accorder gratuitement.

Vous pourriez aussi avoir de meilleures idées, qui collent mieux à votre vision de vos joueurs ou à leurs perceptions de leurs rôles. Pas de soucis : ces pouvoirs ne sont que des gadgets pour lancer l'histoire, et des cadeaux de bienvenue pour les Armes.

Si vous avez de meilleures idées, utilisez-les. Si l'idée vous déplaît, ignorez-la. Les pouvoirs des Armes brisées ne sont pas un élément majeur de la campagne, et il est très possible de s'en passer.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Aider les Armes à prendre pied dans le Tanæphis de 1030 dN.

Une petite visite du Vaseux-de-Chagre.

Convaincre les joueurs de se lancer dans l'aventure sans partir en vrille.

Ahtyz : les premiers pas du groupe sur le chemin de la vengeance.

Il est possible de se souvenir d'un détail de plus par tranche de 2 qualités. Si le total de qualités atteint 8 la personne se souvient normalement du Porteur.

Augmentations :

- Malus augmenté de (-1) (2 qualités - 2 fois)
- + 15 min (1 qualité)

L'IDÉALISTE → Écuyer sans répit

Majeur - Maintenu (30 minutes) - Non ciblé
2 fois par jour - exotique

Ce pouvoir permet d'invoquer une silhouette spectrale, un fantôme de fluide, qui reste au côté du Porteur. Il ne peut s'éloigner de plus de 10 mètres.

L'écuyer obéit aux ordres mentaux du Porteur. Il peut manipuler et porter de petits objets. Il fait profiter son maître d'un bonus de coopération de +2 sur les actions où un assistant servile peut être utile.

En combat l'écuyer peut gêner un adversaire, lui infligeant un malus de 2d sur ses tests de combat. Chaque fois que l'écuyer applique son malus à un adversaire, son temps de présence diminue de 20 minutes.

Augmentations :

- Durée +10 minutes (1 qualité)
- Rayon d'action +10m (2 qualités - 5 fois)
- Malus de combat +1d (2 qualités - 2 fois)

LA MALSAINÉ → Mort en mission

Majeur - Instantané - Libre
2 fois par jour - exal lourd - exotique

Ce pouvoir permet de transformer un cadavre en mort-vivant et de lui confier une tâche unique dont il s'acquittera avec diligence. Une fois la mission donnée, elle ne peut être changée. Le mort-vivant reste actif jusqu'à ce que la mission soit accomplie, qu'il soit détruit ou que 6 mois se soient écoulés. L'Arme peut détruire le « Mort en mission » à n'importe quel moment, quelle que soit la distance.

L'Arme peut avoir un maximum de (score-1) morts actifs en même temps.

Si la mission implique de se rendre quelque part, il faut que le Porteur connaisse l'endroit où qu'il puisse le voir au moment où le mort-vivant est créé.

Caractéristiques du mort-vivant :

Mort en mission 2 / 4
Spécialités - 6 : Se déplacer en silence
Extra - 8 : Remplir sa mission
Compteur : 6/12

LA MANIPULATRICE → Don d'obsession

Majeur - Maintenu (12 heures) - Non ciblé
2 fois par jour - exotique

Ce pouvoir permet à l'Arme d'implanter une motivation dans l'esprit d'un être vivant. Le libellé de cette motivation peut être différent à chaque utilisation. La motivation à un score de 2. Si la cible est consciente que le Porteur utilise ce pouvoir sur elle, elle peut faire un test d'Intrigant en opposition.

Tant que la motivation est présente dans l'esprit de la cible, elle fonctionne comme une motivation d'Arme-Dieu. (Cf. Métal, page 336).

Ce pouvoir ne permet pas de contrôler les actions de la cible. C'est à celui qui le gère habituellement (meneur ou joueur) de choisir le comportement du personnage en fonction des pulsions provoquées par la motivation, comme avec n'importe quel désir.

Augmentations :

- durée +3h (1 qualité)
- +1 rang de motivation (3 qualités - 3 fois)

LA PRÉDATRICE → Marquer sa proie

Majeur - Instantané - Libre
2 fois par jour - exotique

Ce pouvoir s'utilise sur une cible que le Porteur peut voir assez clairement. Une fois la cible marquée le Porteur a conscience de la direction dans laquelle elle se trouve, tant qu'elle est à moins de (Score) km de lui. La marque dure 3 jours ou jusqu'à ce que le Porteur l'annule. L'Arme ne peut maintenir qu'une seule marque à la fois.

La personne marquée subit un malus de 4d sur tous les tests lui permettant d'échapper au Porteur. Les effets disparaissent quand la cible sort de la zone d'effet du pouvoir mais la marque reste sur elle jusqu'à sa fin normale (3 jours, annulation par le Porteur ou nouvelle cible). Si la cible revient à portée de l'Arme, les effets se déclenchent à nouveau et l'Arme est consciente du retour de sa cible.