

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Suite du scénario en cours.
Ça commence à sentir la fin,
et une version augmentée sera
sûrement disponible un jour, mais
pour le moment, il devient urgent de
vous donner une version utilisable.

En espérant que vous trouverez là
de quoi gérer votre fin de campagne.
Comme d'habitude, si vous avez
des remarques ou des questions, le
discord BadButa est là pour 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.
Relu par Frédéric Lipari.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

PASSÉ PAS SI SIMPLE (2/2 - par Rafael)

Les Armes-Brisées ont donc rencontré Urkdun et son binôme au début de ce scénario. Retrouvé, en fait, après une première rencontre pas très agréable dont les Armes gardent sûrement un mauvais souvenir. Mais l'heure est aux nouveaux alliés, et il est temps de pousser de ce côté là.

POINT(S) DE DÉPART

Urkdun aura donc parlé aux PJs des prisonniers fusionnés hysnatons. C'est quelque chose qui pourrait fiche une vraie pagaille dans les plans de Melaus si ça venait à se savoir, puisque les Miroirs pourraient se retourner contre la conjuration. c'est donc, à l'évidence, un très bon coup à jouer.

Sauf que Urkdun n'en sait pas beaucoup plus. Sa fille lui a parlé de ses doutes à l'époque, et elle a sûrement dit ce qui avait fait naître ses doutes. Mais Urkdun ne voulait rien entendre, et il sait être particulièrement buté.

Même avec l'aide de Laeshék, il n'a pas réussi à retrouver de piste valable, hormis des références obscures et approximatives.

♦ Malisse a fini par être convaincue de l'existence de la quatrième cache, celle des Hysnatons, après un passage à Pôle. Elle et son père étaient à la Perrière à l'époque, en train de recruter des gars. Elle est montée à Pôle pour escorter des agents de la conjuration, et à son retour elle était plus certaine que jamais que Melaus leur cachait quelque chose.

Il n'y a rien à trouver de ce côté là, mais cela devrait rassurer les joueurs de savoir qu'ils sont au moins dans le bon secteur géographique.

♦ Urkdun se rappelle que Malisse cherchait une « grande cave », à un moment. Il ne peut pas en dire plus, puisqu'il n'a pas voulu l'écouter, mais des caches enterrées seraient effectivement une planque idéale.

C'est le moyen essentiel de retrouver l'endroit, et celui que vous pourrez utiliser pour guider votre équipe.

♦ Le duo s'est enfui de la conjuration en emmenant avec eux une dizaine de soldats fidèles, plus amis d'Urkdun que soumis à Melaus. Ce seront d'autres sources d'info ou d'aide éventuelle si votre groupe patine. Par exemple, ils savent que Malisse cachait à son père un petit ami secret quelque part dans le quartier des Flèches, une université renommée.

LES "GRANDES CAVES" ?

En réalité, Malisse avait mal entendu, et le quatrième caveau se trouve dans « la grand-cave Berthier ». Rien à voir avec une cave vinicole, ou une caverne naturelle. Il s'agit d'un site légendaire lié aux Elfes. Une cour ou un palais, à quelques distances de Pôle, où les mages auraient expérimenté sur les races chimériques, et peut être créé quelques animaux fabuleux. Le terme grand-cave est l'équivalent d'un laboratoire important ou d'un centre de recherche en archéologie elfique. Hugues Perlin-Berthier a déduit l'existence de cette cache de plusieurs documents anciens, il y a un siècle à peu près, et a popularisé le terme.

Cette double piste et cette référence bizarre grand-cave / grande cave est là pour vous permettre de balader un peu vos joueurs, mais laissez-les rapidement retomber sur leurs pattes.

Les PJs pourront découvrir le fin mot de l'histoire...

♦ s'ils discutent avec des Hysnatons un peu éduqués qui pourraient connaître l'autre acception du terme. C'est une légende connue des passionnés de l'histoire elfique ou du folklore hysnaton du Centre.

♦ s'ils enquêtent dans les universités. La théorie Berthier est récente à l'échelle académique, et elle a ses fans et ses détracteurs dans les milieux historiques et archéologiques.

♦ s'ils cherchent dans le milieu du vin, ils apprendront surtout que la majorité des « grandes caves » sont dans l'Est vorozion. C'est un crève-cœur pour les passionnés du Centre, n'ayant que des caves récentes à se mettre sous la dent. Quelqu'un finira par faire la remarque qu'il faut pour lever le doute et trouver le bon fil à tirer.

Enfin, la piste du petit ami est un excellent moyen pour finir d'aiguiller les recherches, surtout qu'elle fichera Urkdun en rogne si les PJs l'ont laissé les accompagner. Il sera furieux d'avoir ignoré l'existence de ce suborneur de jeune fille jusque-là, et voudra absolument voir de qui il s'agit.

Le « petit ami » en question se nomme Fleur d'Armonce, étudiante en histoire et passionnée par les légendes hysnatones. C'est ainsi qu'elle a rencontré Malisse, et elle sera dévastée en apprenant sa mort. Elle aussi pourra raconter l'histoire de la grand-cave, puisqu'elle a fait des recherches pour Malisse depuis sa dernière visite. Elle a aussi appris qu'une fouille active est en cours depuis quelques années, un peu plus au nord, sur l'emplacement supposé de la cave.

MARQUELLE-PITIÉ

Le chantier archéologique qui essaie de retrouver les restes de la grand-cave, à été lancé par la famille Perlin-Berthier et la haute université des gloires de Pôle. Le mandat a un peu plus d'une vingtaine d'années, mais les recherches se sont déplacées à Marquelle-Pitié il y a quinze ans. L'université pourra expliquer qu'un généreux donateur a aidé à organiser le nouveau chantier, mais que depuis tout se fait là bas.

Marquelle-Pitié est un bourg à quelques jours de Pôle, dans l'ombre des Crêts. C'est un secteur boisé, compliqué pour le voyage, et trop près des Prudences et de la Côte Noire pour être vraiment rassurant. Un endroit idéal pour une cache discrète, donc.

Le bourg lui-même est étalé tout le long d'un trio de colline, sur la berge nord de la Lairette. Cet affluent de la Haute Wilkes est le centre névralgique du secteur, et le commerce local tourne tout entier autour. C'est un vieux bourg dérigion plus typique et traditionnel que beaucoup, où les vieilles pierres, les traditions et la coutume sont maîtres.

Le chantier

Il occupe une partie des artisans et des forces de la ville depuis des années, et un coup de pouce inattendu il y a dix ans a encore renforcé ça. Les fouilles sont situées à une heure de marche à l'est, et sont surveillées par des gardes payés par la ville. C'est un centre de vie important, et véritable plaisir pour l'archéologue amateur.

Sauf que les ruines sont celles d'un village dérigion typique du 3ème siècle, bâti à partir de restes d'occupations anciennes, mais sans rapport avec les Elfes. Les gens des équipes de fouilles sont conscients que ce n'est pas le bon endroit, et essaient désespérément de faire durer l'illusion, le temps de dégoter une autre piste valable.

Hugolin Maton des Échelles

Chef de chantier et responsable. Hugolin en a assez d'être ici, assez d'être archéologue, et assez que tout le monde lui demande des choses. Dépressif et las, il veut vraiment sortir de cette situation, mais n'a aucune idée de comment faire.



Marlin Restand

Second d'Hugolin, en charge de l'équipe B. Curieux et magouilleur, Marlin cherche un autre emplacement de fouille, quel qu'il soit, pour prolonger le travail coûte que coûte. Il sait que beaucoup de gens vivent du chantier, et qu'il doit trouver une solution.

Sherline Restand

Fille de Marlin, dégoûtée d'être bloquée là, et prête à tout pour partir à Pôle. En gros, elle est trop jolie pour ce coin, cherche-merde, et douée pour s'en tirer en laissant ses problèmes à d'autres.

Le camp militaire

Installé il y a une dizaine d'années, c'est un camp d'entraînement destiné à de jeunes gens prometteurs. En gros, un camp d'adolescents, avec une moitié de jeunes bourgeois destinés à des carrières militaires, et l'autre moitié de pupilles de la couronne. C'est un véritable vivier de futurs officiers pour les Noblesses, et un nid de vipères pour le bourg. Imaginez une ville de garnison, mais les bidasses sont des gamins trop sûrs d'eux, s'abattant sur le bourg chaque weekend pour un repos bien mérité. Si vos joueurs n'arrivent pas à inventer quelques conneries amusantes avec un endroit comme ça, c'est à désespérer.

Jouasse de Crépi

Responsable du camp et matrone de l'ordre de l'Empire flamboyant. Cette vieille institution est une sorte de club social, obsédé par la grandeur impériale et les traditions. Pour Jouasse c'est aussi l'occasion de montrer son obsession de la chasteté et de la pureté du corps. Ses fixations malsaines sur l'hygiène, l'abstinence et l'exercice physique sont une véritable horreur pour ses équipes comme pour les pensionnaires.

Martelin Mort-de-Char

Porteur mineur et responsable de la formation militaire. Martelin est un soldat lamentable, mais un bon combattant, ce dont il est bien conscient. Sa seule raison de vivre, c'est l'admiration de ses élèves, dont s'abreuve son Fleuret, Caspienne. L'Arme est obsédée par le regard des foules et ne veut que des compliments et des gasps ébahis. Si elle peut profiter de quelques nuits avec un ou une admiratrice, tant mieux, mais de l'admiration avant tout.

Alexandrien Petit-des-murailles

L'un des rares enfants de la haute noblesse envoyé ici par une famille désespérée par ce quatrième fils ingérable. Loin d'être une punition pour Alexandrien, ce fut l'occasion de se faire quelques amis, et de monter un petit gang mixte soudé et efficace. Toujours à l'affût d'un coup ou d'une blague à faire, ils seront les premiers à repérer les Armes-Brisées. À partir de là, faites en des adjoints utiles, une fausse piste ou de véritables gêneurs, au choix.

Le bourg

Marquelle-Pitié est donc un bourg étroit, ou quatre rues s'emmêlent tout le long de trois collines, au bord de la Lurette. Les bâtiments sont anciens, datant de la première moitié de l'Empire, et même les installations récentes sont faites de vieilles pierres et dans un style daté. La maison du premier légat – équivalent du chef de quartier local – est une magnifique villa au centre de la ville. La grande rue s'étend à partir de là, et donne accès à tous les lieux intéressants.

Les halles

Se sont les lieux d'échange et les marchés réguliers, où se retrouvent les marchandises de la région. Les halles sont incluses dans cinq bâtiments distincts, installés le long de la grande rue. Les marchés ouverts un jour sur deux donnent l'impression d'une ville plus animée qu'elle ne devrait, au grand plaisir de tout le monde.

Les soiffardes

Ces estaminets sont installés dans toute la ville, et servent de repaires à des groupes de citoyens ou d'amis, toujours en petits comités. Ce ne sont pas des endroits inhospitaliers ceci dit. Simplement ici on se réunit entre connaissances, dans des lieux soutenus par une fiscalité avantageuse. À nouveau, c'est un point qui donne l'impression d'une vie sociale plus grande que nature. Quel bourg provincial peut se vanter d'avoir une vingtaine de bars actifs au moins ?

La vieille bibliothèque

Magnifique bâtiment, mais ce n'est malheureusement qu'une façade entretenue, ayant servi de carrière de pierre taillée pour la ville aux siècles passés. Ce n'est plus une bibliothèque depuis longtemps, et le légat comme ses équipes feront savoir à qui le veut qu'ils ont déjà des titres et des médailles pour qui voudrait bien financer la reconstruction des bâtiments intérieurs. Pour le moment, les « bibliothécaires de la ville » sont un gardien et ses deux fils, chargés d'éloigner les gamins tentés par la visite des bâtiments branlants et dangereux.

La maison des foulonniers

Sous ce nom ronflant se cache un bordel luxueux, centre de la vie mondaine de Marquelle-Pitié. C'est un grand établissement, avec pour « thème » la draperie et les étoffes traditionnelles. Pour le reste, c'est un bordel classique, avec un stock d'esclaves plutôt conséquent, et un manque d'humanité flagrant.

Si la ville paraît plutôt sympathique au premier abord, les foulonniers font tâche assez vite. L'ambiance est agressive, les filles maltraitées, et un certain malaise flotte. D'ailleurs, le légat, alors que beaucoup de notables sont des habitués, n'y met pas les pieds. Officiellement, il est heureux en ménage et préfère s'amuser avec son épouse, mais c'est une excuse bizarre pour un derigion bien né...

LES SECRETS DE MARQUELLE-PITIÉ

La grand-cave suspectée par Berthier est effectivement là, et elle a été découverte il y a bientôt dix ans. Depuis, les fouilles servent simplement à détourner de l'argent, et à camoufler ce qui se passe ici.

Le responsable des fouilles d'origine se nomme Marillion. C'est un Hysnaton elfique très remarquable, très pur, et animé d'une haine sans pareille pour les vrais Elfes. C'est aussi un fusionné, ayant décidé de vouer sa vie éternelle à l'étude des secrets des Elfes afin de se prémunir du danger de leur retour potentiel.

Marillion a connu Berthier et l'a aidé dans ses travaux, et il était présent pour la découverte de la cave il y a une dizaine d'années. À l'époque, les recherches se déroulaient en ville, sur le site même de l'ancienne bibliothèque. La cave est effectivement sous le bâtiment, et était certainement le centre vital de l'ancienne ville. Sauf qu'à la découverte de la cave, Marillion et ses hommes ont été attaqués par une bande de malfrats menée par un Hysnaton bien connu des PJs, et pendant que son équipe était massacrée, Marillion devenait l'un des premiers prisonniers mis au frais par Melaus.

Depuis lors, les prisonniers trop visiblement hysnatons sont mis à l'abri à Marquelle-Pitié pour éviter de donner des doutes aux membres du Miroir du passé. Le chantier a été déplacé à l'extérieur de la ville, et un nouveau chef de recherche recruté. C'est pour ça qu'Hugolin est dépressif et mal à l'aise. Depuis des années, il s'aperçoit que son chantier n'est qu'une fumièterie. Il croit à un simple détournement de fonds, mais la vérité ne le rassurera sûrement pas...

Un dernier pour la route ?

Lorsque les bestioles de Mademoiselle ont commencé à mourir ou à se carapater, les gardiens des caves ont compris que leurs pensionnaires étaient sur le point de se réveiller. Il y avait bien une réserve d'épices narcotiques en cas de souci, mais pas de quoi tenir bien longtemps. Aussitôt, une mission d'urgence est partie vers l'ouest, pour capturer une caravane d'épices adaptées. Afin d'effacer leurs traces, les soldats ont éliminé tout le personnel de l'expédition, ramenant les proies potentielles pour les enfermer à la maison des foulonniers. Il n'y a pas de petits profits...

Les pensionnaires récentes du bordel sont donc des voyageuses venues de la Nation, attendues à Pôle, et maintenant esclaves sexuelles dans un clandé du Centre. Cela explique l'ambiance de la maison, et annonce un massacre quand les enquêteurs sur la piste de la caravane disparue vont finir par débarquer.

Mais les veilleurs de Melaus s'en fichent. Ils ont un stock d'épices pour voir venir, leurs pensionnaires sont tranquilles et Melaus devrait arriver bientôt...

(Et on conclut la prochaine fois, avec une description des gardiens, et celle des fusionnés sur le point de se réveiller. Et ce sera donc l'épisode... 3/2. Merde.)

