

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ANNÉE 2017

Chagars Enchaînés n°99 à 127

C'est un peu dommage de n'avoir pas fini le Chagar au #100, comme évoqué à un moment. Cet Annual serait un peu moins épais et long à imprimer.

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.



N°99 - 11 JANVIER 2017

C'est reparti ? sûr ? Oui ?

Pas de regrets ?

Ok.

Alors c'est reparti.

SCÉNARIO 02 – « UNE LÉGENDE » – 1^{ÈRE} PARTIE

Précédemment dans Éclats de lune

Nous avons laissé nos héros après la fin de leur vengeance, ayant débarrassé le continent d'une Arme aussi antipathique que dangereuse. Ils ont aussi sauvé un ami, l'Arme-Dieu Eclipse, et lui ont rendu sa famille et sa liberté.

À présent, les Armes vont devoir se trouver des occupations, et comme le monde est bien fait, une mission leur tend bientôt les bras : secourir une Arme-Dieu perdue depuis plusieurs siècles. Vu leur histoire récente, les Armes-brisées ne pourront pas dire non, et se retrouveront donc mêlées... à un nouveau plan tordu de la Mort carmin.

REMERCIEMENTS (PAS TRÈS SINCÈRES)

Le début « normal » de ce scénario se déroule à la citadelle des glaces (si les PJs sont parvenus à empêcher qu'elle ne soit détruite), ou dans le camp où se sont rassemblés les survivants, un peu plus loin sur la côte (si la citadelle est détruite ou aux mains des Piorads). Il est possible que votre version du scénario ait provoqué d'autres résultats, aussi devrez-vous peut-être adapter un peu ce lancement.

Qui, comment, pourquoi...

Les PJs sont approchés par deux figurants qui souhaitent les remercier : Esmus Lorien (un légiste vorozion travaillant pour le grand conseil) et Véale Pabnir (alweg vorozione/piorade, guide à louer et voyageuse).

Esmus était en mission dans la région sur ordre d'une commission d'enquête du conseil de Nérolazarevskaya, afin d'en savoir plus sur les agissements d'Hérasmus Victor. Quelques conseillers méfiants avaient des doutes sur les intentions de Victor – sans se douter de l'ampleur du problème, tout de même – et ils ont envoyé le légiste ici pour une simple tournée d'inspection.

À son arrivée à la citadelle, Esmus fut vite repéré par les complices d'Anathos, puis jeté au fond d'un cachot, mis au secret en attendant qu'Hérasmus arrive et prenne le temps de l'interroger. C'est grâce aux PJs qu'il a pu survivre et être finalement libéré, quand les autorités ont clarifié les choses en reprenant la citadelle en main (ou lors de l'évacuation, selon l'ambiance). En se renseignant, il a appris le rôle des joueurs, et souhaite donc les remercier. Il espère aussi les interroger un peu – poliment bien sûr – et en apprendre plus sur toute cette histoire.

Véale a l'air un peu plus mal à l'aise. Elle aussi sort des cellules de la citadelle, mais sans trop savoir pourquoi. Elle fait souvent des voyages dans le Nord pour le compte de clients vorozions, pour ramener des produits ou des renseignements, passant à chaque fois par la citadelle. C'est la première fois qu'elle se retrouve au cachot, alors qu'elle assure n'avoir rien fait ni vu d'exceptionnel. Votre but est de la présenter comme une femme un peu perdue, qui ne comprend pas bien ce qui se passe, et ne sait pas trop qui elle doit remercier, ou de qui elle doit encore se méfier.

Il y a plusieurs choses intéressantes à apprendre auprès de Véale :

- C'est une porteuse d'Arme-mineure. Son Arme, Shèdr, est un poignard massif, qui ne répond pas aux appels, et ne fait que ronronner vaguement quand sa Porteuse le cajole et le caresse. Ils ressemblent un peu à un couple de gentils idiots, attachés l'un à l'autre mais incapables de l'exprimer. Véale finira par demander aux PJs de ne pas trop en parler autour d'eux. Elle n'aime pas se battre, et ne veut pas se mêler des luttes, intrigues et autres concours de bites des Porteurs « normaux ».

- Véale rentrait du Nord quand elle a été capturée. En fait, elle revenait d'une mission à Markony pour un riche marchand de Belgrano. Le vieux pense avoir trouvé la piste d'une très vieille Arme-Dieu perdue dans le Nord depuis plusieurs siècles. Véale devait prendre des contacts pour organiser un voyage et retrouver cette Arme. Cela devrait normalement toucher les joueurs vu leur histoire récente, et les décider à se mêler de cette histoire. Ça tombe bien : c'est le scénario du jour.

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.



ESMUS LORIEN

Légiste enquêteur en mission pour le conseil 3 / 6

Spécialités – 9 : Déduction logique, Mener un interrogatoire (poliment), Passionné d'astrologie, Ponctualité

Extra – 12 : Manipuler les règles, Sang-froid

Seuil de rupture : 3

Désirs : Co 4, Pl 2, Po 3, Ri 2, Vi 1

Équipement : tenue de voyage avec ses insignes de légiste, matériel d'écriture et carnets de notes, traité d'astronomie, dague (Me 1 Co 1)

VÉALE, PORTEUSE DE SHÈDR

Guide à louer et voyageuse, porteuse d'une Arme-mineure 4 / 7

Spécialités – 10 : Combat au poignard, Équitation, Furtivité, Survie en milieu froid

Extra – 13 : Attaque en mouvement, Esquive, Mentir et manipuler

Seuil de rupture : 7

Pouvoirs de Shèdr : Aspect critique (Mentir et manipuler +3 qualités), DSI (acide +2d), Vitesse surhumaine (+1 action),

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 2, Ri 2, Vi 3

Motivation de Shèdr : Contempler la souffrance et le désespoir

Équipement : armure de cuir (Pr 1), Poignard-Dieu (Me Co), équipement de voyage, une outre de vin sympa



Sauf que...

Petit précision utile, cher ami meneur : Véale et Shèdr mentent tous les deux, et pas qu'un peu. En réalité, ils sont membres de la Mort carmin, et espèrent bien faire payer aux joueurs leur intervention dans les plans d'Anathos.

Le plus amusant, et le plus utile pour vous, c'est que l'histoire de Véale est « presque » vraie de bout en bout. Elle travaille réellement sur ce projet de récupération d'une Arme-Dieu, et c'est vraiment un vorozion de Belgrano qui finance l'opération. Elle revient vraiment de Markony, et était bien en transit vers le sud lorsque les PJs sont arrivés pour affronter Anathos et Herasmus. Simplement, Véale n'a jamais été mise au cachot, et elle savait très bien qui était Anathos, même si elle ne travaillait pas directement pour lui.

Si les joueurs se renseignent sur Véale, ils apprendront qu'elle dit la vérité au sujet de ses passages fréquents dans le coin. Personne ne se rappellera qu'elle ait été mise aux arrêts et fichue au cachot, ce qui est logique puisque « ce sont les hommes d'Anathos qui s'en sont chargés », et ils sont probablement morts depuis. En revanche, on se rappellera l'y avoir trouvée, cachée dans un coin avec l'air apeuré. Véale est maligne, rapide, bonne actrice, et très douée pour mentir est couvrir ses traces. D'autant plus que vous allez l'aider.

Fausse piste

Esmus Lorien est précisément celui qu'il dit être : un légiste travaillant pour le conseil, envoyé là pour enquêter sur Herasmus Victor et ses plans. Et pour vous, il est aussi un fanion à agiter pour empêcher vos joueurs de trop se méfier de Véale.

Vu son rôle, il est logique qu'il enquête sur les joueurs, qu'il pose des questions étranges, et même qu'il sache déjà des choses suspectes (le nom d'un complice d'Anathos, des rumeurs sur Eclipse, des détails sur le plan, même s'il n'avait pas encore découvert les buts d'Herasmus). En bref, agitez Esmus devant le nez de vos joueurs s'ils deviennent méfiants, pour que Véale paraisse innocente et fade à côté de lui.

Et tout ça dans quel but ?

Votre objectif est de pousser les joueurs à s'intéresser à la mission de Véale et Shèdr. La Porteuse fera un peu durer les suspens pour bien accrocher les PJs, mais finira par leur expliquer ce qu'elle fait exactement.

Un vieux marchand de Belgrano, Téomes Corce, est passionné d'histoire militaire et de grandes batailles. Depuis qu'il a transmis son affaire à son fils il y a quinze ans, il se consacre à son hobby, et à force de travail, il a reconstitué un grand nombre de batailles et de campagnes célèbres. Pour résumer son travail, il écrit des livres qui racontent en détails le déroulement le plus probable de tel ou tel événement militaire, en analysant les rapports de batailles, les effectifs en présence, les histoires et carrières des officiers impliqués.

Il travaille – entre autres choses – sur une reconstitution de la saga de l'Homme-aux-ours, un chef thunk qui se serait opposé aux Piorads autour de 450 dN. C'est un travail difficile, puisque effectué uniquement par l'analyse de données orales frôlant la légende, de livres et de documents dérivés, et à partir d'histoires piorades et thunks, évidemment contradictoires. Mais grâce à ses talents, Corce pense avoir tracé les grandes lignes de cette histoire, et retrouvé plusieurs clés essentielles pour reconstituer la véritable histoire de cette guerre.

Surtout, il pense avoir découvert le lieu mystérieux où se serait déroulé la dernière grande bataille de l'Homme-aux-ours. Selon la légende, les forces piorades et thunks s'y seraient mutuellement anéanties, brisant la saga du chef thunk, et mettant un terme aux campagnes piorades dans les terres du petit peuple. C'est de ce moment que dateraient les grands clans frontaliers actuels, et cette guerre aurait donc posé les fondations de l'actuelle guerre du Nord. C'est une large exagération, mais il faut bien donner un peu de lustre si on veut vendre ce fichu bouquin, non ?

Le plus intéressant, c'est que l'Homme-aux-ours était porteur d'Arme, et que son Arme, la légendaire Whitebear, n'est jamais réapparue. Si Corce a bien découvert le site de la dernière bataille, il est probable que Whitebear soit encore là-bas.

Du point de vue de Téomes Corce, c'est donc un témoin possible de la plus grande campagne militaire du Nord. Pour les Armes-brisées, c'est surtout une Arme perdue dans la neige depuis près de 600 ans, attendant sûrement que des sœurs viennent la délivrer. Ça vous rappelle quelque chose ?

VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTÉZ...

Pour participer au sauvetage, les joueurs devront accompagner Véale jusqu'à Belgrano, afin de rencontrer Teomes Corce. C'est lui qui possède les renseignements, le financement et l'équipement pour retrouver Whitebear et le délivrer. Le but est évidemment que les joueurs proposent l'idée d'eux-mêmes. Toutefois, si vous n'arrivez pas à les pousser en douceur vers cette idée, Véale pourra finalement suggérer que leur aide serait la bienvenue.

Aller de la citadelle à Belgrano demandera 55/30 jours ⁽¹⁾. Le voyage ne devrait pas être trop animé, à moins que les joueurs en décident autrement ou que le meneur ait un scénario à glisser là en guise de distraction.

Lors du voyage, Véale sera calme, sympa, veillant à ne pas éveiller la méfiance des joueurs. N'étant pas elle-même une brute épaisse, comme tant de membres de la Mort carmin, elle supportera parfaitement de ne pas massacrer qui que ce soit au cours du voyage. En revanche, son voyeurisme se satisfera parfaitement de voir les joueurs se lâcher un peu sur d'innocents péquenots, une patrouille vorozione ou des brigands en maraude. Si elle peut les pousser un peu, elle n'y manquera pas, mais sans jamais mettre ses mensonges en danger.

Il est possible qu'Esmus Lorien soit encore du voyage, si vous avez besoin de lui pour couvrir Véale ou si les joueurs s'y sont attachés. N'hésitez pas, toutefois, à le tuer en route si cela vous est utile.

BELGRANO

Lorsque les joueurs arriveront à Belgrano, Teomes les attendra déjà. Véale l'a averti en envoyant un messenger rapide en avance de l'équipe. Il a déjà assemblé une troupe, quelques soldats, des chariots pour la nourriture et le « confort minimum ». Avec cet équipage, le voyage jusqu'à Markony demanderait quatre mois, contre 95/55 jours avec une troupe plus réduite. Véale sera horrifiée, mais n'osera pas s'opposer à son « boss ». C'est donc aux joueurs de s'en mêler, s'ils ne veulent pas mettre une éternité à rallier le Nord.

Avant de partir, Corce recevra la bande dans sa maison, afin de discuter de leur aide potentielle. C'est une bonne occasion de leur présenter le vieux bonhomme, un authentique passionné de guerre et d'art militaire. Teomes n'a rien à cacher, et s'il travaille pour la Mort Carmin, c'est en toute innocence, et sans s'en douter une seule seconde. C'est à cette occasion que Corce leur présentera son fils – Teomes « le jeune » – qui dirige actuellement l'entreprise familiale.

Il leur parlera aussi de son intention de passer chercher sa nièce Tianine avant de partir, afin de l'emmener avec lui lors de ce voyage qu'il estime déjà « inoubliable ». Teomes sera ravi de la présence des PJ's qui, en plus de leur aide en cas de soucis, pourront servir de gardes du corps à la jeune fille.

Tianine 'Tinie' Corcelles

Actuellement dans une institution pour jeunes filles de bonne famille à quelques heures de Belgrano, Tianine est la fille de la jeune sœur de Teomes.

Les parents de la pauvrete sont morts dans d'affreuses circonstances, agressés lors d'un voyage par des bandits-de-gands-chemins. Teomes a décidé de prendre la demoiselle sous son aile, lui fournissant une bonne éducation et la protection de sa fortune. Il finit par se découvrir une véritable disciple, la jeune fille se passionnant elle-aussi pour l'histoire.

Teomes, qui commence à se sentir vieillir, envisage de laisser à sa nièce une partie de sa fortune afin qu'elle puisse poursuivre son œuvre. Ce voyage est une sorte de test, afin de voir si la demoiselle a l'étoffe d'une historienne, et sera capable de travailler loin de la tranquillité de son école.

Teomes 'le-jeune' Corce

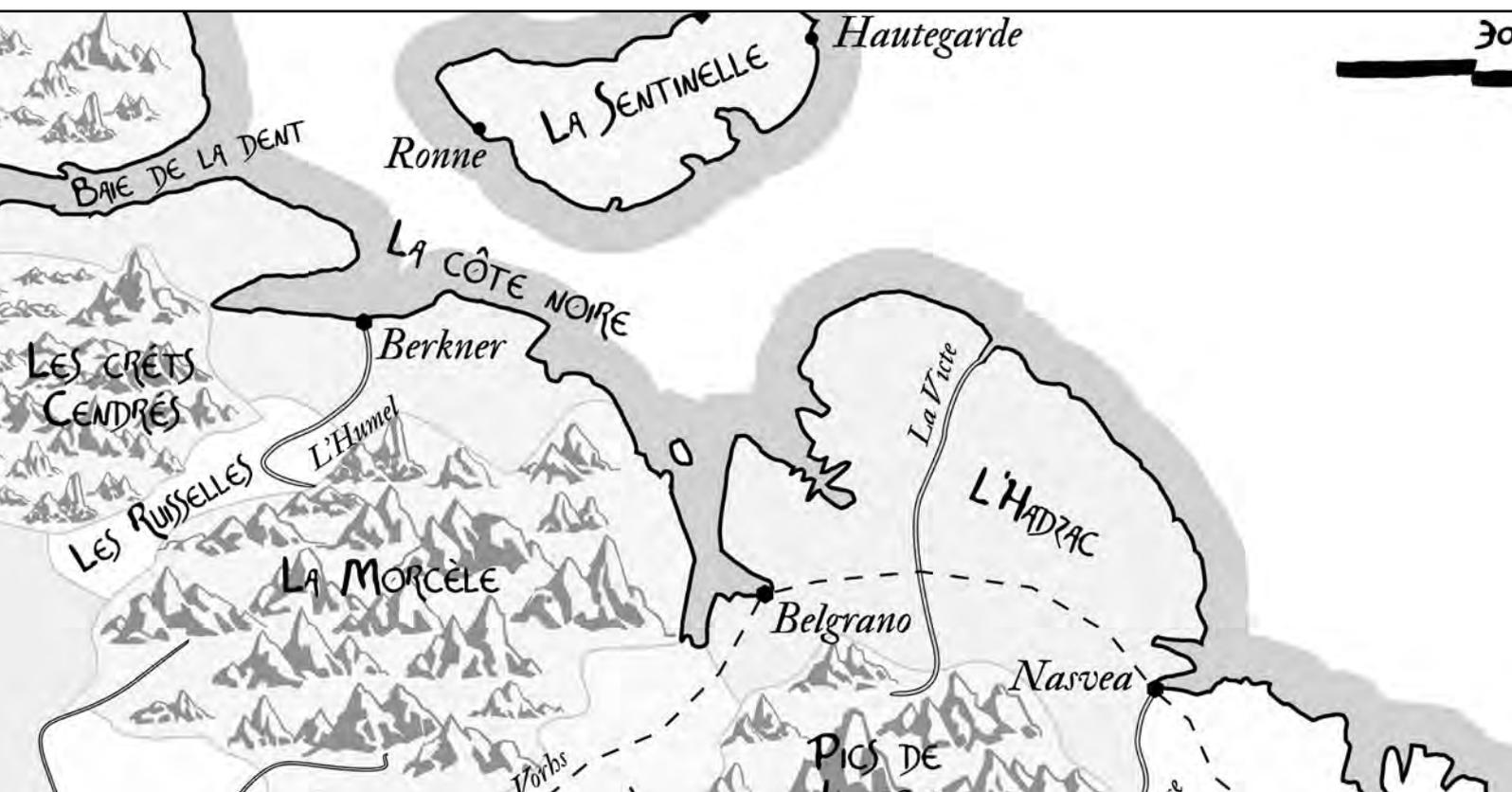
Le fils de Teomes est un Vorozion assez typique, qui s'occupe avec calme et dévotion de l'entreprise familiale – une demi-douzaine de fabriques fournissant « les meilleures bottes de cavalerie de l'Hégémone », avec des contrats assurés pour la dizaine d'années à venir.

Teomes « le jeune » ne partage pas les passions de son père, mais estime que le vieux a bien droit à un hobby, surtout si cela le garde loin des affaires et de la caisse. Évidemment, les travaux de son père coûtent cher, mais grâce aux investisseurs qui financent une partie des recherches, cela reste acceptable. De plus, la renommée des livres de guerre de Teomes « le-vieux » fournit une publicité intéressante pour une entreprise œuvrant dans le milieu de la fourniture militaire.

Par contre, le fiston apprécie beaucoup moins les projets de son père de séparer son héritage en deux parts. Que le hobby coûte un peu, c'est une chose, mais que cette petite peste de Tianine barbote la moitié de « sa » fortune pour continuer des recherches poussiéreuses et inutiles, ça passe nettement moins bien. Le fiston a donc décidé de sévir.

À la fin du repas, il profitera des discussions autour d'un digestif pour emmener un PJ à l'écart et lui proposer de « régler le problème Tinie ». Teomes ne veut rien savoir de ce qui se passera, aussi longtemps que Tianine ne revient pas vivante de son voyage dans le Nord. Charmant n'est-ce-pas ?

(1) Temps de voyage MONTÉ / À PIED, cf. Chagar 98 page 01



TOUT ÇA POUR QUOI ?

Toute cette histoire débute il y a une quinzaine d'année, lorsque Teomes Corce commence ses recherches pour divers livres, dont celui sur la guerre de l'Homme-aux ours. En enquêtant sur Moÿkal – le véritable nom du chef de guerre thunk – il découvre que celui-ci était porteur d'Arme. Ce n'est pas une grosse surprise, puisque beaucoup de grands chefs militaires partagent ce trait, mais c'est un peu plus étonnant chez les Thunks. Plus étonnant encore, Teomes découvre que l'Arme de Moÿkal, la fameuse Whitebear, est déjà célèbre... mais du côté Piorad.

En fait, selon une toute autre légende, Whitebear serait responsable du lien entre les Piorad et les chagars. Grâce à un pouvoir bien à lui, il aurait lié les deux races, donnant aux royaumes un avantage terrible qui les sert encore de nos jours.

Lorsque Teomes raconte ça à ses amis, il attire l'attention de Leolius Wagne, un membre de la Mort carmin, qui s'intéresse justement à l'histoire Whitebear. Le professeur Wagne est médecin, scientifique, et fou à lier. C'est une ordure de la pire espèce, qui se repaît de douleur et de violence, tout en affirmant œuvrer pour le bien de l'humanité. Scientifique et chercheur passionné, il travaille pour l'armée, servant de conseiller dans le domaine de la médecine de campagne. Si le personnage vous évoque vaguement Josef Mengele, vous êtes sur la bonne voie. Imaginez simplement Mengele avec une Arme-Dieu vicieuse et sadique en bonus.

Et il se trouve que le bon professeur Wagne a lui aussi étudié l'histoire de Whitebear. Il est d'ailleurs persuadé que l'Arme n'a pas seulement lié les Piorads aux chagars – ce qui supposerait que les chagars existaient déjà à cette époque. Selon Wagne, Whitebear était capable d'un tour bien plus prodigieux : il pouvait soumettre un monstre, le rendre fertile, et finalement lier sa progéniture à une lignée humaine particulière.

Cette élégante théorie explique donc à la fois l'origine des chagars, leur lien avec les Piorads, et pourquoi personne d'autre n'est parvenu à domestiquer ces sales bêtes – et croyez-moi, la Mort carmin a déjà tenté le coup.

Mais personne, jusque là, n'avait pu retrouver la sépulture de l'Homme-aux-ours. Wagne et la Mort carmin ont alors commencé à surveiller Teomes, puis à financer une partie de ses recherches. Leur but ? L'aider à retrouver l'Arme, afin de s'en emparer pour obtenir la même chose que les Piorads autrefois ; un lien avec une race de « presque-monstres », capable de seconder la faction pour semer la mort et la désolation sur le continent.

Ça ressemble à un plan délirant, digne d'un psychopathe en roue-libre avec une chance sur mille de réussir ? Tant mieux, parce c'est exactement ce que c'est. Mais la Mort carmin a des tas de manigances dans ce genre qui progressent, sommeillent ou pourrissent, partout sur le continent. Et le plus drôle, c'est qu'il suffit qu'un seul de ces plans réussisse, pour que des milliers de personnes en paie le prix.

Pas si drôle, que ça, finalement...

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Rencontre avec une demoiselle bien sous tous rapports.

Un voyage vers le Nord et une visite à Markony pour enfin utiliser les Chagars enchaînés 71 et 72.

À la recherche de la dernière demeure de l'Homme-aux-ours...



N°100 - 25 JANVIER 2017

Et pour ce numéro 100, nous vous avons préparé une surprise ; la surprise étant qu'il n'y a pas de surprise !

Sans rire ?

Bah non. Franchement, on y a réfléchi, vraiment, mais nous n'avons rien trouvé de marrant, sympa ou utile à faire pour cet « anniversaire ». Nous pensions, l'an dernier, que ce numéro serait le dernier du Chagar, mais avec l'angle pris par les scénarios et l'incapacité de « certain » à rédiger court et efficace, on sait désormais que c'était un rêve irréalisable.

Donc, on oublie, on passe sur le n°100 en faisant semblant de ne rien remarquer, et on continue en sifflotant l'air de rien.

Compris ?

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 02 – « UNE LÉGENDE » – 2^{ÈME} PARTIE

Précédemment dans Éclats de lune

Les Armes-brisées, après avoir rencontré une guide sympa (Véale Pabnir et son Arme Shèdr) et son commanditaire (Téomes Corce), se préparent à partir vers le Nord à la recherche de Whitebear. Cette Arme légendaire, aussi bien chez les Thunks que les Piorads, serait perdue dans les régions frontalières depuis presque six siècles.

ET SI ON COMMENÇAIT PAR LES RÉVÉLATIONS (POUR CHANGER)

Comme on vous l'a expliqué plus tôt, si Véale travaille officiellement pour Téomes Corce, elle se sert surtout de lui pour le compte de son véritable boss. En réalité, elle est un agent de Leolius Wagne, un membre influent de la Mort carmin. Le plan de la faction est « d'aider » Corce jusqu'à ce qu'il retrouve Whitebear, puis d'utiliser cette vieille Arme, et surtout son pouvoir exotique très particulier. Le but final ? Obtenir un monstre fertile, dont les enfants seraient liés et soumis aux membres de la faction, afin de semer la mort et la violence sur le continent.

Jusque-là, vous devriez suivre sans trop de mal, tout était dans le Chagar précédent.

Tianine 'Tinie' Corcelles...

La gentille petite Tinie est la nièce préférée du vieil érudit, et peut-être son héritière, au moins en ce qui concerne les aspects « savants » de son œuvre. C'est aussi une considérable garce, et un autre agent de Leolius Wagne.

Tianine est une gamine adorable en apparence, mais aussi une manipulatrice consommée, comme seule savent l'être les psychopathes profonds⁽¹⁾. Elle est membre de la Mort carmin depuis plusieurs années, même si elle ne possède pas d'Arme. Repérée par la faction suite à plusieurs meurtres audacieux, elle a fini dans « le programme de formation » où les membres les plus fins de la Mort cachent des sujets prometteurs, des agents d'élites en devenir, ou de futurs Porteurs intéressants.

Lorsque Teomes Corces a fait sa grande découverte sur Whitebear, Tinie était toute désignée pour participer à l'expédition et s'emparer de l'Arme une fois celle-ci déterrée. Elle reçut alors une formation complète auprès de Wagne et de ses sbires. Aujourd'hui, elle est prête, et espère bien se tailler une vraie belle place dans la faction et un avenir fait de violence et de morts innombrables. Ah les ados et leurs rêves de conte de fées...

Et les joueurs dans tout ça ?

Si on y regarde de plus près, les Armes-brisées ne sont pas tout à fait à leur place dans tout ça. Il se trouve simplement que Véale et Shèdr, travaillant pour Corce étaient à la forteresse au moment de la confrontation entre les PJs et Ahtyz. Véale, membre d'une coterie menée par Wagne, ne savait rien des plans d'Ahtyz et Hérasmus Victor. En fait, elle aurait même pu se retrouver prise dans l'assaut des Piorads et y laisser des plumes. Le couple n'est donc pas franchement en rogne contre les joueurs.

En revanche, on ne peut tout de même pas rester sans rien faire quand des quidams s'en prennent à votre faction, fût-ce à un connard comme Anathos. Son idée fut donc d'attirer les joueurs dans son propre plan, en prenant toutes les précautions pour les mener par le bout du nez. Le but est simplement de les utiliser un temps, histoire qu'ils remboursent leur dette envers la Mort carmin, puis de les « punir » le moment venu.

(1) Si vous vous souvenez du Chagar n°37 et du cercle de Cercinatus, vous vous demandez peut-être ce que nous avons contre l'Hégémone vorozion. Pourquoi coller là-bas autant de tarés congénitaux, de salauds sans cœur et de psychorigides à tendances névropathes. À ceci je répondrais simplement qu'il y a une très bonne raison, que vous découvrirez dans l'article [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED], dans Silences. Pour l'instant, disons simplement que oui, en effet, il y a quelques beaux exemples de dingues dangereux dans l'Est, et que ce n'est pas un hasard.

BABYSITTERS ?

CONCERNANT LA MISSION DE MEURTRE PROPOSÉE PAR TEOMES-LE-JEUNE

Vous aurez compris qu'il est hors de question qu'un de vos joueurs trüide réellement la demoiselle avant la fin de ce scénario. Cette mission est en fait une grosse astuce (qui marche généralement assez bien) pour que vos joueurs aient pitié de la demoiselle, s'y attache, et décide d'agir plus en sauveurs qu'en salauds.

Encore une fois, c'est une méthode possible pour brouiller les pistes, et éviter les suspensions de vos joueurs sur ce PNJ particulier, un peu comme pour Véale dans la première partie. Simple, c'est une astuce un peu plus veule, et un peu plus risquée.

Choisissez donc comme « assassin » un joueur dont vous pensez qu'il sera enclin à ne pas accomplir sa mission (après tout, Teomes ne connaît pas bien le groupe et peut se tromper). Si votre équipe est une bande d'assassins froids et cupides, n'utilisez simplement pas cette astuce, et ne leur proposez pas la mission lors de leur passages chez les Corce.

La première étape du voyage consistera donc à passer chercher Tinie à sa « pension ». Cette école pour demoiselles est tenue par une guilde très bien cotée dans la région. Elle forme les filles de bonnes familles d'une large part de la noblesse (via des précepteurs) et de la bourgeoisie, surtout d'origine militaire (via les pensions). Ce passage ne posera pas de soucis aux joueurs, et servira surtout à introduire le personnage de Tianine 'Tinie' Corcelles, nièce de Teomes (fille de sa jeune sœur décédée).

Tinie est une demoiselle de dix-sept ans, ce qui ferait d'elle une femme en bien des endroits, mais pas dans ce secteur et cette société privilégiée. Elle a l'air d'une adolescente montée en graine, jolie comme un cœur, mais surtout un peu étrangère aux réalités du monde. Elle sera « folle de joie » à l'idée d'accompagner son oncle dans ce voyage, et ne mesure apparemment pas plus les dangers de la chose que lui. Une fois présentée aux PJs, elle décidera aussitôt d'en faire ses amis. Leurs looks ou leurs origines ne la rebuteront en aucun cas, devenant même des sujets d'émerveillement («c'est si exotique, génial, beau, cool, classieux, bad-ass, unique », selon les circonstances).

Sa seule source d'inquiétude sur les PJs ? Les Armes-Dieux, sujet qui lui est apparemment inconnu. Elle semble les craindre et les admirer à la fois, mais surtout ne pas bien comprendre comment elles marchent. Elle rappellera au besoin qu'elle a été élevée à la pension, et que « les Armes et les garçons n'y était pas admis ».

Évidemment, elle joue la comédie, sachant très bien ce qui attend les PJs, et bien décidée à les manipuler au mieux avant de s'en débarrasser. C'est une comédienne remarquable, sans âme ni remords, avec un vrai talent de mante religieuse.

AU NORD, Y'AVAIT DES GROS CONS (AIR CONNU)

Le voyage jusqu'à la citadelle ne posera aucun soucis, surtout que les joueurs commencent à connaître le chemin, à force d'allers-retours. Le passage de la citadelle sera l'occasion de croiser les PNJs que vous aurez improvisés durant le premier scénario, d'utiliser contre les joueurs les bêtises qu'ils ont faites dans le secteur, en bref, de leur faire sentir que vous jouez bien une campagne et pas une suite d'épisodes sans aucun lien.

Une fois la citadelle passée, le plan le plus sûr sera de longer la côte au plus près, afin de profiter de la détestation des Piorads pour le front de mer. Véale proposera aussi d'embaucher des guides locaux, afin d'amadouer la population et de se faire des amis à peu de frais. Corce est un patron généreux, qui ne regarde pas à la dépense si on lui assure que cela facilitera le voyage.

Le but est donc de longer la côte de la Marche de l'ours (350 km, 15/20 jours), puis les forêts blanches (200km, 8/12 jours) jusqu'au pied de l'Albarrière, avant de rallier Markony (100km, 4/6 jours).

Notez qu'à ce stade du voyage, Véale proposera de remplacer les chariots par des mulets pour mieux s'adapter au terrain, et de troquer les chevaux de monte vorozion contre des quarts nordiques (des « gros-culs » en termes locaux) plus adaptés au terrain difficile.

Une note sur la gestion du voyage par les joueurs

Quelles que soit vos envies ou vos idées pour ce voyage, n'oubliez pas de demander l'avis des joueurs sur toutes les décisions à prendre, afin de les impliquer au maximum.

Même si ce ne sont pas des spécialistes, ce sont des Porteurs, et les gens vont naturellement vers eux pour l'organisation et la direction des choses. Utilisez cela pour faire plaisir aux joueurs, les mettre au centre de l'action, et les faire se sentir importants.

Cette remarque n'est, évidemment, pas valable que pour cette partie de l'aventure. Appliquez cette astuce aussi souvent que possible, et vous aurez déjà satisfait l'un des besoins essentiels des joueurs, sans trop vous fatiguer. En bonus, vous pourrez piocher au passage des tas d'idées d'ennuis et d'embûches possibles, juste en écoutant discuter de tout ce qui pourrait mal tourner.



ANECDOTE

En chemin, vous pourriez proposer la rencontre suivante à votre groupe.

Alors que l'expédition longe la côte, quelques jours avant d'arriver à Markony, les PJs aperçoivent une maison piorade posée sur une pente de pierre, tournée vers la mer. Tout PJ d'origine piorade sera horrifié par cet emplacement contre nature.

La maison est habitée par Olten, un Piorad d'une quarantaine d'année, adorable et accueillant, qui proposera un repas aux voyageurs, et sera ravi d'écouter le récit de leurs aventures.

Si les joueurs l'interrogent, il finira par raconter qu'il a perdu sa famille dans une guerre entre bānds, et qu'il a fui les combats pour venir chercher la mort ici. Toutefois, la malédiction de la mer n'a pas voulu de lui, et il attend patiemment de pouvoir rejoindre sa famille.

Olten est un peu fou, un peu étrange, mais résolument sympathique. C'est aussi un grand romantique, et si un de vos joueurs fricote avec Tinie, il le devinera facilement. Il proposera aussitôt de les marier selon le rite piorad, terrifiant du même coup le malheureux Teomes.

Markony

Pour décrire Markony, je vous invite à relire les Chagars 71 et 72. C'est un endroit sympathique, et vous pourriez avoir envie d'y lancer un scénario à vous, à condition de ne pas prendre trop de temps. En effet, Corce est pressé de voir le dénouement de cette histoire et n'appréciera pas d'être retarder pour rien.

Une bonne astuce peut être de simplement décider que les guides engagés par Véale sont en retard, et qu'il faudra les attendre de toutes façons. Vous avez alors largement le temps de glisser votre scénario et de faire découvrir la ville à votre équipe.

Les guides en question sont une petite bande de Thunks, menés par un Thunk minuscule (hysnaton nain) appelé Inianik. C'est un trentenaire amical, rigolard, très portée sur les filles, et qui prétend être un des meilleurs amants jamais né sur le continent. Lui et ses amis sont des déserrants, rentrés au pays il y a quelques années suite à des ennuis en terres batranobanes.

SI PRÈS DU BUT...

L'endroit indiqué par Inianik se trouve sur la frontière sud des bas d'Errance, au pied de l'Albarrière. Il faudra 10/15 jours de voyage pour y parvenir, grâce à l'aide des guides thunks et à condition de ne pas rencontrer d'ennuis supplémentaires. Le parcours longe le pied des montagnes, alternant selon les jours entre collines basses et pentes abruptes, selon que les guides entraînent le groupe vers la vallée ou dans le premiers contreforts de la chaîne.

Si les joueurs sont attentifs, ils s'apercevront vite que les guides s'inquiètent moins du chemin et des bêtes sauvages que d'éventuelles présences humaines. En réalité, ce que font Inianik et ses frères n'est pas très glorieux. Beaucoup de Thunks pourraient mal prendre qu'ils guident des étrangers en terres thunks, et carrément s'énerver en découvrant que c'est dans le but de leur livrer la légendaire Whitebear. Toutefois, à moins que vos joueurs ne cherchent des ennuis à tout prix ou n'aient besoin d'une ration de sang pour se satisfaire, tout se passera sans soucis.

Enfin, c'est le moment d'insister sur le mauvais temps qui empire à mesure que les joueurs montent vers le Nord. Selon la saison ou vos PJs arrivent dans le coin, vous pourrait parler de neige, d'orage ou de pluie, mais le thème générale doit être « tempête en train de monter doucement dans les hauteurs ».

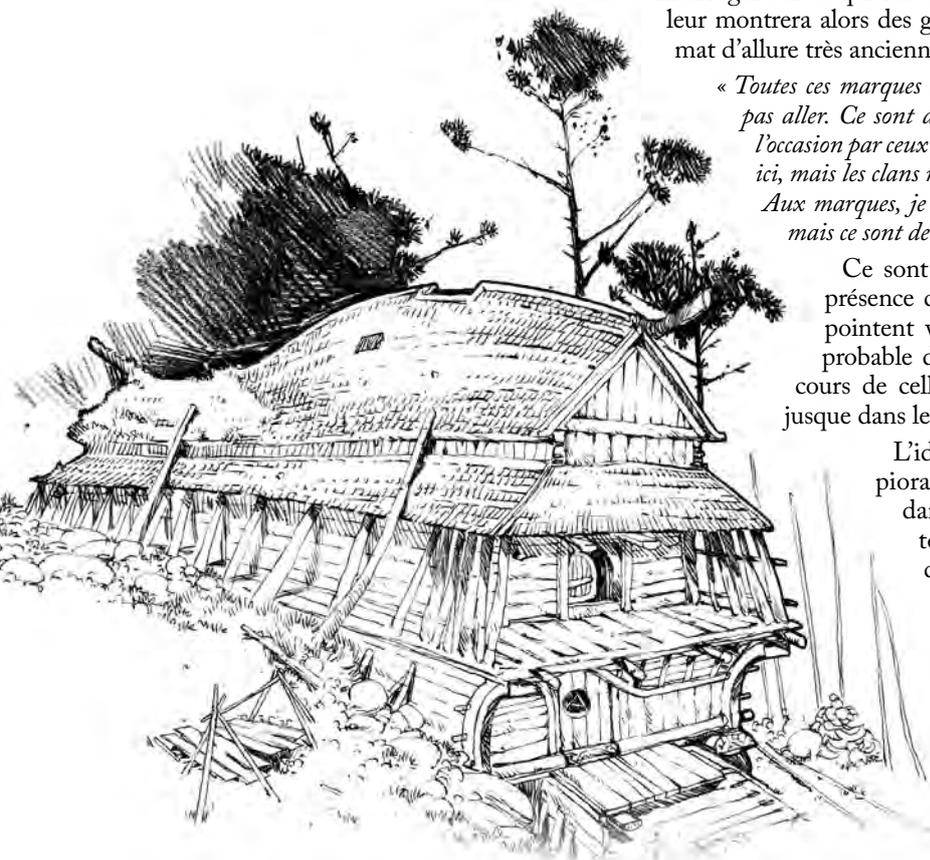
Les Passes maltorses

La tombe de Moÿkal se trouve dans une petite vallée basse, dans une avancée de l'Albarrière du sud des bas d'Errance. C'est un coin assez quelconque, et les PJs pourront s'interroger sur ce qui fait que personne n'a encore découvert la tombe. Inianik leur montrera alors des gravures en hauteur sur les entrées de la vallée, et un mat d'allure très ancienne, planté bien en vue sur une pente.

« Toutes ces marques indiquent un endroit dangereux, piégeux, où il ne faut pas aller. Ce sont des marques laissées par de vieux clans, et entretenues à l'occasion par ceux qui passent à proximité. Je ne sais pas trop ce qui se trouve ici, mais les clans ne traversent pas cette vallée, et les chasseurs n'y vont pas. Aux marques, je dirais que c'est un danger naturel ou un truc du genre, mais ce sont de très vieux symboles... »

Ce sont précisément ces marques thunks qui expliquent la présence de l'expédition ici. Les recherches de Teomes Corce pointent vers le sud-ouest des bas d'Errance comme le lieu probable de la dernière campagne de l'Homme-aux-ours. Au cours de celle-ci, il aurait entraîné une armée piorade avec lui jusque dans les terres thunks, avant de l'exterminer entièrement.

L'idée de Corce est que Moÿkal aurait entraîné l'ost piorad dans un coin qu'il connaissait bien, et où des dangers naturels pourraient renforcer le camp thunk tout en surprenant les envahisseurs. Selon les rapports de ses enquêteurs dans le Nord, les Passes maltorses correspondent parfaitement à cette description, et se trouvent dans un secteur qui pourrait coller avec les zones d'influence de l'Homme-aux-ours. Pour finir la peur qu'elles inspirent encore aux Thunks expliqueraient aussi pourquoi la tombe n'a jamais été découverte.



La fosse

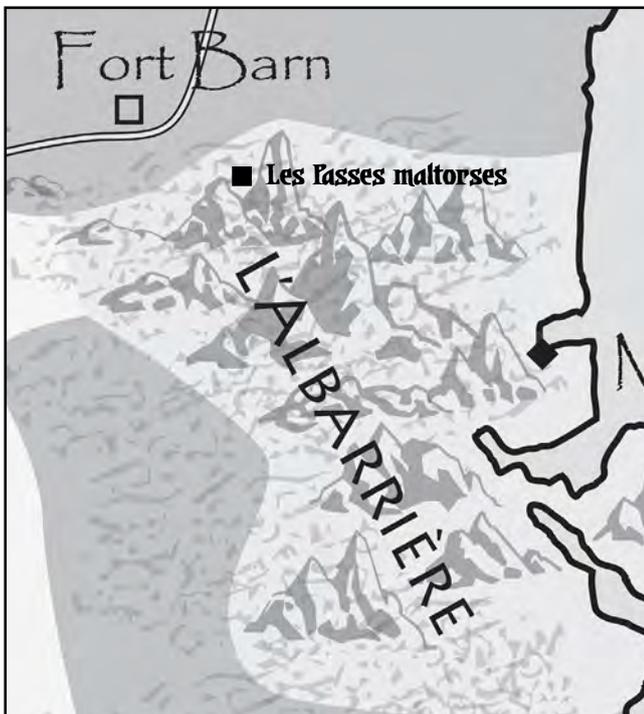
Après deux heures à avancer avec précaution, les joueurs se retrouveront face à la tombe. À ce moment là, la neige ou la pluie tombe déjà à grosses gouttes / flocons. Laissez les joueurs gérer la progression comme ils le sentent, en les stressant simplement avec Corce qui est pressé de mettre la main sur son trésor et Inianik qui rappelle à chaque instant que l'endroit est dangereux et doit receler de terribles pièges.

L'endroit intéressant se trouve dans un petit défilé boisé, au beau milieu du labyrinthe des passes. Le « piège » se présente comme une sorte de fosse de dix mètres de large sur presque soixante-dix mètres de long. Un fin chemin dallé cours tout autour, formé de pierres lissées et parfaitement jointes. La végétation s'est tassée autour des bords, et il est facile de déboucher face au trou sans le voir venir. Pour l'imprudent, c'est alors une chute de presque vingt mètres, jusqu'au fond de la fosse.

Le fond, précisément, est un aplat sans but apparent, comme un fossé ou un couloir sans issue. L'endroit est étrange, aussi déplacé que possible ici. En fait, toute personne ayant visité Pôle aura l'impression de regarder une de ces petites arrières cours tassées entre de vieux bâtiments, où le jour n'entre qu'à midi pile avant de repartir dégoûté.

Pour ne rien arranger, les Armes ressentiront une étrange impression de malaise. Il s'agit d'un mélange bizarre, comme si on murmurait au loin, mais qu'en même temps un ronronnement sourd couvrait les bruits ambiants. Seuls les porteurs d'Armes auront cette impression, mais personne ne paraît franchement à l'aise parmi les humains.

Le haut de la fosse est marqué par un léger retrait, comme une avancée de la pierre, et il n'y a aucun moyen apparent de descendre facilement. Les thunks sortiront alors de leur sacs des cordes d'escalade, qui une fois nouées et accrochées à des arbres solides à quelques mètres du bord, donneront deux accès faciles au fond de la fosse.



(Note de l'auteur : un superbe dessin de la légendaire Whitebear était prévu à cet emplacement, mais nous avons pensé qu'il était plus utile de vous indiquer avec précision où se trouvaient les passes. Il est aussi possible que j'ai oublié de réaliser le dessin en question et que cette carte soit un odieux remplissage. C'est même très possible en fait.)

La tombe de sept guerriers

La grande fosse est probablement l'un des plans les plus faciles à dessiner au monde. Un rectangle de 15 mètres sur 70, sans fioriture ni détail complexe. Heureusement, une fois en bas, il y a un peu plus à découvrir.

Pour commencer, le fond est recouvert d'une couche d'humus qui doit être le reste des débris végétaux tombé ici au fil du temps. Un PJ ayant une origine paysanne ou campagnarde pourra s'étonner qu'il y en ait si peu (à peine trois mètres) et surtout qu'il n'y ait rien qui pousse ici, même pas des fougères, champignons ou moisissures qui n'ont pourtant pas besoin de beaucoup de soleil.

Les murs sont lisses et d'une solidité étonnante. On voit bien des joints par endroit, comme si la fosse était une construction et pas une excavation, mais le travail est impressionnant. Si certains PJs connaissent des endroits « réputés nains » comme les piliers ou le grand escalier de Rockford, il y verront un cousinage lointain.

Sur les deux façades les plus longues, des gravures d'une extrême finesse représente des guerriers nains (trois de chaque côté). Ce sont des dessins complexes, clairement plus impressionnistes que figuratifs, qui montrent de puissants guerriers en armures, armés de haches (2), marteaux (2) ou épées courtes (2). Chaque guerrier est différent et très personnalisé, comme si chaque silhouette était l'image d'un nain précis et pas une simple évocation de guerrier lambda.

À l'extrémité ouest, des restes rouillés indiquent qu'il y avait autrefois une structure de métal. Ce ne sont que des fragments, échardes ou morceaux plus ou moins gros, qu'il faudra repérer dans le sol. Si on en déterre assez, un PJ ayant des talents d'artisan pourra deviner qu'il s'agissait probablement d'un escalier, mais qu'il est tombé en morceaux il y a de cela plusieurs siècles. De nouveau, les pièces et la structure paraîtront étonnamment polienne.

Enfin, les joueurs s'apercevront vite que le sol contient aussi des restes de quelques armes, armures et de rares fragments d'os aussi dur que la pierre. Une fois cette découverte faite, Corce devient presque hystérique, commençant à réfléchir à haute voix sur la façon dont Moÿkal a pu se servir de cette fosse pour piéger ses ennemis, puis se lançant dans des suppositions sans fin. Il prendra tout de même le temps d'ordonner qu'on fouille la fosse à la recherche de Whitebear. Il faudra une heure de fouille environ pour découvrir l'Arme, enterrée côté est.

Une précision importante

Aussitôt que les Porteurs mettent le pied au fond de la fosse, le malaise devient plus fort. À présent, c'est une sensation de pression, comme si le Porteur entendait un cri perçant, mais... sans le son.

À la seconde où des Armes tentent de communiquer entre elles, ou d'utiliser un pouvoir, elles comprennent le soucis. Il n'y a aucune communication possible, et les pouvoirs ne s'activent pas. Tout se passe comme s'il n'y avait pas de fluide, ou que le fluide était insensible aux sollicitations des Armes.

Si une Arme s'intéresse particulièrement au fluide et à ses mystères, laissez-la examiner l'endroit tout son soûl. Elle découvrira (test de Porteur) que l'effet vient du fond de la fosse, comme au travers de la pierre, et qu'il s'agit davantage d'un trop plein de fluide que d'un manque. Tout se passe comme si une vague de fluide rayonnait ici, perturbant et gênant l'usage de leurs capacités.

LORSQUE LES CHOSES TOURNENT MAL

Voici donc le grand final, mais surtout la partie la plus dure de ce scénario. En effet, il va falloir que vous parveniez à manipuler votre équipe pour obtenir une fin bien précise. Ce n'est normalement pas trop difficile, mais il va falloir être précis pour que vos joueurs ne voient rien venir, et prennent l'effet maximum de cette scène dans le musée.

Le but de la scène

Votre objectif dans cet épisode, est de laisser vos PJs et leurs Armes au fond de ce trou, alors que Tinie et ses hommes s'enfuient en emportant Whitebear. En effet, c'est une punition idéale du point de vue de la Mort carmin, que de laisser les Armes pourrir ici avec leur Porteurs, là où personne n'entendra jamais leurs cris.

Le déroulé idéal

Les choses devraient donc s'enchaîner de la façon suivante :

- ❶ - Les PJs et l'expédition découvrent la fosse.
- ❷ - Les PJs et Corce descendent dans la fosse avec des cordages solidement fixés aux arbres proches, accompagnés de quelques ouvriers.
- ❸ - Les Armes-brisées découvrent la « radiation ».
- ❹ - Fouille de la fosse.
- ❺ - Découverte de Whitebear.
- ❻ - Les membres de la Mort Carmin se dévoilent.
- ❼ - Combat dans la fosse et peut-être autour.
- ❽ - Les PJs sont au fond de la fosse et Tinie en possession de Whitebear.
- ❾ - Fuite des gens de la Mort Carmin.

Gérer la scène

Les étapes (1) à (3) s'enchaînent normalement sans aucun soucis. Les joueurs n'ont aucune raison de se méfier jusque là, et vous ne devriez avoir aucun bug.

Une fois la radiation découverte (étape 3), vous courez le risque que les joueurs prennent peur et refuse de rester dans la fosse. Pour les guider, vous pouvez utiliser la honte (Quoi, tu as peur, un grand guerrier comme toi ?), les sentiments (C'est à cause de cette radiation que Whitebear n'est pas sorti d'ici, il faut l'aider !) ou les PNJs (machin / machine, que tu aimes bien, a l'air étonné/déçu de ta trouille).

Ne soyez pas trop lourd sur le sujet. Il ne faut pas dévoiler votre jeu à ce moment là. L'important est d'avoir un maximum de joueurs en bas, mais il reste des solutions plus violentes pour plus tard.

À l'étape (5), Corce devient très prudent, ordonnant que personne ne touche à l'Arme. Il demandera aux PJs s'ils entendent Whitebear (ce n'est pas le cas), puis la fera enrouler dans une lingette, et hisser en haut de la fosse. Les joueurs peuvent voir à quel point il est respectueux et admiratif. Si les joueurs s'étonnent qu'il ne la saisisse pas aussitôt, il dira qu'il ne veut pas risquer de se lier à elle dans ce drôle d'endroit, où les choses ont l'air de ne « pas marcher comme il faut » pour les Armes. C'est Véale qui lui a soufflé cette idée un peu plus tôt pour le tenir à l'écart de Whitebear aussi longtemps que possible.

Ensuite, l'étape (6) se déclenche. Il faut impérativement qu'à ce moment là, Tinie et Véale soient hors de la fosse. Au pire, Véale peut être sacrifié, mais Tinie étant à la manœuvre pour la suite, elle ne doit pas y rester.

Dès que l'Arme est hors de portée des joueurs, les agents de la Mort carmin coupent toutes les cordes qui permettent de descendre dans la fosse. Si un joueur est en train d'y grimper, c'est encore mieux. S'il y a un joueur récalcitrant encore en haut, plusieurs Thunks l'attaquent pour le pousser en bas. Ce sont des fanatiques meurtriers, persuadés d'œuvrer pour la grandeur de la faction. Jouez les à fond, offrez une belle mort à ceux qui sont en bas face au joueur, et sacrifiez en autant que vous voulez pour jeter dans la fosse les Armes que vous n'aurez pas réussi à manipuler.

CONCLUSION ?

Votre but est de parvenir à l'étape (9) : Les Armes-brisées en bas dans la fosse, et Tinie en haut, brandissant Whitebear. Les joueurs, sans pouvoir, n'entendent rien, et ne peuvent pas communiquer avec l'Arme-Dieu.

Après quelques instants, Tinie se penche vers les joueurs, et leur lance un cri d'adieu avant de tourner les talons, et de partir avec ses hommes, alors que la neige redouble au dessus de cette scène désolante.

« - Voila votre punition pour avoir déplié à la Mort carmin ! »

LES FORCES ARMÉES DE LA MORT CARMIN

Les membres et soldats de la Mort carmin présents sont donc :

- Véale et son Arme
- Inianik et ses quatre hommes
- Quelques gardes parmi ceux qui accompagnent l'expédition de Corce

ET DU CÔTÉ DES PJs ?

- Les PJs
- Temos Corce, le pauvre, qui ne comprend plus rien
- Quelques gardes et porteurs parmi ceux qui accompagnent l'expédition de Corce

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Comment sortir d'un trou avec classe (et sans y passer un millénaire complet cette fois-ci).

Une petite aventure en territoire thunk avec magouille, assassins et partouze géante, avant de reprendre le chemin de la vengeance.

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°101 - 08 FÉVRIER 2017

Vous voulez une histoire drôle ? Alors c'est l'histoire de deux cons qui une semaine après le numéro 100 de leur parution régulière, ont des tas d'idées sur comment fêter le numéro 100.

Ouais, nous non plus, on n'a pas trouvé ça drôle.

Du coup, je vous le demande : On fait quoi pour l'anniversaire du Chagar enchaîné, en avril ?

LA MORT CARMIN - ENNEMI PRIVÉ N°1

Petite pause dans notre série de scénarios. Nous retrouverons nos héros dès le prochain numéro, mais je profite de ce Chagar 101 pour répondre à quelques questions de nos meneurs-lecteurs.

Certains d'entre vous ont été un peu étonnés de la place donnée à la Mort carmin dans la campagne, et de la manière dont nous la présentons. Je vous propose donc quelques précisions sur la faction, sa place dans notre saga, et son fonctionnement interne. Notez que je pars du principe que vous avez en tête les éléments de base, tels qu'indiqués aux pages 202-203 de *Métal*.

LA PLACE DE LA FACTION DANS "ÉCLATS DE LUNE"

Chouette ! Une question facile pour commencer.

Pour rappel, *Éclats de lune* est, comme *Métal*, un remake. Nous essayons de reprendre la trame générale de la version classique de la campagne, tout en y incluant notre façon de voir l'univers. Comme notre *Bloodlust* reprend *Classic* presque intégralement en y ajoutant des touches persos et des changements sur le fond, notre EdL reprend la vieille campagne avec des modifications et des bonus, mais en utilisant comme base le même schéma général. Pour simplifier : la Mort carmin était le méchant de la première version, et nous reprenons logiquement cet aspect.

Notez que c'est un très bon choix de méchant. Leur brutalité, leur amour du conflit et de la violence, leur désir morbide de raser un village, une ville, un pays ou le continent, selon le niveau du figurant, en font de parfaits petits antagonistes. Les seuls à être aussi facilement haïssables sont les gars de l'Ordre nouveau, et les nazis de ce genre sont devenus des adversaires trop classiques pour être encore amusants. Et puis on supporte déjà assez le FN à la télé, ce n'est pas pour se le retaper autour d'une table de jeu. Ce sera donc la Mort carmin.

Notez que cette aspect a certainement dû étonner en premier lieu ceux qui n'ont pas lu la campagne classique. Je profite donc de ce Chagar pour leur signaler un aspect important de la campagne. La Mort carmin est le premier « méchant » de l'histoire, même si elle paraît passer au second plan par moment. Elle restera donc le méchant essentiel de la saga, même si son visage et ses buts changeront nettement à mesure que les PJs apprendront à la connaître.

Ce qui justifie donc encore plus un Chagar pour préciser et expliquer leur mode de fonctionnement. Mazette, comme ça tombe bien !

LES TROUPES AUX MAINS VIDES

Le fonctionnement de base de la Mort carmin, est assez simple vu de l'extérieur. Des Armes brutales, violentes, psychopathes ou stupides, s'allient pour ajouter leurs puissances et causer plus de violences et de morts. C'est aussi évident et simple qu'une avalanche, avec de grosses brutes saoules à la place des flocons. Sauf qu'à y regarder de plus près, il y a tout de même quelques finesses. Ne riez pas.

Un point en particulier peut étonner le spectateur naïf : la présence de nombreux non-Porteurs au sein et autour de la faction. Comme toutes les factions d'Armes, la Mort carmin intéresse et concerne surtout les Armes. Pourtant, ce groupe attire et passionne un nombre considérable d'humains, qui soutiennent la faction, participent aux combats, ou protègent et renseignent les Armes de la Mort Carmin. Il y a trois motivations essentielles à ce genre de comportement.

La peur est une motivation commune. Certaines Armes un peu plus fine de la faction, utilisent ce levier pour pousser des gens bien placés à financer ou renseigner la faction. À la manière d'une bonne vieille mafia, elles proposent de « protéger » une région ou une famille des exactions de la faction, aussi longtemps que le malheureux humain fait ce qu'on lui dit sans poser de question ni se plaindre à qui que ce soit.

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.



L'avidité est la motivation suivante. La faction, grâce à ces donateurs consentants ou non, finance des opérations militaires, des mercenaires, des bandits ou de simples bandes de brutes, afin de ne jamais être à court de bras armés. Ces humains ont parfois conscience de servir la faction, parfois non, mais de façon générale, s'en fichent aussi longtemps qu'ils touchent leur paie.

La violence, enfin, est une motivation aussi simple que puissante. Les gens qui rejoignent la faction pour le frisson de la tuerie et le goût du sang, sont une race d'hommes bien particulière. Certains sont de purs psychopathes, qui aiment et cherchent la mort et la violence. D'autres rejoignent la faction pour échapper à des ennemis, ou fuir un passé douloureux. Enfin, un bon nombre espère, en servant et côtoyant des porteurs d'Armes, devenir Porteurs un de ces jours. La plupart seraient sûrement prêt à ramasser l'Arme d'un ennemi tombé, mais pour beaucoup, le véritable but est de s'emparer d'une Arme de la faction, afin de véritablement rejoindre les rangs de la Mort carmin, comme un membre à part entière.

LA THÉORIE DU CHAOS APPLIQUÉE AUX GROS CONS

Comme indiqué dans Métal, il n'y a pas de hiérarchie complexe dans la Mort carmin, et encore moins de commandement centralisé. Pourtant, il existe des groupes de différentes tailles, qui composent la structure de la faction, aussi bordélique soit-elle.

La bande simple, pour la violence et l'excuse

Ces gens sont les plus courants, et ne connaissent parfois pas grand-chose à la faction. Pour eux, elle est une excuse, un étendard à la violence sans raison qu'ils servent et recherchent.

Ces groupes sont généralement temporaires, réunissant une bande d'imbéciles décidés à se défouler sur une cible ou une autre. Parfois, ils tiennent plus longtemps, si les membres se trouvent une cause ou un adversaire à harceler ou à exterminer. Ce sont, de toutes façons, des structures réduites et informelles, toujours promptes à des conflits internes et à des accès de violences n'ayant rien à voir avec le but initial.

La coterie efficace, pour un vrai meneur et un plan

Le second niveau de groupe est celui de la coterie, et ressemble beaucoup à la bande. Toutefois, il s'agit maintenant d'une bande organisée, solide, avec des habitudes et des motivations construites. C'est à partir de ce niveau qu'on peut espérer accomplir de véritables actions d'éclats, et suivre des plans un peu plus compliqués que le très classique « pourchasser, tuer, recommencer ».

Ce qui fait la différence entre une bande et une coterie, le plus souvent, c'est le chef. Une Arme intelligente et motivée, voilà ce qui manque à la majorité des bandes pour devenir un vrai danger à long terme. Le souci, c'est que l'intelligence et la violence meurtrière sont toutes deux nécessaires pour s'imposer dans la faction et dans le groupe, mais ne sont que rarement compatibles.

Le réseau, groupe étendu mené par un leader exceptionnel

Les réseaux sont des raretés dans la faction, mais il s'agit pourtant du niveau où la Mort carmin devient autre chose qu'une gêne locale ou un danger parmi tant d'autres, pour devenir une véritable horreur. Le réseau est une coterie étendue, avec à sa tête un taré de tout premier ordre.

Aucun réseau ne peut exister sans un chef exceptionnel, autant par son intelligence que par sa folie. Il n'en faut pas moins pour impressionner les dingues de la Mort carmin, et rassembler autour de soi des bandes pour les combats simples, et des coteries pour les travaux fins.

Pour vous faire une idée du jeu auquel se livre le chef d'un réseau, imaginez donc une partie d'échec où vos pièces sont des scorpions shootés au crack. Ce genre d'amusement n'est ni facile ni sans risque, mais il s'efface devant la motivation du chef, qui poursuit généralement un but grandiose ou une passion dévorante. Des gens comme Ahtyz / Anathos (portée par Hérasmus Victor) et Saignée (l'Arme de Leolius Wagne) sont précisément des chefs de coteries, et à un moment donné de l'histoire, il n'en existe pas plus d'une poignée sur le continent.

La plupart du temps, les coteries s'évitent pour que leurs troupes ne s'anéantissent pas mutuellement, mais communiquent aux plus hauts échelons. Cela leur permet de collaborer si la situation l'exige, mais surtout de se surveiller, la paranoïa étant souvent un trait fort des psychopathes de haut vol qui constituent l'état-major des réseaux.



DES PLANS EFFICACES ?

Il est facile d'imaginer que des bandes réussissent à accomplir leurs buts, quand il s'agit de détruire un village ou de massacrer une famille. Mais pour les groupes plus importants, coteries ou réseaux, cela peut être plus difficile à croire, en particulier quand les joueurs viennent de mettre à bas les plans d'Anathos, et s'opposent bientôt au groupe de Tinie. Pourtant, il y a de nombreux exemples de « grands plans » aboutis, avec de terribles conséquences.

UN "HÉGÉMONE", ÇA PREND DEUX COUILLLES !

Une petite note culturelle en passant, puisque nous parlons de nos bon amis les Vorozions. Pas mal d'étrangers et de poliens mal-intentionnés commettent une erreur impardonnable au sujet de l'hégémone.

Le nom est masculin, et on parle bien d'UN Hégémone.

Si si, regardez bien. Dès la page 13 de Métal, dans la mention historique sur l'année 659 dN nous parlons de la naissance de l'Hégémone vorozion. Pas vorozione. Vous confondez probablement avec « hégémonie », qui est un joli mot, mais pas le même, tout simplement.

ET POUR ÉCRIRE UN LIVRE ÇA PREND DEUX COUILLONS !

Notez aussi que les rédacteurs du livre de base de Métal, qui osent se plaindre de vos fautes d'accords, ont donné deux dates pour la nuit de Taamish (658 dN la plupart du temps, et 659 en page 13).

La date correcte est bien 658 dN, et les contrevenants ont été privés de dessert pour leur faute.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Comment sortir d'un trou avec classe (et sans y passer un millénaire complet cette fois-ci).

Une petite aventure en territoire thunk avec magouille, assassins et partouze géante, avant de reprendre le chemin de la vengeance.

La nuit de Taamish

Le fait d'arme le plus terrifiant et le plus connu de la faction est certainement la nuit de Taamish. C'est Battlerage (cf. Chagar n°28) qui revendique ce grand plan, expliquant volontiers comment elle a participé à la révolte des Vorhs, de son origine jusqu'à l'aube de l'Hégémone. Elle est très très fière d'avoir écartée toutes les solutions négociées, toutes les opérations en douceur, et la moindre voie diplomatique proposée par les autres membres de la conspiration qui deviendrait plus tard les Compagnons de l'équerre. Même si elle a mis de l'eau dans son vin depuis son retour dans l'Est, Battlerage reste immensément fière de son chef d'oeuvre. Et c'est, en toute objectivité, parfaitement mérité. Elle est l'organisatrice de l'un des plus grand massacres de l'histoire de Tanæphis, avec tout ce qu'il suppose encore de haine patriotique et de rancune impossible à éteindre.

La survie des sekekers

De l'avis de beaucoup d'observateurs, la survie des Sekekers au fil de l'histoire est, au moins en partie, à mettre au compte de la Mort carmin. C'est un érudit de Pôle, la directrice Dialle de Rueil des Andregilles, de l'université politique, qui diffuse cette hypothèse depuis de longue années, malgré le peu d'intérêt qu'elle suscite chez ses collègues.

Selon sa thèse, la faction aurait pris part à de nombreux combats lors des périodes les plus difficiles de la « peuple » sekeker. À chaque fois que les tribus étaient en grand danger de disparaître ou étaient sous le feu de trop nombreux ennemis, la Mort carmin serait intervenue pour aider les furies. Par des attaques directes sur les adversaires déclarés des Sekekers, par des contre-feux ou des diversions brutales, la faction aurait sauvé la mise aux tribus en « au moins six occasions ».

Cette aide est difficile à prouver, car beaucoup des attaques que Dialle impute à la faction paraissent avoir d'autres causes possibles, d'autres buts que ceux que l'érudite leur donne. Mais mis bout à bout, ces événements pourraient bien constituer une preuve de l'attachement de la Mort carmin envers les furies.

Au final, si le lien n'est pas prouvé ni évident, il ne serait pas non plus très étonnant. Pensez un peu aux Sekekers, à leur violence, à leur intransigeance et aux meurtres innombrables qui sont commis, au nom de leur idéal ou par ceux qui tente de les combattre. À regarder de près les Sekekers, pourquoi la Mort carmin n'aiderait-elle pas un peuple informel dont le mode de vie est si proche de son idéal ? La seule chose un peu étonnante se trouve peut-être au niveau des dates, puisque les Sekekers existeraient, selon leur légende, depuis la guerre des cendres, alors que la faction ne serait apparue que plusieurs siècles plus tard.

Le miroir du passé

Il y a un grand plan que toutes les Armes connaissent, sans avoir toujours conscience que le Mort carmin est mêlée à cette affaire : le Miroir du passé. En effet, ce sont des membres de la Mort qui ont lancé la faction pro-hysnatone. À l'origine, le but était clairement de profiter des haines racistes pour déclencher des conflits. Ou plus précisément, de « meilleurs » conflits...

Depuis longtemps, la Mort carmin profitait des conflits déclenchés par l'Ordre nouveau pour puiser sa part de violence et de mort, mais sans y trouver une véritable satisfaction. Souvent trop inégaux, les combats entre l'ordre et ses victimes tenait davantage du massacre que du véritable défi, et se terminaient souvent trop vite au goût des membres de la Mort carmin. En aidant à la structuration d'un vrai groupe de défense des Hysnatons, la Mort carmin a obtenu de meilleurs adversaires, de meilleurs combats, et davantage de violence. Elle a aussi jeté de l'huile sur un feu déjà ardent, provoquant des conflits qui ont essaimé sur tout le continent.

Merci qui ?

N°102 - 22 FÉVRIER 2017

Depuis la naissance du Chagar, nous sommes parvenu à vous livrer un numéro toutes les deux semaines, sans faute, un mercredi sur deux. Nos seules incartades ont consisté à livrer quelques numéros avec un ou deux jours d'avance pour palier à un départ en vacances ou une absence programmée.

À tort ou à raison, nous sommes assez fiers de ce résultat. Ce n'est ni extraordinaire ni surhumain, mais que voulez-vous, on a les gloires qu'on peut.

Du coup, pas question de rater la mise en ligne de ce Chagar 102, même si je n'ai pas réussi à finir, comme prévu, l'intégralité du scénario, pour des raisons d'état général dont la description serait aussi fastidieuse que cliniquement répugnante.

Je conclurais volontiers en vous disant qu'on essaiera de finir le scénario dès la semaine prochaine pour compenser, mais l'état de l'auteur étant ce qu'il est, je ne m'y risquerais pas.

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 03 — « CHALEURS BLEUES » — 1^{ÈRE} PARTIE

Précédemment dans Éclats de lune

Lors du scénario 02, les Armes-brisées ont accompagné l'érudit Teomes Corce et sa nièce Tinie lors d'un voyage dans le Nord thunk. Leur but : retrouver l'Arme-Dieu de l'Homme-aux-ours, la mystérieuse Whitebear. La mission fut réussie, mais Tinie se révéla être une horrible traîtresse, qui abandonna les joueurs dans un piège mortel avant de s'enfuir avec Whitebear.

INTRODUCTION (ANNONCE DU DRAME)

Dans ce scénario, les PJs sont secourus par un clan thunk un peu particulier, car composé d'un nombre étonnant de métis thunk-batranoban. Alors qu'ils attendent la fin d'une tempête, ils découvrent que le clan est en grand danger. S'ils choisissent de se mêler de l'histoire, les joueurs se retrouvent dans une toile complexe de relations humaines, où de multiples suspects apparaissent. En sauvant le clan, les PJs obtiendront son aide pour reprendre la traque de Tinie, ainsi qu'une piste directe vers un scénario à venir.

Quelques PJs, perdus dans un trou

La dernière fois que nous avons vu nos amis, ils se trouvaient dans une fosse aussi profonde que millénaire, privés de leurs pouvoirs, et sûrement un poil en colère.

Le premier réflexe des joueurs sera évidemment de vous proposer mille-et-une possibilités pour en sortir. Et votre tâche sera de les frustrer aussi efficacement que possible. La fosse est trop haute pour qu'un empilement ou une acrobatie puisse réussir. Les murs sont trop lisses pour une escalade, et la pierre trop solide pour creuser des prises, et encore moins une sortie. Le pire pour cette petite bande sera sûrement de se retrouver sans le moindre pouvoir, puisque, je vous le rappelle, la fosse annule toute tentative d'usage du fluide.

Après quelques tentatives infructueuses, et avant que les joueurs ne commencent à menacer d'attenter à votre vie, annoncez-leur que le vent forcite et que des trombes de neige commencent à s'abattre autour d'eux. Laissez-les s'organiser pour combattre le froid en montant un abri de fortune, en se tassant contre un coin de la structure, ou n'importe quelle invention de leur choix.

Les choses s'annoncent mal, entre le froid, le temps et l'isolement, quand les PJs assistent soudain à la chute d'un sac au beau milieu de la fosse. Il s'agit de capes de fourrure, ainsi que de gants épais. Aussitôt que les joueurs ont commencé à les enfiler, des cordes apparaissent, pendant aux murs, et des formes indistinctes les invitent à grimper depuis le haut de la fosse. S'il y a des blessés ou des handicapés-moteur, les Thunks descendront même les aider.

Sauvés !

Les sauveteurs inespérés sont des Thunks qui arrivent d'un campement proche. Ils aident les joueurs à s'habiller un peu mieux, leur offre à boire et à manger si besoin, puis leur racontent ce qui les amène ici.

Le clan des merles gris est en pause dans une combe, à quelques kilomètres au nord, depuis un peu plus d'un mois. Aujourd'hui, un couple de chasseurs n'est pas rentré au camp. Lorsque les vents ont forcé et que les vieux ont annoncé une vraie tempête, des éclaireurs sont partis à leur recherche, afin de les ramener avant que la neige ne bloque tout le secteur.

Les éclaireurs ont trouvé les cadavres des deux chasseurs dans une vallée proche, visiblement massacrés par des voyageurs non-thunks. Un groupe est parti afin de piéger les tueurs, pendant qu'un autre rentrait au camp pour annoncer l'horrible nouvelle. Quelques autres ont choisi de remonter la piste des assassins, afin de comprendre ce qu'ils fichaient dans un secteur clairement indiqué comme dangereux.

C'est ainsi que la petite bande a retrouvé les PJs, et comprenant qu'ils avaient affaire à des ennemis de leurs ennemis, les ont secourus.

Une fois remis en état, le groupe sera invité à suivre les Thunks au village, afin de se reposer, de s'abriter de la tempête, et d'attendre le retour des pisteurs. Ceux-ci auront certainement des informations intéressantes sur les fuyards. Les Thunks expliqueront aussi aux PJs que les chutes de neige et la baisse de température actuelle ne sont que les prémisses de la vraie tempête qui finit de se former dans les hauteurs des montagnes, et sera là d'ici quelques heures.

LE CAMP DU MERLE GRIS

Le camp est un ensemble de tentes de tailles diverses, grouillant d'activité. À l'arrivée des PJs, le gros temps a encore forcé, et les adultes sont occupés à rassembler les enfants et les animaux avant que la véritable tempête ne s'abatte sur la combe. Même s'ils ne connaissent pas bien le Nord, les PJs ne pourront que remarquer de nombreux traits un peu étranges. Apparemment, le clan contient pas mal d'hysnatons, et un nombre étonnant de métis batranoban-thunk.

Les PJs seront accueillis dans une tente de stockage, invités à se servir des couvertures et des ballots de laine rangés là pour s'installer.

Les batrano'thunk

Le métissage du camp est dû à l'arrivée dans le clan, il y a presque quarante ans, d'une petite bande de voyageurs batranobans. Leur meneur, Salim Baraka, un jeune homme d'une grande beauté et d'une belle prestance, est arrivé dans le Nord avec quelques proches, mais surtout avec une vingtaine d'esclaves thunks, femmes et enfants. Salim expliqua qu'il venait d'une terre à l'ouest, où la vie humaine avait un prix mais aucune valeur, et qu'il n'avait pas supporté de voir la douleur des Thunks enchaînés. Lui et ses amis avait délivré ce groupe d'esclaves, et les avait accompagnés jusque chez eux.

Personne dans le clan ne compris ce qui avait poussé Salim et sa bande dans cette aventure, mais ils avaient sauvé des Thunks, et ne réclamaient rien en échange. Ils furent acceptés, appréciés, et si une partie de la bande repartit finalement vers le sud, quatre d'entre eux restèrent et devinrent des Thunks d'adoption.

Au fil du temps, les mœurs aventureuses des Thunks et leur amour de l'exotisme firent des quatre immigrés des amants très demandés, et de petits métis se mirent à courir un peu partout. Après quelques années, ces petits métis eurent d'autres petits métis eux-aussi, et le clan devint l'un des plus étranges du Nord thunk.

Baraka ?

Salim Baraka, de son vrai nom Salim ab'al Barkka – oui oui, un Bathras vrai de vrai – était le quatrième fils d'une importante famille batranobane. Allergique à la politique et aux intrigues, il vécut un début d'existence assez idyllique, jusqu'à ce que la mort de deux de ses frères le propulse sur le devant de la scène. Soudain convié à une foule de mondanités, forcé de s'intéresser aux affaires familiales, il se mit à chercher une voie de sortie. C'est Kamit, un esclave thunk avec lequel il s'était pris d'amitié, qui lui proposa un plan.

Salim racheta un lot d'esclaves thunks et, accompagné d'une poignée de jeunes hommes aventureux, s'enfuit de chez lui en faisant croire aux esclaves qu'il les libérait de leur terrible sort. Sa famille mit quelques temps à comprendre que le jeune homme avait réellement disparu, et mis cela sur le compte d'un assassinat par une famille rival.

Le voyage jusqu'aux terres thunks ne fut pas de tout repos, mais guidée par Kamit, la bande parvint à son but. La libération des Thunks, même si elle était un peu « romancée », offrit à Salim l'abri tant espéré. Avec le temps, le jeune homme en vint à aimer ce peuple et cette terre, et décida de rester ici, où les joueurs finiront par le rencontrer.

Dernier point : avec le temps, les détails du « sauvetage » des esclaves par Salim ont fini par être révélés. Aujourd'hui, tout le monde sait que Salim a essayé d'acheter sa place ici et sa liberté, mais à de rares exceptions près, cela ne gêne plus personne. Après tout, ce gamin était plus intéressé par la liberté que par la richesse, il a échangé sa vie d'oisif contre l'errance en sauvant quelques Thunks au passage, et tout cela a commencé parce qu'il s'était pris d'amitié pour un simple esclave thunk. Selon le point de vue local, cela fait de lui quelqu'un de bien, tout bien considéré.



Le jeu des intrigues ne s'arrête jamais

Cette belle histoire aurait pu se terminer là, si dans l'Ouest, les choses n'avaient pas un peu changé. La famille Ab'al Barkka, après quelque revers de fortune et une guerre interne entre plusieurs membres influents, est en train de reprendre du poil de la bête. Actuellement, un petit cousin de Salim s'empare peu à peu de tous les pouvoirs, et s'appête à conclure un mariage avantageux avec une famille importante. Les choses étaient presque réglées, quand des rumeurs apparurent soudain, indiquant que Salim aurait survécu autrefois, et serait toujours vivant dans une lointaine contrée du nord.

Le jeune cousin – un dénommé Aguiz – embaucha aussitôt quelques enquêteurs compétents afin de faire la lumière sur cette affaire. Lorsque la survie de son vieil oncle fut confirmée, ainsi que le fait qu'il pourrait bien avoir quelques descendants, Aguiz fut transporté de joie.

Non, je plaisante. Il organisa aussitôt un plan sournois et ignoble pour que son oncle et ses enfants soit assassinés. Pensez donc ! Des gêneurs dans l'arbre généalogique, c'est déjà une sale affaire quand on parle d'héritage et de pouvoir, mais des bâtards d'un peuple de barbares à l'autre bout du monde ! Imaginez que ça se sache dans le beau monde.

Guy de Sangre

L'assassin embauché par Aguiz se nomme Guy de Sangre, et pourrait concourir au titre de salopard d'or, si le titre n'était pas aussi disputé sur Tanæphis. C'est un non-porteur, essentiellement parce qu'il est trop méfiant et trop paranoïaque pour vouloir se lier à une Arme. Spécialiste des poisons et épices, il compense largement ce manque grâce à ses potions, même s'il n'a pas osé venir ici avec toute sa panoplie habituelle. Dérigion d'origine, il a appris son art du meurtre dans les salons de Pôle, mais travaille volontiers dans l'Ouest batra, afin de s'y faire des amis susceptibles de lui proposer de nouveaux épices.

Son souci majeur pour cette mission était de tuer à la fois Salim et ses descendants. Un meurtre ça peut être discret, mais difficile d'organiser un massacre pareil sans que les gens ne cherchent un responsable. Il a donc mis au point un plan un peu compliqué, mais diablement efficace : une bonne petite épidémie frappant le clan entier.

La maladie, une fièvre progressant peu à peu jusqu'à tuer sa victime, est provoquée par un épice. Guy n'est toutefois pas obligé d'empoisonner les gens les uns après les autres. En réalité, c'est lui qui prend l'épice, puis transmet la maladie aux gens, en couchant avec eux. Voilà. Un poison-épice provoquant une MST mortelle, que l'assassin et ses victimes répandent peu à peu dans le village. Quand je vous disais que c'est un vicieux...

LES CHALEURS BLEUES

Cet épice est une horrible invention d'un épicier du Haas, désireux de se venger d'une maîtresse infidèle. Depuis, il a servi en de rares occasions, pour mettre un terme à la carrière de certaines prostituées, ou pour semer le chaos dans une région un peu trop remuante au goût des autorités. Son usage est sévèrement réglementé, et Aguiz pourrait bien avoir des ennuis pour en avoir fourni à un étranger.

Chaleurs bleues

Effet : Maladie (fièvre mortelle)

Rare - Périlleux - Pu 5 - Prix 11 (4 000 à 8 000)

Accoutumance 1+(Pu/2) - mois

Cet épice se présente sous la forme de cristaux bleutés, rangés dans de petits tubes de verre. Pour le consommer, on verse un alcool fort dans le tube, afin de dissoudre les cristaux. Le mélange se met alors à chauffer doucement. Pour une efficacité maximum, il convient d'avaler la mixture aussi chaude que possible.

L'utilisateur de l'épice devient le porteur d'une MST (maladie sexuellement transmissible) nommée « fièvres d'azur », et cela pour (Pu) jours. Aussi longtemps qu'il est sous l'effet de l'épice, l'utilisateur est porteur sain de la maladie et ne subit pas ses effets. La maladie se déclare toutefois aussitôt l'effet terminé. L'utilisateur doit alors reprendre une dose de l'épice, consommer un antidote, ou subir les fièvres d'azur.

Les fièvres d'azur sont une maladie mortelle. D'abord inactive et indétectable, elle s'active lors des moments de plaisir de l'hôte, afin de ne pas le tuer avant d'avoir été transmise.

Une fois active, elle provoque des crises d'un état de rêve éveillé, dont la victime a de plus en plus de mal à sortir. Puis la victime devient « accroc » aux rêves, et s'oppose finalement aux soins qui pourraient sauver sa vie. En quelques jours, la victime cesse de s'alimenter, puis se laisse aller au sommeil, jusqu'à la mort.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Le clan du merle gris, ses personnages, ses familles, leurs liens et leurs secrets .

Comment résoudre cette affaire, ou ce qui pourrait arriver si les joueurs choisissent de ne pas se mêler des affaires d'autrui.

Le retour des éclaireurs, et enfin une piste vers Tinie et Whitebear.



N°103 - 8 MARS 2017

Voici donc la fin du scénario thunk pour ÉCLATS DE LUNE, et...

Non. C'est tout en fait.

SCÉNARIO 03 — « CHALEURS BLEUES » — 2^{ÈME} PARTIE

LE DÉROULEMENT DU SCÉNARIO

L'histoire est assez simple, et devrait se dérouler selon le schéma suivant. Ce n'est évidemment qu'une possibilité, dépendant des idées et des envies de vos joueurs, mais elle devrait vous donner de quoi improviser.

❶ - Les PJs s'installent dans le camp du Merle gris, et se font quelques amis et quelques ennemis, pendant qu'ils attendent la fin du gros temps et le retour des éclaireurs. Dans le même temps, ils se frottent à quelques joli(e)s Thunks, et attrapent probablement le virus.

❷ - Les PJs découvrent la maladie qui commence ses ravages.

❸ - Sous l'influence de quelques fâcheux, les PJs se retrouvent suspects dans l'affaire du virus (voire dans quelques autres affaires). Ils doivent se disculper, tout en essayant de résoudre l'énigme de cette étrange épidémie, en particulier s'ils se sont fait des amis ou sont eux-mêmes infectés.

DERNIÈRES NOUVELLES AU CLAN

En vivant leurs premières heures ici, les Porteurs découvriront que trois événements agitent le clan.

- Manou et Koto, deux chasseurs, ont été tués par des voyageurs, sans aucune raison apparente. Des pisteurs sont partis sur les traces des coupables, et on a ramené au camp des étrangers (les PJs), qui seraient d'autres victimes des assassins.

- Yaout, la fille de Koto, a disparue juste après qu'on lui ai annoncé la mort de son père. Elle n'est pas revenue au village.

- Une maladie étrange s'est déclarée dans le clan, et le guérisseur, Doukab, ne semble pas comprendre ce qui se passe.

LE CLAN DU MERLE GRIS (PLAN EN PAGE 2)

Comme presque tous les campements thunk celui du merle gris est construit en plusieurs noyaux identiques, chacun organisé comme suit. Un cercle de tentes-habitations tassées autour d'un foyer, sert de centre de vie. Dans chaque tente habite une famille, pas forcément très stable puisque la structure familiale sont assez lâches et mouvants dans le nord thunk. La cinquième tente est une réserve commune de matériel, de vivres et de bois. Enfin un abri ouvert ou un grand enclos ferme généralement le cercle, contenant quelques bêtes dont tout le noyau s'occupe.

Les noyaux sont repartis sur le terrain pour profiter d'une défense naturelle contre le vent ou les dangers du coin. Ici, il s'agit d'une arête rocheuse qui casse les vents et rend le camp très vivable, même par gros temps.

Une zone particulière, mieux protégée, se trouve souvent le plus au centre (ici, c'est le troisième feu). Elle contient plusieurs tentes de stockage, où on place les produits à échanger, ainsi que les biens les plus précieux. C'est souvent là qu'on place aussi les anciens et les membres les plus importants du clan, afin qu'il soient moins exposés aux dangers. Une grande tente permet d'accueillir plus de monde, pour des réunions ou des fêtes. Pour le merle gris elle sert aussi d'habitation aux proches de Salim.

LE CASTING

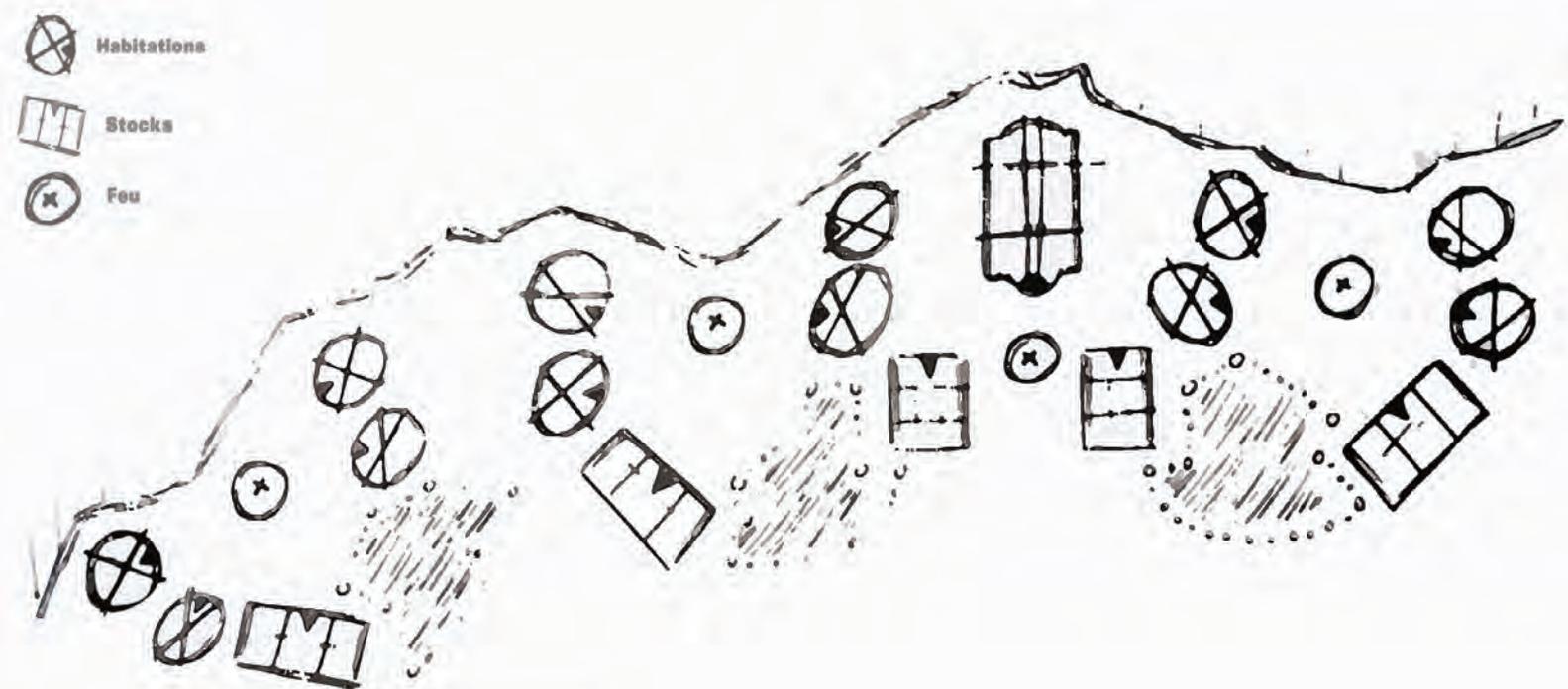
Cette section vous présente les personnages du village, et vous donne les infos utiles pour les interpréter. C'est aussi ici que nous vous expliquons leur actions au fil du scénario et les interactions possibles avec les joueurs.

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.





LES FIÈVRES D'AZUR

Il s'agit d'une maladie mortelle, produite par un épice, et transmise par voie sexuelle.

• Transmission

L'utilisateur de l'épice infecte à coup sûr ses partenaires, indépendamment de son sexe ou du leur. Un individu infecté transmet ensuite la maladie dans cinq cas sur six (jet de 1 à 5 sur 1d6).

D'abord inactive et indétectable, la maladie incube pendant quelques jours (1d6) puis s'active à l'orgasme suivant de l'hôte. Ainsi, elle ne peut pas le tuer avant d'avoir été transmise.

• Progression

Une fois active, elle provoque des crises d'un état de rêve éveillé, dont la victime a de plus en plus de mal à sortir. Cette période dure quelques semaines, la victime perdant peu à peu ses forces.

Dégâts : 2 points de Faiblesse par semaine, sans possibilité de récupérer

Interruption : test de Médecin (2) pour réduire la perte de faiblesse à 1 point au lieu de 2 (un seul test)

Effets secondaires : tant que le virus est actif, la victime subit une faille « Réverie intermittente » (2).

• Dénouement

Lorsque la victime est à trois points de faiblesse ou moins, elle devient finalement « accroc » aux rêves, et s'oppose alors aux soins qui pourraient sauver sa vie. En quelques jours, elle cesse de s'alimenter, puis se laisse aller au sommeil, jusqu'à la mort.

SALIM ET SES PROCHES

Salim (65 ans)

Le vieux Salim est toujours en vie, dernier parmi les voyageurs venus de la Nation. Son « grand amour » thunk, Tinké, est morte il y a une quinzaine d'année, après lui avoir donné trois enfants. Il a eu deux autres enfants avec d'autres femmes hors-clan, mais ceux-ci ont quitté la tribu depuis longtemps. Kamit est à présent un vieil homme fatigué, mais il garde une belle vivacité d'esprit et une passion pour son clan. Il sera ravi de rencontrer des voyageurs, et sera intéressé par chacune de leurs histoires.

Si les PJs se comportent correctement, Salim sera un allié pour eux, et les soutiendra aussi longtemps qu'ils seront sincères, ne mettront personne en danger, et n'agresseront pas de Thunk sans une très bonne raison.

Doukab (30 ans)

Le premier fils de Salim, médecin et spécialiste en herbes diverses. Il fait partie des aînés du clan, et fait office de guérisseur grâce aux talents transmis par son père et sa mère. C'est un homme agréable, un peu méfiant, mais sans a priori. Il se bat contre la maladie depuis deux semaines, et ne comprend pas ce qui se passe. Il sera soulagé d'avoir de l'aide, mais ne laissera personne mettre ses patients en danger.

Abdat (25 ans)

Le deuxième fils de Salim, chasseur et éclaireur, il a perdu une jambe il y a deux ans dans une attaque de lynx. Son frère Doukab lui a sauvé la vie, mais l'amputation lui a aussi fait perdre sa place dans le clan. Il ne sait pas comment se rendre utile, déprime, s'énerve, et peut devenir agressif simplement pour défoncer sa colère rentrée.

Yahoull (35 ans)

C'est la fille de Salim. C'est une femme calme, un peu effacée, qui vit dans l'ombre du souvenir de sa mère, Tinké. Tout le monde la compare à cette mère, la définit par rapport à elle, et Yahoull en est venue à détester cette ombre diffuse qui la suit depuis son enfance. Très douée avec les enfants, elle espérait gagner un peu de place et d'indépendance en ayant ses propres gamins, mais depuis la naissance de ses trois filles, elle a l'impression d'être devenue encore plus transparente.

Elle peut devenir une bonne fausse piste, avec son air triste, ses manières trop discrètes, et la façon dont elle alterne timidité et regards noirs lorsqu'on l'ignore ou qu'on la rabroue.

Marou, Delou (18) et Vadi (20 ans)

Les jumelles et la fille aînée de Yahoull. Ce sont toutes les trois les chouchous de leur grand-père, même si comme on le verra un peu plus tard, Vadi a pris un peu de recul depuis quelques mois.

Marou et Delou, deux jumelles assez magnifiques, font des ravages dans les villages depuis quelques années, et seront ravies de mettre la main sur les joueurs. Le fait que leur grand-père leur demande les ternir à l'œil sera juste une motivation de plus. L'idée de séduire un Porteur au point de le faire rester, gagnant ainsi un protecteur puissant pour le clan, est un sacré défi, mais elle ne sont pas du genre à reculer devant la tâche.

LES AINÉS

Niong et Bakimo (70 ans environs)

Les deux vieux routards, qui ont tout vu, tout fait, et voudront faire profiter les PJs de leur sagesse. Imaginez les deux vieux du Muppet-Show (Statler et Waldorf), en version thunk. Deux vieillards moqueurs, observant, commentant et jugeant les actions des Porteurs, toujours prêts à aider ou à dénigrer selon leur humeur, avec une bonne dose de « Autrefois, on faisait pas comme ça ! » en bonus.

Toukette (65 ans)

La vieille Toukette est une teigne agressive, qui montre que même chez les thunks, il existe de vrais méchants sans raison ni remords. Raciste et acariâtre, elle fera tout pour pourrir le séjour des PJs. Jeune, elle n'a pas eu son mot à dire lorsque les Batranobans sont arrivés mais elle s'est endurcie et a accumulé sa bile depuis cette lointaine époque. Imaginez un croisement de Boutin, le Pen et Alliot-Marie, et vous aurez une idée du désastre ambulante.

Elle n'a pas de vraie raison pour détester les PJs, mais pense sincèrement qu'ils sont là pour blesser et détruire le village. Aussitôt qu'elle les voit, elle décide aussi qu'ils sont pour quelque chose dans la maladie qui frappe le village. Il faut donc les punir, les tuer ou les chasser aussi loin que possible.

Évidemment, elle est aussi lâche qu'elle est vicieuse, et ne risquera donc pas sa peau. Par contre, elle essaiera de pousser d'autres personnes dans les pattes des PJs, se fichant des risques qu'ils prennent par sa faute. D'ailleurs ce n'est pas sa faute, puisque TOUT est de la faute des étrangers.

Voici quelques pistes possibles :

La fauche - En volant quelques objets, puis en les cachant dans les affaires des PJs, elle essaiera de les faire accuser. Elle fera de même en piquant des pièces de matériel chez les PJs et en les plaçant chez un Thunk qu'il ont l'air de ne pas aimer.

Elle pourra aussi vandaliser un endroit ou une tente en abandonnant un objet des PJs sur place. Que ce soit crédible ou bien fait importe peu, puisque pour elle, les PJs ont déjà l'air coupables.

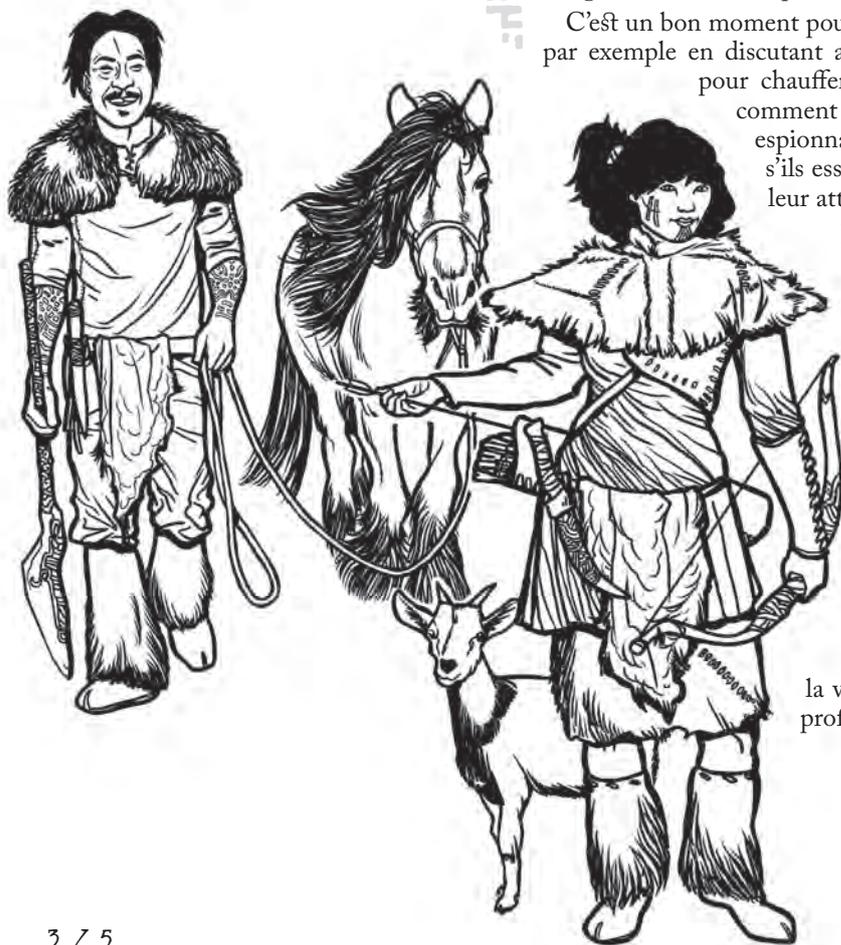
Pousser des Thunks à agresser les Porteurs - Dès que les PJs se feront des amis et amis intimes dans le clan, Toukette essaiera de semer des graines de jalousie chez les amis et amants des « victimes ». Les Thunks ne sont pas jaloux de nature, mais la vieille connaît bien ses proies, et n'hésitera pas à insinuer que les Porteurs ont pu forcer les choses, se servir de drogues, ou tout autre argument fallacieux que vous pourrez imaginer, selon le comportement de vos joueurs.

C'est un bon moment pour que les joueurs découvrent les agissements de Toukette, par exemple en discutant avec leurs « agresseurs ». En effet, elle a dû se dévoiler pour chauffer les esprits des jeunes Thunks. Laissez les PJs choisir comment ils veulent régler la situation (dénonciation, confrontation, espionnage pour accumuler des preuves...). Notez toutefois que s'ils essaient de gérer ça tout seul et se font repérer, cela pourrait leur attirer des ennuis.

Insinuer que la maladie est de la faute des PJs - Ce sera le dernier argument de Toukette, aussi impossible et idiot que ce soit. Elle sera pourtant très décidée à démontrer l'indémontrable, et vous pourrez en profiter pour glisser une ou deux vérités dans son discours - en particulier si les joueurs ont raté quelques évidences lors de leur enquête.

Elle a ainsi repéré que seul les Thunks actifs sexuellement et ouverts étaient contaminés (pas les enfants ni les couples « fixés » en ce moment). Pour elle cela désigne les joueurs comme les coupables, même si elle n'explique pas le début de l'épidémie avant leur arrivée. Elle hurlera sûrement « qu'ils ont un complice dans le clan », ce qui est à la fois stupide et un bien bel indice.

Guy, qui a dû faire des pieds et des mains pour apprivoiser la vieille carne à son arrivée, ne fera rien pour aider les PJs, profitant au contraire du bordel ambiant.



MAIS POURQUOI LE VILLAGE ENTIER ?

Les joueurs seront peut-être étonnés du plan de Guy consistant à empoisonner le village tout entier, pour éteindre la lignée de Salim.

En effet, en arrivant, l'assassin comptait simplement viser les proches et descendants du vieil homme, et quelques autres cibles annexes afin de masquer ses traces. Mais les Thunks sont ce qu'ils sont, et Guy s'est vite aperçu que les lignées ici ne sont pas aussi précises et certaines que dans l'Ouest.

Au final, malgré quelques rapides recherches généalogiques, il a bien fallu l'admettre : pour effacer les traces de Salim dans le Nord, une extermination du clan entier était la meilleure solution.

En réalité, il reste sûrement des enfants de Salim dans le Nord, dans d'autres clans, semés lors des rencontres au hasard des routes. Mais ce ne sont que de vagues possibilités, impossibles à retrouver, et Guy n'a pas l'intention d'en parler à ses employeurs.

LES JEUNES

La bande de Touch

Une meute de mômes qui voudront en savoir plus, et rendre service au joueurs en échange d'histoires et de cadeaux exotiques.

Touch - (9 ans) Le petit dur charismatique qui n'a peur de rien, et sera prêt à tout pour qu'on le laisse toucher une Arme-Dieu.

Ashi - (8 ans) La petite sœur de Touch, une furie en devenir qui se considère comme la protectrice et la garde du corps de ses petits camarades, même plus âgés qu'elle.

Yall - (7 ans) La jolie fragile aux grands yeux, qui s'essaie à ses premières séductions du haut de ses sept ans, et fera fondre le cœur des plus endurcis.

Amir - (11 ans) Le métis batra très marqué, qui sent déjà qu'il n'est pas à sa place ici et rêve de déserts lointains, de découverte et de grand voyage.

Miren et Tong - (9 ans) Les jumeaux à qui Toukette (cf. *Les vieux*) a dit que les Porteurs étaient TRÈS méchants, et qui les surveillent donc comme on piste des monstres, aussi effrayés que passionnés par cette aventure.

Yaout (11 ans)

C'est la fille de Koto, l'un des chasseurs qui ont eu le malheur de croiser la route de Tinie et sa bande lors de leur fuite. La gamine a disparue juste après qu'on lui ait annoncé la mort de son père. Après une journée d'absence, le village s'inquiétera plus sérieusement, et lancera des recherches. Participer serait un gros plus pour les PJs, s'ils veulent se faire bien voir.

La fillette s'est simplement éloignée pour pleurer, puis s'est perdue dans la tempête à moins d'un kilomètre du village. Elle s'est réfugiée dans une tanière de blaireau. Un peu de pistage, d'obstination ou d'instinct devrait suffire à la retrouver.

Si les joueurs refusent de s'en mêler, vous pouvez choisir de laisser mourir la gosse. Toukette en profitera pour insinuer en douce que les PJs sont derrière sa disparition, son enlèvement même, et une ambiance bien ignoble pèsera sur eux à partir de là.

LES ADULTES (entre 20 et 30 ans)

La population thunk est assez jeune, et même si certains vieux croûtons résistent aux hivers et aux épreuves du Nord, la pyramide des âges est tout de même sérieusement tassée vers le bas. Voici quelques exemples de PNJs à mettre dans les pattes de vos joueurs.

Vahiang

Le beau gosse du clan, qui détestera la concurrence des PJs. Il ne fera rien pour déclencher un vrai conflit, craignant de prendre un mauvais coup, mais sera plus efficace en provocations publiques et en insinuations discrètes. Si les joueurs se montrent avec Marou ou Delou, il passera à la vitesse supérieure, car les jumelles l'ont souvent fait tourner en bourrique tout en se refusant à lui.

Non'dig

Un chasseur qui en a assez du village, et voudra se trouver une Arme. Il n'a rien contre les PJs, et n'est pas du genre à tuer pour arriver à ses fins, mais il suivra les Porteurs s'ils prennent des risques, se battent ou s'aventurent hors du village.

Quoi qu'en pensent les joueurs, il ne veut rien de spécial, ni de mal au groupe ; juste être au bon endroit si un Porteur meurt, afin de pouvoir s'emparer de son Arme.

Loï et Piko

Deux amoureux, en plein « drame ». Loï est une drama-queen de premier ordre, et voudra se servir des PJs pour rendre Piko jaloux. Piko, un vrai gentil, viendra voir les joueurs pour arranger les choses. Il est assez malin, pas jaloux pour deux sous, est proposé de jouer un peu la comédie pour donner à Loï ce qu'elle veut sans mettre personne en danger.

Si les joueurs gèrent bien la situation, il peuvent passer du bon temps, s'amuser avec cette drôle de situation, et gagner un allié précieux en la personne de Piko. Il a une bonne réputation dans le village, et sera très écouté s'il se met à soutenir ou à appuyer les Porteurs.

Maena

Une jeune femme avec trois gosses, qui rêve de trouver un père pour sa meute, et fera tout pour attraper un des PJs dans ses filets. C'est une fille simple, un peu dépassée, qui se sent juste seule. Si on la repousse trop brutalement, elle pourrait devenir une alliée de poids pour Toukette.

ET L'ORDURE DE SERVICE...

Guy de Sangre

Je vous ai déjà présenté Guy dans l'introduction du scénario, mais voilà comment vous en servir lors de cette histoire

Guy est arrivé au clan il y a quatre mois, et prétend vouloir en apprendre plus sur la culture de sa « défunte épouse ». Il raconte avoir racheté une esclave thunke dont il était tombé amoureux chez un ami, l'avoir libérée et épousée, et qu'elle est malheureusement morte dans une émeute de l'Ordre nouveau il y a un an.

Il ne « supporte plus Pôle, et veut savoir d'où venait sa chère femme ». Elle-même ayant été capturée et vendue enfant, elle ne savait presque rien de sa culture. C'est donc à la fois un voyage pour s'éloigner de sa douleur, et rendre hommage à son épouse perdue. Guy a soigneusement préparé son histoire, et sera presque impossible à prendre en défaut.

Après un temps d'adaptation, il a commencé à répandre le virus. Il disposait d'une petite réserve de fioles, qu'il a épuisée un peu plus vite que prévue. Aujourd'hui, il ne lui reste qu'une ampoule de virus, et il prévoit donc de quitter le secteur très bientôt. Il ne dispose que de deux ampoules d'antidote, et tout son matériel est caché dans les affaires de... Vadi, la fille aînée de Yahoull.

Vadi ?

Guy, en ordure d'élite, s'est fait une spécialité de séduire et de manipuler les gens pour obtenir de l'aide lors de ses missions. Ici, il a repéré Vadi, qui en plus d'être très malheureuse de la concurrence de ses sœurs, est d'une nature assez dépressive. Il a commencé à la séduire doucement, calmement, et surtout en cachette. Aujourd'hui, par un savant mélange de douceur et de maltraitance morale, il la tient très correctement, et l'a persuadé de l'aider dans son projet. Notez qu'elle n'est pas infectée, Guy prenant des précautions avec elle.

Selon la manière dont les joueurs prendront les choses, ils pourront considérer la jeune femme comme une ignoble traîtresse – et après Tinie, cela commence à faire beaucoup – ou s'apercevoir qu'elle est une victime elle aussi. Lorsque les joueurs s'intéresseront à elle, laissez les apercevoir un ou deux indices, comme sa tristesse ou ses brusques changements d'humeurs. Si les joueurs la fréquentent un peu, ils s'apercevront qu'elle est rudoyée régulièrement. Ils sera difficile de lui faire avouer qui la traite ainsi, et elle pourrait bien accuser sa mère, son grand-père, ou même les PJs eux-mêmes s'il y a un public pour ça.

Si un PJ paraît sensible aux charmes des Thunks et s'intéresse un peu trop à Guy ou à la maladie, Guy n'hésitera pas à envoyer Vadi le séduire, malgré ses réticences, afin de récupérer un peu d'info. Ce changement d'attitude devrait éveiller la curiosité des joueurs, et s'ils jouent bien les choses, leur permettre de « retourner » la demoiselle et d'apprendre enfin ce qui se passe.

Si les joueurs fouillent les affaires du Dérignon, ils pourront trouver des listes de noms, qui se révéleront être des essais de rapports généalogiques au sein du clan. Salim comprendra facilement de quoi il s'agit si on lui montre les listes, et devinera alors le but du tueur. Par contre, ni l'antidote ni le virus ne sont là, puisque Vadi les cache pour son amant.

LA FIN ?

Pour conclure ce scénario, les joueurs doivent comprendre ce qui se passe, régler la situation, se procurer l'antidote et le disperser dans le village.

Comprendre ?

La description de la maladie, le casting et le plan de Guy contiennent déjà quelque pistes pour que vos joueurs puissent comprendre ce qui se passe au village. Une fois attachés à un PNJ ou un autre, ou infectés eux-mêmes, les PJs devraient se lancer dans cette enquête.

Écoutez leur idées, laissez-les s'amuser, et lorsqu'ils se seront bien creuser les méninges et auront suivi une ou deux fausses pistes, laissez-les dénouer les fils de ce vilain complot.

Régler la situation ?

Pour cela, il faudra probablement tuer Guy ou au moins le neutraliser. Les Porteurs pourront faire ça eux-mêmes, ou dénoncer l'assassin au clan.

Si les PJs font l'erreur de venir sans preuve devant les aînés, Guy demandera aussitôt un duel d'honneur, sans Armes-Dieux évidemment, avec l'intention de se booster à l'épice avant le combat. S'il s'en tire, il filera aussitôt vers le sud avec l'antidote - et Vadi en prime, histoire de rentabiliser l'affaire.

Les PJs sont libres de refuser le défi ou de tuer Guy sans respecter la coutume, mais il leur faudra alors des soutiens, s'ils ne veulent pas être à leur tour chassés du camp. Tout dépendra alors de leur comportement au cours du scénario, et au final des amis et des ennemis qu'ils se seront faits. À vous, meneur, de juger comment le clan réagira, selon l'attitude de votre équipe lors de ce séjourn.

Obtenir l'antidote et le disperser ?

Si les joueurs parviennent à retourner Vadi, elle leur révélera qu'elle possède l'antidote au virus, et le leur remettra. Sinon, il faudra le trouver sur Guy s'il tente de s'enfuir, ou le découvrir par une fouille complète du camp. Encore une fois, si vos joueurs proposent une solution qui s'écarte des idées présentées ici, qu'elle colle avec la situation, vous amuse et les amuse, n'hésitez pas !

Une fois en possession de l'antidote, il faudra trouver comment l'utiliser. Une expérience d'épicier ou de médecin peut aider, mais au pire, Salim ou Doukab pourront donner un coup de pouce. En réalité, le soin se transmet comme la maladie : un porteur doit le boire, puis transmettre l'antivirus comme la maladie, par un rapport sexuel vigoureux et thérapeutique à la fois.

Ainsi se termine cette aventure, comme dans une version porno du banquet d'Astérix, dans une belle, sulfureuse et gigantesque partouze, chacun voulant sa part de soin, un rappel, et une troisième dose avec le grand étranger ténébreux du bout, juste au cas où.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Le retour des éclaireurs, et enfin une piste vers Tinie et Whitebear.

Logiquement : Tinie et Whitebear.

Un truc petit et étrange, qui devrait passionner vos joueurs.

Un truc gros et velu, qui essaiera de manger vos Porteurs.

N°104 - 22 MARS 12017

Et c'est reparti.

Suite de la campagne.

...

(Oui, clairement, je rame de plus en plus sur les éditos, vu que je ne peux pas parler du scénario sans risquer le spoil.

Des envies ? Des idées ?)

SCÉNARIO 04 – « PROMESSES DE MORT » – 1^{ÈRE} PARTIE

Précédemment...

Bon, ce coup-ci on résume TRÈS vite, pour rattaquer rapidement.

Voyage dans le Nord, érudit Téomes Corce, nièce Tianine. White Bear, Arme-Dieu légendaire, retrouvée. Tianine, sale traîtresse, Mort carmin. PJs bloqués dans trou nain, sauvés par Thunks. Camp, problème, sexe sexe sexe. Clan sauvé. Plus de sexe.

Et enfin du nouveau !

Quelques jours après les événements de « Chaleurs bleues », alors que la météo s'améliore et que les joueurs ont fini de fêter le sauvetage du village, on vient les prévenir que le groupe de chasseurs qu'ils attendent est enfin revenu. Si vous ne voyez pas de qui on parle, il s'agit simplement des Thunks qui ont suivi la piste de Tianine et sa bande, après qu'ils aient tué un couple de chasseurs thunks (cf. Chagar 102, page 01). En fait de groupe, il ne reste qu'un chasseur, et encore en bien mauvais état.

Habap est le seul survivant de la bande, et les joueurs le trouveront dans la tente du guérisseur, en train de se faire bander un moignon de bras gauche. Le jeune homme est un métis batra-thunk de toute beauté, et ses nouvelles cicatrices lui donnent un air assez viril, quoique un peu cabossé pour l'heure. Malgré son état il voudra parler aux PJs, ce à quoi Doukab s'opposera fermement.

Laissez vos joueurs s'énerver un peu ou la jouer docile, selon leurs rapports avec le guérisseur, et faites leur un peu peur. Par exemple, si les joueurs insistent pour lui parler, faite s'évanouir Habap peu après le début de la discussion, et donnez leur l'impression qu'ils ont peut-être tué leur témoin en lui refusant un repos bien mérité. Au contraire, s'ils acceptent de le laisser se reposer, annoncez leur une « alerte médicale » dans la tente, un peu plus tard, pour suggérer que ledit témoin vient peut-être de disparaître avec ses infos.

Le but est simplement de leur faire comprendre que la traque va recommencer, et qu'il va être temps de reprendre la route.

Comment ça, pas le droit de torturer le témoin ?

Lorsque les joueurs pourront enfin parler à Habap, voici les infos qu'il pourra donner. Agrémentez-les, au besoin, de quintes de toux fatiguées, d'un petit vertige, et de plaintes sur son bras perdu ou sa tristesse pour ses frères disparus.

Laissez les joueurs poser leurs questions, et lui extirper les infos une à une. Il est fatigué, un peu confus, secoué : servez-vous en pour stresser vos joueurs.

- *Nous avons suivi leur piste pendant deux jours. Ils avançaient vite. Peut-être même... un peu trop vite. Ils avaient de bons guides, et ils savaient où aller, c'est évident.*

- *Au troisième jour, ils nous sont tombé dessus. Je ne sais pas comment ils ont pu nous surprendre ainsi. C'était un sale embuscade, vicieuse et bizarre. Ils ont quelqu'un chez eux qui a une vilaine expérience de ce genre de choses.*

- *Mes amis sont morts les uns après les autres. Je ne pouvais rien faire ! Je les voyais à peine, et ils avaient des archers avec eux ! Des archers thunks en plus. Comment des Thunks peuvent faire ça à d'autres Thunks ? Mais qui sont ces tarés, putains de lunes ?!*

- *Je me suis planqué dans une congère, et j'ai réussi à me traîner plus loin sans laisser trop de traces. J'avais deux flèches dans le gras, et une dans l'os du bras. C'est pour ça que Doukab a dû me le couper. C'est un foutu miracle que je sois encore là. Un horrible et foutu miracle.*

- *Je me suis réveillé dans le froid du soir. J'ai retiré les flèches, cassée celle du bras, et je suis allé voir si quelqu'un d'autre s'en était tiré. Ils avaient tué tout le monde, et achevé les blessés. Ce sont des dingues. Des Piorads déguisés en êtres humains.*

- *Où ils sont maintenant ? Bha s'ils continuent sur le même axe, ils filent droit sur la passe des morts-assis. Au delà, ce sont les zones de combat, puis les terres occupées. En forçant au sud-ouest comme ça, ils doivent viser le Pas-aux-haches, ou les combes d'Eybouleuf.*

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.



LA LETTRE À ALESSYO

Si les PJs ouvrent la lettre, ils découvriront un texte poli, rédigé avec toutes les finesses de l'étiquette batranobane, et signé d'un nom inconnu (Ton bel Adjimn).

La lettre raconte comment le clan de Salim a été exterminé par un mystérieux assassin, ne laissant aucun survivant dans la lignée du vieil homme.

(Oui, Salim est menteur et prudent)

Puis, « Adjimn » demande à son correspondant de découvrir le commanditaire de cet horrible forfait, afin de pas laisser l'affront impuni.

Il le prie enfin de bien vouloir utiliser une partie des fonds « offerts il y a si longtemps » pour rétribuer les porteurs de la missive, suggérant de les employer pour la punition évoquée plus haut.

Cette lettre est le début du jeu de piste vers le scénario suivant, qui se déroulera donc dans l'Ouest batranoban.

ALORS, ON VA OÙ ?

Les PJs ont donc un axe à suivre, et des buts possibles pour leur voyage. Que demander de plus ?

Des vivres, de l'aide, des guides ? Cela dépendra évidemment du comportement du groupe lors de son séjour au camp, et de l'efficacité des Porteurs lors du scénario « *Chaleurs bleues* ». De toutes façons, les Thunks leur fourniront de quoi quitter le secteur, mais selon leur opinion des PJs, les gourdes pourront contenir une eau pure rehaussée de sève distillée, ou un restant de fond de tonneau agrémentée d'un peu de pisserie de bouc. Idem pour les guides, qui montreront évidemment le bon chemin aux PJs, que ce soit pour aider des amis sincères, ou vite éloigner ces gros cons de leur camp.

Si les Armes-brisées ont perdu des Porteurs dans cette aventure, il sera facile de trouver des remplaçants dans le camp, en particulier parmi les jeunes métis. Ils entendent parler de la lointaine Nation depuis des années, et beaucoup aimeraient y faire un tour et seront tentés de rejoindre le groupe pour voir du pays.

Retour de bâton...

Une fois l'histoire de « *Chaleurs bleues* » terminée, les joueurs auront l'occasion de discuter avec Salim (ou un de ses fils si le vieil homme est mort lors du scénario). Même après tant d'années dans le Nord, il garde quelques traits batranobans, qu'il a transmis à sa progéniture. Et l'un de ces traits, la fierté, s'accommode mal qu'on essaie de le tuer et d'éliminer avec lui la tribu qu'il aime tant.

Il proposera donc aux PJs de le venger, en tuant le commanditaire de cette tentative d'assassinat. Il leur confiera une lettre et le nom d'un de ses plus vieux amis dans l'Ouest, à Durville. Charge à eux de rencontrer cet ami et de lui remettre la lettre. Cet ami, Alessyo, pourra les aider à identifier leur cible, puis les payer pour leur peine. Salim leur promet que cela vaudra le coup, et qu'ils ne regretteront pas ce voyage.

EN ROUTE !

Les PJs reprendront donc la route, avec plus ou moins d'aide et de facilité. Le voyage complet durera 200 km, avec les étapes suivantes.

La passe des morts-assis

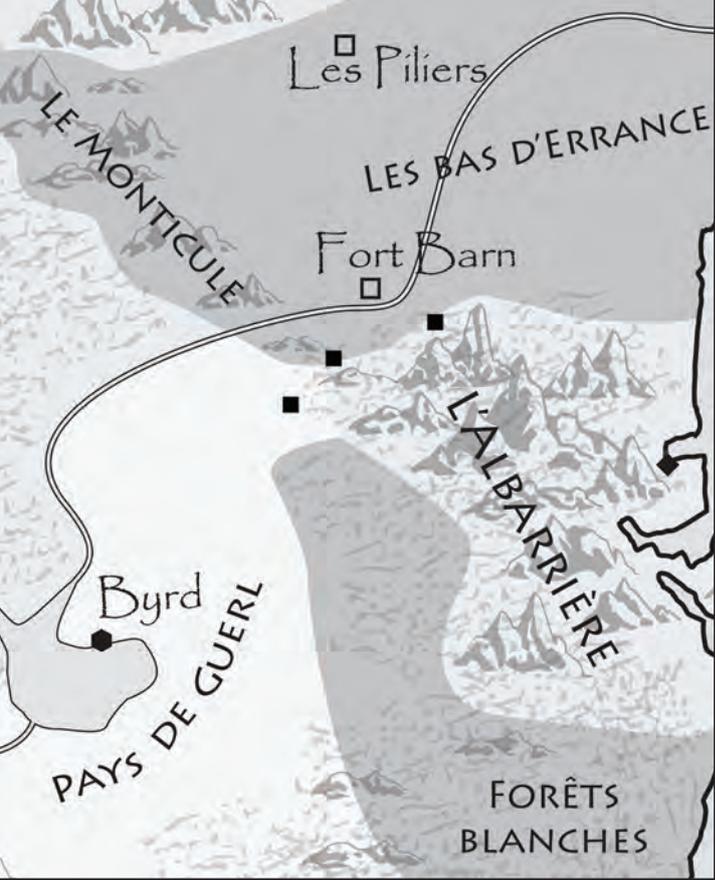
Il s'agit d'une série de passes profondes, qui permettent de s'enfoncer dans les montagnes basses, à la jointure entre l'Albarrière et le Monticule. Les gorges, parcourues de ruisseaux et de petits torrents, sont souvent raides, constituées d'enchaînements de plaques lisses et glissantes. De loin en loin, des éboulements bloquent presque le passage. Pour un PJ un peu versé dans la survie ou l'art militaire, ces effondrements paraîtront anormaux et un peu trop bien placés. Apparemment, les Thunks ont réaménagé le chemin pour empêcher le passage d'une troupe organisée trop importante.

Le coin tire son surnom de chutes d'eau qui tombent à plusieurs endroits des passes. La plupart du temps, l'eau n'est pas gênante, et il suffit de longer les ruisseaux rapides, et d'éviter les ruissellements qui rendent les plaques horriblement glissantes. Mais à portée des chutes, l'eau qui rebondit et éclate sur les parois forme une brume épaisse. On se retrouve vite rincé, avec l'impression de nager et de se noyer plutôt que de respirer. Ici, dans l'ombre des gorges encaissées et l'humidité des chutes, l'immobilité est pétrifiante, et la moindre pause est une erreur mortelle.

La zone de combat

Il s'agit du secteur disputé où les Piorads comme les Thunks affirment être chez eux et vouloir repousser l'ennemi. Un peu plus au nord, c'est tout le Monticule qui joue ce rôle, mais ici, la zone de combat est plus fine et plus raide, moins propice aux gros affrontements, et les combats sont finalement un peu moins fréquents. Les Thunks tiennent une bonne partie des passes, et à moins que le groupe ne soit constitué d'une majorité de Piorads, les éclaireurs seront plus curieux qu'agressifs. Pendant une pause, ou à un autre moment intéressant de votre choix, un groupe de Thunks (archers éclaireurs) abordera les PJs pour savoir qui sont ces étranges voyageurs. Ils seront ravis d'avoir des nouvelles de l'Errance, et si le groupe raconte les événements du camp du merle, en se donnant le beau rôle si possible, les Thunks partageront volontiers quelques vivres et une outre de gnôle maison.

Interrogés sur la troupe de Tinie, les éclaireurs confirmeront qu'ils ont trouvé des traces de passage. La troupe était clairement guidée, pour passer ainsi sans être vue. Une chose est sûre tout de même, la bande se dirigeait vers les cols du sud, et vers le Pas-aux-haches.



Les terres occupées

Une fois passé le haut des passes, la descente vers les terres piorades est un peu plus rapide, mais pas réellement rassurante. Ce côté des montagnes est battu de pluie et de neige presque en permanence et il est difficile d'avancer vite sans risquer une dégringolade mortelle. Les PJs choisiront donc entre la vitesse, épuisante physiquement et terriblement risquée, ou la prudence, usante pour les nerfs et horriblement lente.

Une fois au bas des pentes, le groupe pourra reprendre un rythme plus correct, et chercher le chemin vers le Pas-aux-haches. Ce sera d'autant plus facile que les chemins sont régulièrement patrouillés par des groupes de guerriers au service du jarl local.

Les PJs seront donc interceptés, en cours de route, par une bande de cinq Piorads à cheval, qui seront un peu étonnés de voir des voyageurs dans ce secteur. Ils sont là pour empêcher les Thunks de s'aventurer sur les terres de la bänd pour voler du matériel, des Armes, ou se livrer aux tours si amusants du petit peuple (libérer le bétail, empoisonner les réserves d'eau, massacrer les groupes isolés, ce genre de facéties).

Les patrouilleurs seront méfiant, s voulant savoir qui sont les PJs et ce qu'ils font là. S'il y a des Thunks dans le groupe, monter le stress ambiant d'un bon cran, et attaquer directement s'ils sont majoritaires. Si les Porteurs montrent directement leurs Armes-Dieux, les Piorads seront un peu plus ouverts, voir impressionnés, et les choses pourraient mieux se passer. D'ailleurs c'est amusant, mais les patrouilleurs ont croisé un autre groupe il y a une semaine, avec des porteurs d'Armes. Tinie est passée par là...

Votre but, en tant que meneur, est simplement d'amener le groupe vers le Pas-aux-haches, et les gardes sont un bon biais pour ça, mais pas indispensable. Donnez aux joueurs ce qu'ils attendent (du roleplay, un combat, des infos...) et continuez.

LE PAS-AUX-HACHES

C'est un village assez typique, pas gigantesque, mais plutôt riche pour un secteur aussi paumé. Il faut dire que vu son emplacement, la bänd reçoit des « subventions » du Roi de Byrd pour assurer une garde efficace le long des montagnes.

Les gens sont donc plutôt heureux ici, chaque famille contenant autant de villageois (artisans, bouseux ou glandeurs...) que de guerriers. Il n'y a pas une maison qui n'ait quelques fils soldats, patrouilleurs, officiers ou gardes au village. L'ambiance est plutôt agréable si on aime le style viril et agressif, et qu'on n'a pas l'air trop thunk.

La suite de la piste

Tinie et son groupe sont passés là une semaine plus tôt, et personne ne sait trop où ils allaient ensuite. Tout le monde au village se rappelle de cette bande à cause des quatre Thunks. Heureusement, ils étaient accompagnés de deux voyageuses, mais surtout de trois Piorads, et en particulier d'un œil de braise. Si les PJs se renseignent, on leur décrira bien la bande de Inianik. Les deux voyageuses sont évidemment Tinie et Véale. Quand aux Piorads, on leur décrira des soldats solides et salement couturés, portant des tenues de voyageurs et des armures sans symbole reconnaissable. L'œil de braise était sans aucun doute le plus calme de la bande, presque trop, jusqu'à ce que le personnel du bouge s'aperçoive qu'il était en réalité muet, la langue tranchée. Le personnel fera toutefois remarqué que cet homme était franchement désagréable à côtoyer, avec ses regards en coin et l'air de toujours espionner sans rien dire.

Ils ont séjourné au bouge local, mais se sont fâchés avec le patron, Torg Tuntterson, parce qu'ils étaient un peu trop agressifs avec le personnel. Si on interroge le bougeard, il confirmera que les gars de Tinie se comportaient comme des porcs, paraissaient toujours avoir un truc à fêter, et semblaient un peu trop contents d'eux. Ils ont essayé d'abuser d'une serveuse, se sont battu avec plusieurs clients, et ont fini par tabasser un garçon d'écurie un peu plus tard. C'est pour tout ça qu'il a refusé de garder leur blessé, et que le gars a fini dans la grange des frères Tunerd.

Quoi ? J'ai oublié de parler du blessé ?

En partant, la bande a laissé derrière elle un blessé, qui dit s'être cassé une jambe dans les passes. Pour l'occasion, on l'appellera Pas-de-bol, mais je vous suggère d'utiliser un membre de la bande avec lequel les joueurs se sont bien entendu lors du scénario 2. C'est toujours plus amusant quand les choses deviennent personnelles.

Ok, celui-ci, on peut le torturer ?

Pas-de-bol est donc blessé, sa jambe gauche brisée en deux endroits lui fait un mal de chien. Depuis une semaine, son état s'aggrave peu à peu. C'est probablement lié au fait que les frères Tunerd, deux jumeaux piorads spécialisés dans l'élevage de chèvres à laine, ne font aucun effort pour l'aider. Ils réclament quelques pièces chaque jour pour le logement et la bouffe, et basta. Pas-de-bol fait ses bandages lui-même, assez mal, et attend encore la visite du médecin local. De son côté, ledit médecin ne paraît pas pressé de venir, ce qui pourrait être lié à sa sœur, serveuse au bouge local.

Si les joueurs viennent voir Pas-de-bol, les Tunerd ne s'interposeront qu'en cas de grabuge trop visible. Ils n'apprécient pas Pas-de-bol, et n'en veulent qu'à sa bourse.

Pas-de-bol ne sait pas grand chose et est très fidèle à la Mort carmin, mais un peu motivé, il se mettra à table. Ce qu'il sait tient en trois éléments simples :

- ♦ Lui et la bande de Inianik ont été embauchés par Véale Pabnir et son Arme Shèdr, au nom de la Mort carmin. Ils sont tous membres de la faction, et espèrent monter en grade, et avec de la chance, être remarqués par le ponton qui est derrière Véale. Pas-de-bol n'a aucune idée de qui peut être ce ponton.

- ♦ Tinie est membre de la faction évidemment, et elle bosse pour le même « ponton ». Elle est Véale sont amantes, et Tinie a été formée spécialement pour cette mission. Inianik semblait impressionné par le plan, mais Pas-de-bol n'a aucune idée de ce qui se prépare réellement.

- ♦ La récupération de Whitebear était le point déclencheur du reste du plan. D'autres éléments ont été rassemblés plus loin dans les terres piorades, du côté de l'ancien royaume de Durens. Pas-de-bol ne sait pas réellement ce qui peut bien se préparer, mais il a fait promettre à ses amis de lui garder une place à la fiesta, bien décidé à les rejoindre dès que sa jambe sera remise.

Pendant toute cette discussion, jouer un Pas-de-bol fiévreux, à moitié délirant, perdant le fil de ses phrases, oubliant les questions qu'on lui pose. Ce n'est même pas une façon de mentir, car il est réellement en train de mourir, le sang infecté et le cœur prêt à lâcher. C'est par contre une bonne façon, pour vous, d'éviter les questions auxquelles vous n'avez pas de bonnes réponses, pour énerver un peu les joueurs, et pour clore le dialogue lorsqu'ils auront récupéré toutes les infos utiles. Crise cardiaque, couic, fin du script.

En se renseignant sur le royaume de Durens, les joueurs pourront apprendre ce qui se trouve en page 138, à votre bon vouloir. Il est surtout important qu'ils s'aperçoivent que la piste est salement mal partie, et qu'il va falloir en apprendre davantage pour réellement retrouver les fuyards.

Une dernière rencontre

Au moment que vous jugerez le plus adapté - disons lorsque les joueurs auront trouvé toutes les infos disponibles et ce seront bien amusés dans le village - lancez donc la rencontre suivante.

Un homme entre deux âges, Piorad à l'évidence, mais pas forcément guerrier vu son embonpoint et sa timidité, abordera les PJs. Il se présente comme Tursk Berrinson, et affirme être membre de la garde du village.

Avec l'air un peu perdu, il demandera au groupe s'ils connaissent une personne nommée (insérez ici le nom d'une de vos Armes). Assurez vous de ne faire ça que lorsque les Porteurs seront bien connus dans le village, et idéalement, auront déjà donné le nom d'une des Armes à un PNJ ou deux.

Un soir, au bouge où il avait déjà pas mal picolé, Tursk a entendu une voix l'appeler et lui raconter une drôle d'histoire.

« Le gars disait avoir été enlevé, et être retenu par une folle qui lui a fait faire une promesse. Il disait qu'il ne pouvait pas s'échapper de la promesse, et qu'il avait peur de ce qu'on allait l'obliger à faire. Il disait que seul son ami « Brard » pourrait le délivrer de la promesse, et qu'il vivait au pas du géant aux pieds qui hurlent. Il disait que je devais trouver (votre Arme) et lui dire tout ça. Vous y comprenez quelque chose vous ? »

En réalité, Tursk est le Porteur de Tugat, une Masse Arme-mineure qui lui donne une efficacité redoutable au combat, mais le rend terriblement lent d'esprit. Il a compris l'importance du message, mais pas tout son contenu, et a probablement déjà un peu mélangé les éléments du texte.

Personne au village ne pourra aider les joueurs, et le seul autre porteur d'Arme du village était absent (en patrouille) pendant le passage de Tinie. Cette histoire de géant ne dit rien à personne, et Brard n'est pas un nom Piorad connu.

Au final, un PNJ amical conseillera aux joueurs de reposer la question du côté de Byrd. Là-bas, il y a des gens qui voyagent plus qu'au Pas, des érudits, et des Porteurs. En plus, c'est vers la capitale que vont les meilleures routes du pays, et si le groupe part vers le sud, c'est la meilleure destination possible...

LE RESTE DE L'ENQUÊTE

Pendant que vos joueurs discutent avec les gens du coin, essayez de leur faire passer les infos suivantes, qui se révéleront utiles dans la suite du scénario, ou de la campagne.

- Tinie, Veale et le Piorad muet partageaient la même chambre.

- Les Thunks ne se sont jamais déplacés dans le village sans un ou deux Piorads du groupe, et ils étaient alors moins bruyants et m'as-tu-vu qu'au bouge. Bourrins, mais pas idiots, donc.

L'un des piorads a posé pas mal de questions aux villageois, sur deux sujets :

- Il s'intéressait aux filles du coin, et en particulier aux ados rousses.

- Il voulait savoir s'il y avait eu « des monstres intéressants dans la région ». Le village ayant perdu plusieurs gosses dans l'attaque d'un sanglier géant, les gens du Pas ne sont pas fans de monstres et n'ont pas trop aimé cette obsession.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Une rapide visite à Byrd, le temps d'en savoir plus sur ce fichu géant.

Une rencontre inattendue, mais pas forcément avec un géant.

Et comme promis...

Un truc gros et velu, qui essaiera de manger vos Porteurs.

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°105 - 5 AVRIL 2017

« Vent glacé ! Sang brûlant !
Œil de braise, en avant
Enfourche ta monture
Hurle ton nom
Vent glacé ! Sang brûlant !
La bataille approche
La mort t'appelle
Et le Néant te guette
Vent glacé ! Sang brûlant !
Ta hache étincelle
Un ost entier t'acclame
Œil de braise, en avant
Vent glacé ! Sang brûlant !
Les lâches te fuient
Les vaillants te défient
Et tous vont mourir
Vent glacé ! Sang brûlant !
La bataille est finie
Les lâches ont péri
Les vaillants sont vaincus
Vent glacé ! Sang brûlant !
Au milieu des cadavres
Tu es debout, impassible
Ton dernier souffle rejoint le vent
Vent glacé ! Sang brûlant !
Gloire à toi Œil de braise
Te voilà mort
Mais la victoire est à toi
Vent glacé ! Sang brûlant !
Au village, là-bas
Ta fille aux yeux de braise
Attends son heure
Vent glacé ! Sang brûlant !
Elle brandit sa hache
Chante ton nom
Le Néant ne t'aura pas
Vent glacé ! Sang brûlant !
Gloire à toi Œil de braise
Vivant ou mort
Ta rage emporte tout
Vivant ou mort
Œil de braise, en avant ! »

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 04 – « PROMESSES DE MORT » – 2^{ÈME} PARTIE

Précédemment...

Après une enquête rapide dans un petit village du nord des royaumes, les joueurs sont sur la trace d'un certain « *Brard* », capable de libérer Whitebear d'une « *promesse faite à une folle* », et qui vivrait au « *pas du géant aux pieds qui hurlent* ». Les joueurs sont donc en route pour Byrd, vers laquelle se dirige Tinie et sa bande, et où ils devraient réussir à chopper quelques renseignements, à défaut de retrouver rapidement la traîtresse.

Avant de relancer l'aventure, voici quelques précisions utiles sur les éléments de cette énigmatique message.

Brard

Ce n'est pas un nom piorad commun, et de toute façon, Whitebear ayant passé plusieurs siècles dans la neige, il y a peu de chance que cet ami soient encore dans le coin, à moins... qu'il ne s'agisse d'une Arme-Dieu. Ce devrait être assez facile à deviner pour des joueurs aguerris, mais si les vôtres ne font pas le lien, n'hésitez pas les aider, en particulier s'ils relèvent l'incohérence de temps et envisagent de carrément sauter ce passage pour filer vers Durens et se perdre en vaines recherches.

La promesse

Cette partie là devrait être facile à deviner, à condition que vos joueurs connaissent bien le concept de serment solennel (cf. *Métal*, page 70 et 310). Tinie s'est donc servi d'un serment pour contraindre Whitebear d'une façon ou d'une autre. La petite peste, c'est de plus en plus évident, est salement bien renseignée pour une non-porteuse.

L'Arme, dont les PJs pouvaient s'être mis à douter depuis l'incident de la fosse, est donc bien une victime, et a encore besoin qu'on lui vienne en aide. À moins que vos joueurs soient des ordures sans cœur, la suite du scénario est toute tracée.

Le pas du géant aux pieds qui hurlent.

Celle-ci est moins évidente, et devrait constituer une bonne raison d'aller se promener à Byrd, histoire de croiser un ou deux érudits, même si on peut se demander à quoi ces gens-là ressemblent dans le Nord.

EN ROUTE !

Byrd se trouve à environ 300 km du Pas-aux-Haches, si on suit les « grandes voies » qui traversent le pays. Parler de grandes voies est évidemment un peu exagéré, et fera grincer les dents du Vorozion de service. Il faut pourtant avouer que dans le secteur, des routes presque dégagées et entretenues facilitent la vie du voyageur, et accélèrent le mouvement. Le pays de Byrd est un royaume discipliné, prospère sans être richissime, et l'effort de guerre dirigé vers le monticule oblige les bānds à garder les routes entretenues sous peine de lourdes amendes. Les joueurs pourront donc rallier la capitale en 10/6 jours sans trop de peine.

Si les joueurs s'arrêtent pour se renseigner régulièrement, ajoutez deux jours de voyage. Ils apprendront toutefois que la bande les précède toujours, menant bon train, et semble toujours aller vers Byrd. Un deuxième exemplaire du message peut leur tomber dessus en route, en particulier s'ils ont raté le premier. Il arrivera un peu de la même façon, par le biais d'un guerrier local qui sera aussi perplexe et étonné que l'était Tursk. Notez que Whitebear ne donnera jamais son nom à son interlocuteur, laissant simplement un message pour l'Arme de votre PJ, avec toujours le même contenu.

BYRD

Les alentours de Byrd sont en ébullition lorsque les joueurs arrivent près de la capitale. En effet, on a tenté d'assassiner le roi lors d'une chasse, et on ne sait pas encore très bien qui est à l'origine du coup. Selon les sources, il s'agit d'une manœuvre interne, lancée par un proche, ou d'un coup d'éclat d'infiltrés thugs plus audacieux que d'habitude.

Cette histoire n'est absolument pas liée au scénario, et ne sert qu'à brouiller un peu les pistes, à donner quelques sueurs froides aux joueurs, et enfin à animé un peu le secteur. En mettant la pression sur les étrangers, elle vous permettra aussi d'éviter que vos joueurs ne s'éternisent dans le coin. Si au contraire, vous voulez glisser ici un scénario de votre cru se déroulant à Byrd, garder cette événement pour la fin, une fois votre histoire terminée, et servez-vous en pour leur faire reprendre la route au plus vite.

Le pas du géant aux pieds qui hurlent

Dans le message, c'est certainement la partie la plus énigmatique, et celle qui nécessitera de se renseigner auprès de gens connaissant bien la culture et les terres piorades. À vous de choisir comment leur livrer l'information, selon la durée du scénario et la vitesse à laquelle vous faites progresser les personnages.

Je vous propose trois PNJs assez typiques, qui pourront tous répondre aux joueurs. À vous de leur présenter ces gens selon la façon dont ils s'y prendront pour rechercher un érudit, les gens qu'ils interrogeront, et leurs propres affinités.

• Vendik Sennkil, maître-de-hache

Ce vieil homme est un véritable artiste martial, qui propose ses services aux Nordhs qui souhaitent débarrasser un fils prometteur, ou pousser un jeune guerrier ayant du mal à trouver son style. Il est payé des fortunes pour s'occuper de petits groupes d'élèves, qu'il promène durant une saison ou deux dans le Nord. Au fil du voyage, il leur enseigne les bases de son art, quelques finesses, et leur fait voir un peu de pays. C'est aussi l'occasion pour les Nordhs de faire naître des amitiés chez leurs fils, toujours utiles pour les alliances à venir. Vendik connaît donc une bonne partie des royaumes, y compris les coins reculés et un peu obscurs comme celui que recherchent les PJs.

En ce moment, Vendik est à Byrd pour récupérer un nouveau groupe, et il n'est pas pressé de filer, préférant faire une bonne sélection et tirer un maximum de klidors aux parents qui se disputent ses services.

• Ardelle, chante-contes

Avec ces cinquante ans bien sonnés et son air fatigué, Ardelle a tout d'une voyageuse en fin de parcours, jusqu'à ce qu'on lui paye un verre et un repas en échange d'une chanson. On découvre alors une voix d'ange, parfaitement maîtrisée, et un répertoire de contes anciens et de chants guerriers, presque inépuisable. Née en Varnir dans la cour de la reine, la chante-contes est une artiste véritable, en plus d'être une agréable compagne de beuverie si on ne regarde pas la dépense pour la déridier.

Arrivée à Byrd pour essayer de se produire devant le roi et y gagner de quoi se reposer un moment dans le luxe, la vieille femme est furieuse des événements à la cour qui mettent ses projets en péril. Une difficulté à surmonter donc, mais aussi une opportunité si on fait l'effort de se montrer généreux, malin, ou séducteur.

• Knot Karnud

C'est certainement Knot qui sera l'érudit piorad qui répondra le mieux aux attentes de voyageurs habitués à des lettrés plus « classiques ». Ancien conseiller auprès du roi de Rockford, Knot fut banni après s'être opposé un peu trop fermement à des proches du roi, et les avoir accusés de taper dans les caisses du royaume pour leurs propres intérêts. Aujourd'hui, ils sert de conseiller financier à plusieurs familles nordhes, ravies de pouvoir s'enrichir sans avoir à se mouiller elles-mêmes dans des travaux aussi sordides que la comptabilité et les études financières. Une sorte de vorozion perdu en terres piorades, faisant de son mieux pour aider son prochain tout en le tondant au passage.

Doté d'un bon réseau d'informateurs, Knot n'est, en revanche, pas le genre de personne à en faire profiter les gens par bonté d'âme, et il faudra donc lui fournir des infos, un peu d'aide, ou le payer en bons klidors bien lourds.

TINIE ET WHITEBEAR

Il est peut-être temps de confirmer le contenu exact du serment que Tinie est parvenue à arracher à Whitebear.

À la seconde où elle s'est emparée de l'Arme, la vorozione lui a révélé qu'elle exigeait un serment de sa part. Si Whitebear refusait, Tinie la rejetterait aussitôt dans la fosse, et on la laisserait pourrir là un siècle de plus, avant qu'un autre agent de la Mort carmin ne vienne lui faire la même proposition.

Tinie était parfaitement sincère, et au cas où Whitebear tenterait un contrôle, un archer visait déjà la gamine pour l'abattre et pousser l'Épée dans la fosse. Le plan préparé par Wagne, est une merveille de vice et de finesse, parfaitement adapté à une Arme ayant passer une petite éternité dans le silence et l'isolement.

Le serment était simple : Whitebear s'engageait à obéir à Tinie, à la protéger, et à ne demander l'aide d'aucune Arme.

Wagne, sachant que Whitebear ne plierait pas sans une porte de sortie, avait ajouté une seconde clause. Whitebear serait libéré de son serment et pourrait retrouver sa liberté, aussitôt qu'il aurait rendu un monstre fertile et l'aurait lié à la Mort Carmin.

Cette partie, on le verra plus tard, risque de poser un problème.

Vous vous étonnerez peut-être que Whitebear, malgré son serment, ait pu demander l'aide des joueurs. En fait, si on regarde bien ce qui se passe, ce n'est pas l'aide des Armes-brisées que demande Whitebear. C'est l'aide de Brard. Les Armes du groupe ne sont que des messagers, des moyens, et ils ne leur à jamais demander de l'aider ; juste de porter un message à un ami.

Ok. Admettons, mais alors comment peut-il demander l'aide de Brard ? Là, c'est clair, tout de même ! Il lui demande bien de l'aide, non ? Par le biais des joueurs et tout ça, mais il demande de l'aide à Brard, non ?

Bha oui, mais ce n'est non plus un soucis, car voyez-vous, malgré l'évidence... Brad n'est pas une Arme.

Le pas-du-géant

Quelle que soit la personne que les joueurs interrogeront, les infos recueillies seront les mêmes. Une bonne façon de les présenter peut être celle que voici.

Au début, l'érudite sera dubitatif, se demandant de quoi peuvent bien parler les PJs. Puis il demandera si, par hasard, ils ne sont pas en train de chasser le dahut, balancés sur une piste idiote ou imaginaire par leur ennemi.

Enfin, peut-être après un ou deux jours de recherches – en particulier pour Karnud qui essaiera de faire payer le plus possible aux PJs – le figurant finira par comprendre ce qui cloche.

« Mais qui vous a refilé cette info ? Il était complètement saoul, ou totalement idiot ? »

Évidemment, dans le cas du pauvre Tusk, la réponse est simplement « les deux », mais ça, le PNJ n'a pas le moyen de le savoir.

« Il n'y a pas de Pas-du-géant-aux-pieds-qui-hurlent. Ce que vous cherchez c'est un coin en ruine, un reliquat alweg d'avant l'âge piorad. L'endroit s'appelle le Pied-du-géant, et il se trouve sur les contreforts de la chaîne de montagne à l'ouest d'ici : les Hurlleurs. Le Pied-du-géant (les ruines), aux pieds des Hurlleurs (les montagnes) ! »

Notez que Vendik ou Ardelle seront probablement amusés de cette méprise, à moins que les PJs ne les aient mis en rogne d'une façon ou d'une autre. Knot, qui a le sens de l'humour d'un constipé en pleine rage de dent, prendra comme un affront personnel qu'on lui ait fait rechercher une telle idiotie, et le fera savoir aux joueurs.

Y'a un peu plus d'infos, je vous le laisse ?

Si les joueurs évoquent Whitebear, ils risquent de s'attirer des ennuis, et il serait bon de le leur faire comprendre vite. Vous ne voudriez pas que cette histoire se transforme en course-poursuite avec des envoyés de trois ou quatre familles nordhes s'ajoutant à une situation déjà compliqués ? Si ? Ok, vous êtes un vicelard qui déteste ses joueurs. Je peux respecter ça, mais à vous de gérer la situation. Pour les meneur plus miséricordieux ou moins tordus, évoquez les regards tendus, l'intérêt vif des interlocuteurs et leurs airs soupçonneux et avides lorsqu'un joueur prononce le nom de Whitebear, et les autres devraient vite comprendre.

Si les joueurs évoquent « Brard », personne ne connaît cette Arme, ni même une autre au nom proche, qui soit liée de près ou de loin aux grandes histoires de Nord. Ce n'est pas forcément étonnant, mais contribue à épaissir le mystère sur cet ami de Whitebear, et la façon dont il pourrait aider les Pjs dans cette aventure.

LE PIED-DU-GÉANT

Comme vous le savez, les Piorads ne sont pas les premiers habitants du grand Nord. Autrefois, en plus des chimères naines et des Thunks, une foule de peuples alwegs habitaient cette régions. Après la disparition des elfes, les guerres chimériques ont ravagé le continent, hommes et Armes voulant empêcher à tout prix qu'un autre peuple de mages n'émerge pour dominer le monde.

Selon la légende, les nains, malgré de bons rapports avec leurs voisins humains, ont préféré disparaître et fermer les portes de leurs cités. Le Nord a changé, les Alwegs s'accaparant les terres naines, ou s'éloignant au contraire, privés du soutien de leurs petits alliés. Un jour, les Piorads arrivèrent et s'emparèrent du Nord. Les Alwegs furent anéantis pour certains, mais la plupart furent dominés, puis intégrés à la culture piorade. Seuls les Thunks survécurent réellement en tant que peuple.

Les ruines du Pied-du-géant font partie de l'héritage de ces anciens nordiques, oubliés dans les brumes de l'Histoire. Elles ressemblent à une petite ville à flanc de montagne, à moitié envahie d'arbres énormes plongeants leurs racines dans les décombres de bâtiments lourds à l'architecture rigide. Pour beaucoup de visiteurs mal renseignés, il s'agit, à l'évidence, de ruines naines. Mais non, pas exactement.

Les habitants se nommaient les Diops. Chasseurs, cavaliers accomplis, ils étaient essentiellement un peuple tranquille, commerçant avec les Nains, échangeant les produit de leurs chasses contre le métal des profondeurs et l'aide du petit peuple pour améliorer et agrandir les villes diopes. Aujourd'hui, on ne connaît réellement que le Pied-du-géant, les autres ruines se trouvant plus haut dans les bûchers, et personne ne se rappelle le nom des Diops.

Le Pied-du-géant doit son nom à un énorme pilier, taillé dans le flanc de la montagne, et qui semble soutenir la falaise sur une centaine de mètres de haut, protégeant et écrasant à la fois les ruines en contre-bas. L'impression est étrange, dérangement, et les Armes qui la découvriront y sentiront comme une influence magique, sans parvenir à en définir ni le but ni les effets exactes. De quoi éveiller la rogne ou la méfiance d'une Arme-Dieu, en particulier après l'épisode de la fosse des Passes-maltorses.

PONDESAUNE

Le village de Pondsane de trouve un peu plus bas dans la plaine, et on peut l'atteindre en quelques jours à peine depuis Byrd. Comptez quatre jours si les joueurs ont un voyageur efficace parmi eux, ou se paie un guide local ; le double sinon.

Cette installation forestière est surtout tournée vers les bûchers, ou les locaux extrait des bois souples et solides très prisés par les artisans de la capitale pour les manches de haches. C'est un commerce de luxe, financé par les Nordhs de Byrd, mais qui suffit à faire vivre la petite communauté.

La bänd de Pondsane est dirigée par le jarl **Gaund Merrinson**, un vieil homme bougon et râleur qui partage son temps entre d'un côté les engueulades passées un peu au hasard sur ses administrés, et de l'autre ses petits-enfants qu'il couve comme une vieille poule acariâtre. Gaund est en réalité un homme plutôt affable et tranquille, mais il s'est aperçu qu'il était moins ennuyé par la population s'il se montrait aussi mal embouché que possible. Les gens craignant de devoir le déranger essaient de régler leurs soucis entre eux, et ne requiert son arbitrage que dans les cas les plus compliqués. Le village tourne très bien ainsi, et tout le monde est à peu près content.

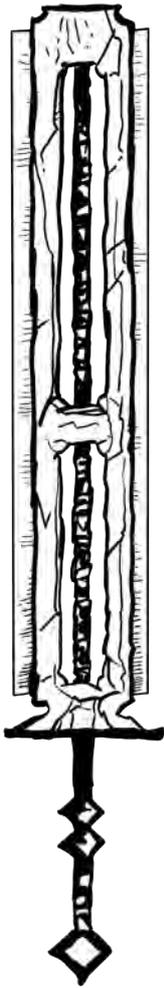
Lofwyr Darguson est le chef de la milice locale, et malgré l'éloignement des terres thunkes, il se prend pour un héros de légende défendant sa bänd contre les incursions ennemis. Il a passé du temps sur le front étant plus jeune, et ne se prive pas de le raconter à tous, jour après jour, embellissant peu à peu ses aventures. La tâche essentielle de la milice consiste à défendre les coins de bois les plus intéressants contre les déprédations des sangliers et des cerfs qui abîment les écorces et le bois de surface. Ce n'est pas bien glorieux, mais les artisans du village payent pour ça, après tout.

Minjj Morendotir est la gestionnaire du bouge-auberge local, et elle est plus habituée à recevoir des acheteurs de bois venus de Byrd que des aventuriers. Ça la change agréablement, et elle est ravie de passer du temps auprès des PJs, échangeant quelques ristournes et bouteilles diverses contre des histoires de pays lointains, si possible avec quelques combats et morts glorieuses.

Niota Morendotir, la jeune sœur de Minjj, tient le comptoir général, seul magasin de la ville qui vende autre chose que du bois au détail, des manches en bois, des caisses de bois, ou du bois sous une forme ou une autre. Niota a repris le magasin de sa mère, déteste son travail, et si Minjj se contente d'histoire et de rêve, sa petite sœur a envie d'un peu plus de frisson que cela. De toute façon, elle est nulle comme commerçante, passe son temps à se planter dans les comptes et la monnaie rendue, et ne veut pas faire ça toute sa vie. Elle commencera donc à se mêler des affaires des joueurs, d'une façon ou d'une autre. Selon votre groupe, elle les espionnera, essaiera de coucher avec l'un ou l'autre pour le faire parler, ou essaiera de se faire une amie d'une PJ dans le même but. Elle n'est pas méchante et n'a pas de mauvaise intention : elle veut juste trouver une sortie à cette vie horrible et morne qui la tient prisonnière, que ce soit en devenant Porteuse, assistante ou épouse de l'un d'eux, peu importe tant qu'elle peut partir à l'aventure.

Grind Murnenson est un forgeron installé ici il y a bien longtemps, qui fabrique des armes de toutes beauté à partir des bois locaux, et du métal qu'il travaille lui-même dans une forge assez impressionnante. Il revend ses œuvres à Byrd à des prix presque indécents selon les rumeurs. C'est un hysnaton nain assez marqué (tous les traits du tableau en page 294), et les gens du village le considèrent un peu comme la célébrité locale, d'autant que son travail est une belle publicité pour les bois de Pondsane. Plus étrange, il n'apprécie pas les Armes-dieux, disant haut et fort qu'une Arme qui ne s'abîme et ne s'émousse et une plaie pour son commerce. De plus, il considère que les Armes doivent appartenir aux hommes, et non l'inverse, sinon c'est le bordel ! Pas forcément le genre de position qui plaira à des Porteurs, et sûrement encore moins à leurs Armes.

Les gens du village évitent le Pied-du-géant, qu'ils considèrent comme maudit et bizarre. Il y a des tas d'histoires qui courent sur les accidents qui peuvent survenir là-bas, les bruits qu'on entend la nuit, et toutes sortes d'anecdotes sordides. Les Piorads ne sont pas peureux de nature, mais quand il s'agit de vieilles histoires et de malédictions ils peuvent devenir franchement superstitieux. C'est le cas ici, et à part un ou deux originaux qui vont parfois traîner dans les ruines pour le frisson, et les amoureux qui se servent de l'endroit pour sa tranquillité, les Pondsaneés évitent autant que possible le vieux village.



WHITEBEAR

Puissance 2
(Son long exil ne lui a pas fait du bien)

Épée longue en acier

Bonus
Combat +1
Rupture +2

Aspects
Dressage 3
Prouesses athlétiques 3
Tactiques d'escarmouche 2

Pouvoirs
Appel d'animaux (maj) 3
DSI : froid (min) 3
Fertilité (sup) 3
Parade de projectiles (maj) 2

Limitations
Peur incontrôlable : isolement 3

Brard ?

Évidemment, personne n'a entendu parler de Brard dans le secteur. Il n'y a pas de Porteur ici, et le dernier qu'on a vu était le frère aîné de Minij et Niota, qui s'est emparé d'une Arme lors d'une rixe il y a quinze ans de ça, et a filé s'en servir dans le Sud en s'engageant chez des pillards. Il n'a pas donné de nouvelle depuis, et seules ses sœurs pourront se rappeler du nom de l'Arme. Elle se nommait Gouiliou, et c'était une Lance gadhare chamarrée et bizarre, qui se sentait mal dans le Nord et rêvait de retrouver les chaleurs des jungles.

Laissez les joueurs enquêter un peu, faire le tour du village, puis des ruines, et faire la connaissance des PNJs locaux. Amusez-vous à leur donner de faux espoirs, baladez-les un peu, et jouez avec le décor. Lorsqu'ils commencent à douter de leur enquête, ou s'énervent contre vos figurants, annoncez-leur qu'ils trouvent un message dans leurs affaires à l'auberge, ou mieux encore, dans une de leurs poches, ou dans le sac d'achat qu'ils viennent de faire

« Brard – ruines – minuit – seuls »

C'est clair, concis, et au moins, ça ne laisse pas la place aux doutes.

Laissez les joueurs prendre leurs précautions et se méfier autant qu'ils veulent. De toutes façons, ils ne rencontreront Brard que s'ils viennent seuls au village en ruines, la nuit. Si les Armes ont recruté du monde au village pour les aider, ils ne trouveront personne ; et découvriront le mot « SEULS » gravé dans le bois d'un de leurs lits, en rentrant se coucher.

Lorsqu'ils rencontreront enfin Brard, se sera dans les mains de Grind le forgeron. En effet, Brard se présentera sous la forme d'un marteau de forge massif, tenu par monsieur « j'aime-pas-les-Armes-Dieux » en personne.

Brard s'exprime en prenant le contrôle de Grind, expliquant qu'il veut avant tout rester discret, qu'il ne veut pas faire entendre sa vraie voix et qu'il ne veut rien avoir à faire avec les intrigues des Armes. Il expliquera que s'il est venu, c'est surtout pour savoir comment les Armes ont découvert son nom et pourquoi elles sont venues le chercher là.

Dès que les Armes-brisées parlent de Whitebear, le ton de Brard change du tout au tout. Il est d'abord ravi d'avoir des nouvelles de l'Arme, et devient bien plus amical aussitôt qu'il apprend que les PJs ont participé à son sauvetage. Lorsqu'il apprend la panade où se trouve Whitebear, il devient furieux et annonce qu'il va – évidemment – les aider.

Une bonne façon de gérer la discussion est d'alterner les attitudes de façons assez sèches, selon les dernières infos données par les joueurs. Brard ne discute pas souvent avec des étrangers, à l'évidence, et pour une raison ou une autre, il n'aime pas particulièrement les autres Armes. En revanche, lui et Whitebear sont liés, et ce lien compte bien plus que les secrets, la discrétion, ou ce qui retient Brard dans ce coin perdu du Nord.

En toute logique, les joueurs devraient s'interroger sur une chose précise : comment Brard peut-il aider Whitebear si celui-ci est lié à Tinie par un serment solennel. Ce n'est normalement pas le genre de choses qu'on peut contourner facilement. Après une courte hésitation, Brard leur expliquera leur lien.

« Je connais le poids des promesses et la douleur du parjure, mais le lien qui nous lie, Whitebear et moi, est d'une nature différente. Cette femme a dû profiter de la faiblesse de mon ami, au sortir de son exil, pour le lier à elle et l'empêcher de la contrôler. Mais les messages qu'il a laissés, les pistes tendues vers vous, prouvent qu'il est son prisonnier et pas son esclave.

J'ai forgé Whitebear. C'est mon ami, mais c'est aussi mon fils. Quels que soit le serment qu'il a dû prononcer, ma voix sera plus forte et il devra m'obéir. Nous le libérerons contre sa volonté et les chaînes qu'ils refusent de briser, nous les briserons pour lui. »

Cap au sud !

Les PJs, accompagnés de Grind Murnenson et de Brard, vont donc pouvoir faire route vers le sud pour délivrer Whitebear. Grind partira avec les Porteurs, prétextant auprès des villageois qu'il profite de leur présence pour se payer une escorte vers Byrd, histoire de vendre quelques pièces exceptionnelles de sa collection personnelle. Le groupe partira donc chargé d'armes de luxe, et selon la manière dont les joueurs ont traité l'hysnaton, ils pourront en recevoir une ou deux en cadeau.

En passant à Byrd, Grind vendra sa cargaison pour se remplir les poches, expliquant que cela sera peut-être utile pour la suite de l'opération, s'il faut payer quelques gros-bras ou graisser des pattes.

Si les joueurs n'ont pas encore compris les intentions de Tinie – il y a déjà eu quelques gros indices, mais les joueurs ont peut-être étaient trop occupés pour les mettre bout à bout – Brard les leur expliquera.

Whitebear en plus d'être l'Arme de l'Homme-aux-ours, est connue pour avoir offert aux Piorads le lien particulier qui les lie aux chagars. Toutes ces histoires remontent à la nuit des temps d'un point de vue humain, et personne ne sait bien pourquoi l'Épée est ainsi intervenue des deux côtés de cette guerre. En réalité, les Thunks comme les Piorads évitent soigneusement la question. Les rares érudits qui ont pris conscience du problème font comme si les deux Armes étaient deux « Whitebear » différents. Pire, les Thunks, parlent le plus souvent de Moÿkal en oubliant qu'il était porteur d'Arme, ce qui évite de trop se poser de question.

Dans le cas qui nous préoccupe, C'est certainement le pouvoir de lien de Whitebear qui intéresse la Mort carmin, d'autant que certaines versions de l'histoire racontent qu'en plus de lier les chagars aux Piorads, Il aurait créé la race à partir d'un unique monstre infertile. À ce moment de la discussion, les joueurs les plus malins devraient se rappeler qu'au Pas-aux-haches, la bande de Tinie se renseignée déjà sur la présence de monstres intéressants.

Pour Brard, cela ne fait aucun doute. La Mort carmin a prévu de forcer Whitebear à leur offrir un monstre fertile, lié à leur volonté, nouvel outil de destruction massive au service d'une bande de fous meurtriers. Et comme vous, meneur, le savez, c'est exactement le plan de Tinie – ou plutôt de Leolius Wagne, mais celui-ci se trouvant à des milliers de kilomètres, on va se passer de son avis.

A LA RECHERCHE DE TINIE

Les PJs savent déjà que la bande de Tinie se trouve dans le vieux royaume de Durens. C'est un bon point de départ, quoique insuffisant, car les terres en question sont bien trop étendues, et surtout, dans un état lamentable, avec des villages éloignés et des bānds en guerre presque permanente pour la domination d'un coin ou d'un autre. Grind fera tout de même remarquer qu'ils ont déjà pas mal de renseignements, et assez d'argent pour faire parler les gens. Le forgeron n'est pas attaché à cette petite fortune, et il veut visiblement aider les joueurs à retrouver Whitebear aussi vite que possible.

Cette partie de l'aventure n'est pas la plus passionnante, vos joueurs ayant déjà eu leur compte d'enquêtes et de mystères. Ils voudront sûrement aller au plus vite vers le dénouement, quitte à accélérer un peu les choses. La suite de cette section vous donne donc quelques axes rapides vers le dénouement de l'histoire. Si vous voulez faire durer l'enquête (vos joueurs sont peut-être fans, ou vous êtes payé à l'heure de jeu ; je ne juge pas) utilisez les pistes l'une après l'autre pour les rapprochez peu à peu de la bande, au lieu de les envoyer directement aux bois de Percechagne.

Notez que si on décide ici de faciliter les choses aux joueurs, il ne faut tout de même pas tout leur servir sur un plateau. Il ne suffit pas de presser la touche **O** pour passer la cinématique et accéder au combat final. Les joueurs ont toutes les cartes en main pour avancer vite et bien, mais ça reste du JdR sur table.

Si les PJs se montrent trop négligeants ou impatients, montrez-leur que la région est aussi sauvage et brutale qu'on l'imagine dans le Sud. S'ils distribuent l'argent de Grind sans finesse, offrez-leur un petit combat avec des brigands avides pour leur apprendre la discrétion.

Les monstres ?

Piste évidente entre toutes, surtout avec l'aide de Grind, elle sera sûrement la première utilisée. Les joueurs découvriront alors que des gens (des Piorads liés à la Mort carmin, en réalité) ont posé le même genre de questions au cours de l'année passée. « Y-a-t-il des monstres intéressants, marrants, bizarres, effrayants dans le coin en ce moment ? Où ? Comment les trouver ? Qui les a vu et pourrait les décrire ou nous guider à eux ? »

En fait, ce ne sont pas des questions si rares. Les porteurs d'Armes et les Nordhs en mal de gloire sont tout à fait capables de chercher un monstre, juste pour le chasser et rapporter le trophée à la maison. Ce qui a étonné les gens, c'est le nombre de personnes qui sont venues poser ces questions, et le fait qu'ils avaient l'air organisés, agressifs et un peu trop nombreux.

En écoutant les témoignages, en comparant les dates, on pourra suivre la piste des « enquêteurs » de la Mort carmin et arriver dans un coin un peu perdu, près de la pointe nord des égides. Là, de hautes collines et de petits monts forment une poche de verdure tassée et sombre, qu'on appelle le bois de Percechagne.

Les rouquines ?

Si les joueurs ont bien fait leur boulot au Pas-aux-haches, ils ont dû apprendre qu'un membre de la bande s'était renseigné sur les ados rousses du village. Il n'y avait pas eu de suite, mais si les joueurs grattent un peu sur le sujet, ils s'attireront des regards noirs. En effet, deux sœurs rousses de quinze ans, les filles d'un maréchal-ferrant, ont disparues sans laisser de trace.

TINIE

Fille de bonne famille,
manipulatrice sans état d'âme,
Porteuse de Whitebear 3/7

Spécialité 9 –
Attaque vicieuse,
Éducation de haut niveau,
Furtivité, Manipulation par le sexe

Extra 12 –
Froide autorité, Mentir en ayant l'air
totalement innocente et pure

Seuil de rupture : 7
(bonus de l'Arme pris en compte)

Désirs : Co 1, Pl 3, Po 3, Ri 1, Vi 4

Équipement :
Tenue de cuir renforcée de mailles
(Pr 2, So 4, Lourde 2),
Whitebear (page 5),
Dague
(Me 1, Co 1),
2 doses de larmes de rouilles
(+1 action / passe)

LA GOULUE

Le monstre de Percecharne est une énorme araignée, d'environ 6 mètres de large pour deux mètres cinquante de haut. Elle pèse plusieurs tonnes mais se déplace par bonds agiles, comme un chat répugnant, secouée par moment de sursaut de drogué.

C'est une monstruosité au poils épais, presque laineux, le corps renforcé de plaques osseuses aux bords tranchants. La tête bulbeuse, surdimensionnée, est couverte d'une multitude d'yeux de taille variée qui tournent et tressaillent en tous sens sans jamais s'arrêter.

Les pattes sont des sabres épais et lourds, aux pointes d'os tranchant, dégoûtant d'une humeur entre bave et sang, mousseuse et puante.

Soyons honnête, si la Mort carmin avait pu commander son monstre sur catalogue, c'est à peu près pile ce qu'elle aurait choisi.

GRANDE ARAIGNÉE LAINEUSE

Arachnide sanguinaire hyperactive 3/7

Spécialité 11 –

Coup de griffe, Embuscade,
Sagesse des terres froides, Traque

Extra 14 –

Esquive, Morsure,
Toujours aux aguets

Compteur : 6/6/6/9/12/15

Seuil de rupture : 6

Pattes griffues empoisonnées :

Me 2 – Co 1

Excroissances osseuses :

Me 1 – Co 0

Poison de léthargie :

Dégâts : 1 point de Fatigue par passe
pendant 10 passes

Interruption : test de Médecin (0)
pour réduire d'une passe par qualité –
1 seul test

Effets secondaires :

Tant que le poison est actif,
le personnage subit une faille
Léthargie (2).

Altérations monstrueuses :

Grande altération de taille
(Supérieure)

Armes naturelles améliorées
(Majeure)

Armure améliorée (Majeure)

Aspect effrayant –

Frayeur : 6 points de Tension
(Majeure)

Pouvoir : Vitesse surhumaine 2
(Majeure)

Pelage laineux (Mineure)

Altérations handicapantes :

Vulnérabilité au feu

(dégâts de feu majoré de 1)

Un peu plus loin, ce sera une ados de seize ans, fille d'un savetier. Ailleurs, une mère à peine pubère, la fille d'une veuve de guerre dont la mère s'est pendue de désespoir la semaine suivante. On n'a retrouvé aucun corps, mais la multiplication des faits ne laissent pas trop d'espoir. En posant des questions, les joueurs vont forcément attirer l'attention, et se retrouver avec des parents ou des miliciens mal lunés sur le dos.

Si les joueurs suivent cette piste, ils pourront arriver à portée de Percecharne, et entendre parler de « la goulue », le monstre local, et rejoindre la piste principale. C'est un plus long et tordu que de juste enquêter sur les monstres, mais cela peut avoir un effet bonus intéressant.

En effet, peu avant Percecharne, le groupe sera abordé par une bande de guerriers en armes, clairement en rogne et remontés contre les PJs. Ils sont menés par un porteur d'Arme-mineure. Il s'agit de Leinker Gordenson, fils d'un Jarl du coin, dont la plus jeune fille – la sœur de Leinker, donc – a disparue il y a peu.

La jeune Bergit est âgée de treize ans, jolie comme un cœur si on en croit son frère, et elle est évidemment rousse comme les flammes. Leinker, lors de son enquête, a entendu parler du groupe, et les abordera comme des suspects. Si le groupe gère bien le jeune homme, le traite avec le respect du à un fils de jarl et comprend sa souffrance et sa peur pour sa petite sœur, ils pourront s'en faire un allié. Ils récupéreront ainsi l'aide de son escorte, une douzaine de solides soldats piorads, entraînés et motivés. C'est pas beau, la diplomatie ?

LE BOIS DE PERCECHARNE

Du temps du royaume de Durens, le bois était une partie exclusive du domaine du roi, et le terrain de chasse préféré de bon nombre de monarques. Aujourd'hui, c'est un endroit sombre et sauvage, et il ne reste que deux des cinq villages à l'entour. Les trois plus proches ont été vidés de leurs habitants, en partie à cause des exploits de la goulue et en partie par la peur qui a frappé les survivants.

Les deux villages restant, Foelbarn et Les Bords, sont de gros hameaux sans grand intérêt, qui ressemblent assez à l'image que les civilisés se font du Nord piorad, en un peu plus miteux peut-être. Les forces de la Mort carmin se sont installées aux Bords, et c'est d'ici qu'ils travaillent à la suite de leur plan.

Les projets de Tinie

On le sait déjà, Tinie veut forcer Whitebear à lier un monstre à la Mort Carmin, ainsi que sa descendance. Des alliés de Wagne opérant dans le Nord ont donc enquêté et repéré plusieurs « candidats » intéressants.

Lorsqu'elle a rencontré ces gens à Byrd, il y a quelques semaines, Tinie a fait son choix, et désignée « la goulue », une monstruosité née dans Le bois de Percecharne il y a une douzaine d'années, et qui terrorise la région depuis lors.

Tinie est arrivée dans le coin avec une belle avance sur les joueurs, mais depuis, elle a été bien occupée. Elle a d'abord vérifié l'existence et la nature du monstre, ce qui a coûté la vie à quelques guerriers de la faction. Puis elle a monté, avec Véale, un plan pour attirer la bête dans un des villages en ruine de l'orée du bois, et l'occuper le temps que Whitebear puisse la soumettre, « la changer », et en faire le jouet de la Mort Carmin.

DÉNOUEMENT

La fin de ce scénario est très ouverte, puisque les joueurs pourront choisir leur plan d'attaque en fonction de tout ce que je viens de vous révéler. Il existe plusieurs façons d'opérer, avec à chaque fois des risques et des avantages un peu différents.

La discrétion

En opérant de nuit dans le village investi par la Mort carmin, les joueurs peuvent espérer trouver et assassiner Tinie, reprendre Whitebear, puis filer sans faire de bruit. Cela reste un coup de poker, car la demoiselle est défendue, ne dort jamais seule, et n'est pas précisément coopérative. De plus, cette solution n'est pas envisageable si les joueurs ont des alliés plus énervés avec eux, du genre de Leinker Gordenson.

La diplomatie

Je cite cette idée juste pour bien souligner que les joueurs voulant s'y résoudre se retrouveront à jongler avec des scorpions. Si vous voulez leur laisser cette opportunité, ne vous gênez pas, mais faites leur sentir la difficulté de la chose et n'hésitez surtout pas à leur faire exploser la situation au visage.

S'ils poussent la chose jusqu'au bout, ils devront au minimum accepter que Tinie mène son expérience à terme, engendrant un monstre fertile avant de leur rendre Whitebear. À eux, ensuite, d'assumer les conséquences de cet acte atroce.

MAIS C'EST QUI CE "BRARD" ?

Au cours du combat, il serait bon que vous placiez Grint face à un adversaire secondaire un peu costaud, comme un Piorad de la Mort carmin, ou carrément face à l'araignée si c'est possible.

Ainsi, vous pourrez facilement décrire la scène suivante : suite à un coup particulièrement bien placé de l'adversaire, Grint viens de se faire arracher son arme, qui vole dans les airs. À mieux y regarder, le marteau a même pris un coup assez sérieux pour que le manche se brise en deux morceaux.

Là, le joueur le plus obtus risque de détecter comme un bug dans la matrice.

Bug confirmé quand l'Hysnaton, passablement énervé qu'on ait cassé son joli marteau, se mettra à taper à coup de poings et de boule sur l'adversaire, tout en faisant de jolis éclairs noirs.

À la fin du combat, les PJs pourront s'apercevoir que le nain est couvert de blessures mais saigne à peine, et que sa peau est à présent marquée de runes et de tatouages bizarres, comme brûlés dans sa peau. Par endroit, en particulier près des blessures, on voit clairement du métal sous la peau, comme si les tatouages était la partie visible d'un réseau de runes métalliques enfoncées dans la chair de Grint.

Pour finir de dissiper les doutes des joueurs, une fois le combat fini, arrangez-vous pour que Whitebear, lors des discussions et remerciements qui suivront sûrement, appelle clairement le nain « Brard », confirmant aux Armes-brisés que Grint n'était qu'un déguisement, et le marteau une fausse Arme-Dieu.

OK, MAIS C'EST QUI ?!

Pour l'instant, disons que c'est... qu'il est un peu comme un...

Ok, vous savez quoi : pour l'instant, imaginez-le comme un puissant fusionné. Mais promis, on reparle très vite de lui, et vous comme vos joueurs en apprendrez beaucoup plus sur lui quand il réapparaîtra dans la campagne.

ET À LA FIN ?

À la fin de cette histoire, c'est Brard qui ramassera Whitebear, et partira avec lui. Ce n'est pas la dernière fois que les PJs les croisent, mais on y reviendra vite, je vois déjà la fin de la page qui se profile.

C'est moi ou cette fin de Chagar est franchement tassée, et l'auteur en profite pour nous cacher plein de trucs importants avec veulerie et argh, non, je

La confrontation

Même là, il y a plusieurs possibilités, allant de l'attaque-surprise de nuit sur le village, jusqu'à l'attaque dans le dos alors que la Mort carmin est en pleine tentative de soumettre la goulue. Cette dernière solution est probablement la plus spectaculaire, et permet de mêler tous les aspects de l'histoire dans un grand finale explosif.

Même si les joueurs ne finissent pas dans cette situation extrême, il y a de bonnes chances que vous vous retrouviez avec un combat final, contre au moins une partie des hommes de Tinie, la demoiselle elle-même, ainsi que Véale et ses Thunks. Ça tombe bien, les PJs avaient justement quelques comptes à régler.

Quelques détails utiles pour finir

• Whitebear et Brard

Durant le combat, Tinie utilisera Whitebear et ses pouvoirs aussi facilement que si elle était une porteuse « normale », c'est à dire la Porteuse d'une Arme non-contrainte. L'épée a fait une promesse – protéger Tinie – et ne peut s'y soustraire. Tout cela tombe à l'eau si les PJs ont pu trouver et convaincre Brard / Grint de venir. Dès qu'il se montre, Whitebear se révèle incapable de l'attaquer. Il pourra donc occuper Tinie, empêcher qu'elle ne soit trop gênante pour les joueurs, ou sauver un PJ en mauvaise posture face à elle.

Je vous recommande toutefois la lecture de la colonne ci-contre pour en savoir plus sur ce Brard / Grint et ses mystères.

• Tinie

Tinie n'est pas du tout décidée à se rendre, et elle fera tout pour accomplir sa mission ou mourir en essayant. La convaincre de renoncer, de se rendre ou de devenir une gentille fille n'est pas envisageable. Elle est folle, totalement sociopathe, et préfère la mort à la honte de trahir sa faction.

• L'araignée

Si les PJs bricolent un plan où ils laissent Whitebear utiliser son pouvoir, il se passera deux choses importantes.

Pour commencer, Tinie s'apercevra que Whitebear a omis un détail important. Il est totalement incapable de procéder au lien que réclame la Mort carmin. S'il a bien créé la race des Chagars à partir d'un monstre, c'est une autre Arme qui a créé le lien. La Mort Carmin se retrouvera donc soudain avec un monstre furieux, fertile certes, mais totalement incontrôlable.

« Quoi ? j'ai promis de protéger cette petite conne ! Pas de l'empêcher de faire des conneries. Et puis l'utilisation de mon pouvoir était dans le contrat aussi, non ? »

Notez que si la goulue survit au scénario après avoir subi le pouvoir de Whitebear, vous ajouterez au bestiaire du nord une nouvelle race de vermine. Des araignées épaisses et solides, grosses comme des chiens, travaillant en meute et chassant tout ce qui a de la viande sur les os. Déjà que les Piorads n'aimaient pas les loups...

• L'œil de braise

Les PJs pourront remarquer, lors du combat, l'absence de l'œil de braise présent au Pas-aux-haches. S'ils se renseignent, interrogent des prisonniers ou espionnent avant l'affrontement, il verront que le gars n'est plus dans le secteur. Il a filé sans prévenir personne, la veille de l'arrivée des joueurs, et n'a plus donné signe de vie.

Présent dans le Nord depuis le début de l'opération, on sait c'est un Porteur, quoique personne n'ait vu son Arme. Il communiquait avec les Porteurs de la bande, et eux seuls. Il donnait des ordres comme s'il était le second de Tinie ou son conseiller.

En passant c'est pour lui que la bande devait parfois enlever et ramener des ados, dont on ne sait pas trop ce qu'il faisait. Et puisqu'on en parle...

• Bergit, sœur de Leinker Gordenson

La jeune Bergit est parvenu à « échapper » à l'œil de braise, et sera ravie de parler aux joueurs s'ils ne se sont pas mis son frère à dos.

Depuis son enlèvement, l'œil de braise la gardait dans sa tente, toujours attachée ou enfermée dans un sac « pour sa propre protection ». Il lui parlait parfois « directement dans ma tête, comme s'il parlait avec ses yeux ». La gamine terrifiée, ne sait pas pourquoi elle a survécu plus longtemps que les autres, mais dira qu'il semblait attendre quelque chose, et qu'il la regardait parfois de façon impatiente, fiévreuse, « comme si je devais servir à un truc, mais qu'il n'était pas encore prêt ».

La veille de l'arrivée des joueurs dans le secteur, il s'est réveillé en pleine nuit, agité comme jamais, regardant partout comme s'il avait peur. Puis il a rassemblé ses affaires et il a filé sans même s'occuper de sa prisonnière. Depuis, la gamine était parvenue à se libérer, puis s'était cachée dans un stock, espérant une occasion de s'enfuir ou l'arrivée des troupes de son père...

Suite des aventures des Armes-Brisées, avec une promenade dans l'Ouest brûlant. Cette semaine, on commence la mise en place du décor, par le biais d'un scénario court qui conclut l'une des histoires du Nord.



SCÉNARIO 05 – « BRUMES D'ÉPICES »

Précédemment...

Lors du scénario 03 (« *Chaleurs bleues* »), les joueurs ont rencontré Salim Baraka, de son vrai nom Salim ab'al Barkka. Le vieil homme est aujourd'hui le doyen d'un clan thunk, mais il était autrefois l'un des fils d'une puissante famille Bathras. Comme l'indique leur particule « ab'al », les Barkka ont porté une bague au conseil il y a bien longtemps, et s'ils ont perdu une bonne part de leur prestige depuis lors, ils restent une famille importante ayant de nombreux appuis et contacts.

Les PJs ont rencontrés Salim dans le Nord, alors qu'il était la cible d'une tentative d'assassinat. En réalité, c'était le clan entier qui était ciblé, afin d'éliminer à la fois Salim et ses tous ses descendants potentiels. La raison de cette attaque est bien sûr à chercher dans l'Ouest, où la successions des Barkka donne lieu de terribles intrigues.

Qu'il s'en soit sorti ou qu'il ait donné des instructions sur son lit de mort, Salim a donc envoyé les PJs dans l'Ouest batranoban afin de le venger et d'assurer la sécurité de son clan.

Le message

Salim a confié au groupe une lettre destinée à un dénommé Alessyo. Les PJs ont aussi une adresse : la villa Gazir, dans la médine blanche de Durville.

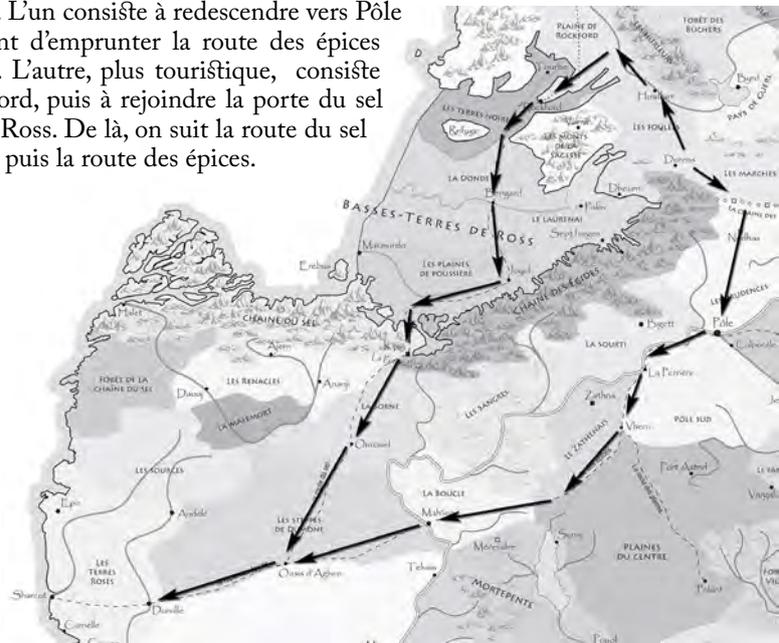
La lettre est signée « *Ton bel Adjinn* », un nom de code entre Salim et Alessyo, et raconte comment le clan de Salim a été exterminé par un mystérieux assassin. C'est évidemment faux à moins que les joueurs n'aient été particulièrement mauvais, mais Salim indique ainsi à son ami de le couvrir en lançant cette rumeur auprès des personnes intéressées.

Puis, « Adjinn » demande à son correspondant de découvrir le commanditaire de cet horrible forfait, afin de pas laisser l'affront impuni. Il le prie enfin de bien vouloir utiliser une partie « *des fonds offerts il y a si longtemps* » pour rétribuer les porteurs de la missive, suggérant de les employer pour la punition évoquée plus haut.

VOYAGE VOYAGE...

Pour motiver les joueurs, vous disposez donc de la promesse d'une belle récompense, de la possibilité de punir un malfaisant sans scrupule, et d'un voyage exotique dans une région inconnue. Évidemment les Armes-Brisées ont connu l'Ouest il y a bien longtemps, mais les choses ont dû sacrément changer depuis cette époque.

Pour rallier Durville depuis Les marches de Durens, il existe deux chemins évidents. L'un consiste à redescendre vers Pôle via les Prudences, avant d'emprunter la route des épices jusqu'à la cité blanche. L'autre, plus touristique, consiste à remonter vers Rockford, puis à rejoindre la porte du sel via les basses-terres de Ross. De là, on suit la route du sel jusqu'à l'oasis d'Aghen, puis la route des épices.



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.



ET WHITEBEAR DANS TOUT ÇA ?

Whitebear et Brard n'accompagneront pas les joueurs au delà des terres du Nord. L'Arme a des choses à faire, à présent qu'elle est libérée de son trou, et elle a hâte de s'y mettre.

En revanche, Whitebear promettra aux PJs de leur venir en aide à l'avenir, reconnaissant sans mal qu'il a une dette envers eux. Il a simplement, à ce jour, une dette plus importante à régler ailleurs.

Il demandera aux personnages où il peut leur laisser un message à Pôle. S'ils n'ont pas de lieu à proposer, il leur indiquera le bouge de la Vigie, dans le quartier des Riveliers (351). Si les joueurs expliquent que Pôle à « un peu changer depuis son époque », il leur assurera que la Vigie est encore là, dans un coin ou un autre du quartier.



Le chemin par Pôle prend jusqu'à 3 mois et demi (95/55 jours), et celui par Rockford à peine plus (110/70 jours). Dans le calendrier global, nous considéreront une durée de trois mois. La majorité des groupes ayant certainement des montures, cela laisse la possibilité au meneur de placer un scénario de son cru ou une péripétie amusante, sans bousculer le grand plan.

ALESSYO DE DURVILLE

Retrouver l'ami de Salim demandera un peu de travail, car les choses ont changé à Durville. La villa Gazir est assez facile à trouver. Elle se trouve bien dans la médine blanche de Durville, dans un quartier propre ou résident de petites familles commerçantes. Les joueurs ont d'ailleurs intérêt à se montrer discrets et polis s'ils ne veulent pas se retrouver avec une bande de miliciens accrochée aux basques. Les Batranobans aiment leur tranquillité, et plus le niveau de vie augmente, plus la tranquillité se fait rigide. Pour se promener sans problème ici, il faut donc ne pas être trop bruyant, ne pas être trop agressif, et ne pas être trop visible ment étrangers.

La villa est occupée depuis peu par une famille travaillant pour le conseil. Majdan an Tabuka, le chef de famille, est un petit comptable doué, qui a monté peu à peu les échelons jusqu'à devenir le conseiller de plusieurs huiles locales. C'est un homme fier et sûr de lui en apparence, mais terriblement inquiet en réalité, et prêt à tout pour éviter les ennuis. Si on le prend bien, sans faire de bruit ni de vague, il sera ravi d'aider les PJs, du moment qu'ils promettent de partir loin et de ne jamais revenir. Majdan présente évidemment cela de façon très polie et respectueuse, habitué qu'il est à l'étiquette batranobane. Un bon moyen de faire comprendre à vos joueurs que l'ambiance virile et franche du Nord est derrière eux.

Il ne connaît aucun Alessyo, et finira par renvoyer le groupe vers les gens auprès de qui il loue la maison, qui se trouve être un petit bureau de gestion immobilière dans le quartier de la forteresse. Là non plus, on ne connaît aucun Alessyo, mais on acceptera de se renseigner auprès du propriétaire, sans rien promettre. Un peu de monnaie pourrait accélérer les choses, ainsi qu'un peu de violence, quoique la seconde solution puisse entraîner des conséquences avec la milice de la ville.

Au final, les joueurs apprendront que la maison appartient à une dame Amira De-Sept-Rives, qui travaille et réside à la tour des délices, le bordel le plus classe et le plus cher de la ville.

Amira De-Sept-Rives et la tour des délices

La tour est un bordel absolument somptueux, et accessoirement, c'est le centre névralgique de la faction du Plaisir infini à Durville. Il s'agit d'un bâtiment de six étages, une curiosité visiblement héritée de l'époque de l'occupation dérigione. Il a été largement remanié et redécoré, et respire à présent le bon goût batra. La plupart des gens ignorent – ou prétendent ignorer – qu'il existe aussi quatre sous-sols où se déroulent les soirées les plus amusantes.

L'endroit est tenu par Moham ab Sourati, un vieil homme charmant et toujours souriant, et son Arme-Dieu, un Bâton d'os nommé Gad'vû. Moham sera ravi de rencontrer les PJs, mais très méfiant sur leurs demandes. Il a connu quelques ennuis il y a peu, ne s'en cache pas, et paraît un peu paranoïaque. Si les PJs sont sincères ou suffisamment convaincants, il enverra chercher Amira, et la présentera au groupe.

Amira est une métis batra-dérigione de toute beauté, dont il est difficile de deviner l'âge – une belle trentaine disent, mais avec l'allure et la tenue d'une femme plus mure. En réalité, Amira se nommait Amir autrefois, et c'est une fringante sexagénaire, modifiée et conservée par les épices les plus fins et les plus complexes.

Accessoirement, elle fut l'ami de Salim, à l'époque où tous deux couraient les soirées en se faisant appeler Alessyo et Adjinn. Lorsque Salim quitta la région, Amir fut l'une des rares personnes à qui il confia ses projets. Ne pouvant s'enfuir avec sa fortune personnelle, Salim en fit cadeau à Amir. Inspiré par l'exemple de son ami, Amir choisit lui aussi de fuir la carcan de la vie Bathras, mais d'une façon bien différente. Il se servit de sa fortune pour financer une affaire dans le dos de sa famille, puis disparu du jour au lendemain, pour renaître peu après sous les traits d'Amira, princesse des nuits chaudes de la ville, et vedette de la tour des délices.

Amira sera ravie d'avoir des nouvelles de son vieil ami, et remerciera les PJs de tout ce qu'ils ont fait pour lui. Puis elle les récompensera généreusement et leur proposera de se mettre en quête d'informations pour qu'ensemble, ils vengent l'honneur de Salim et les morts éventuels du scénario « Chaleurs bleues ».

VENDETTA !

Amira ne tardera pas à ramener aux joueurs des infos utiles. Notez que vous pouvez faire durer cette attente si ça vous arrange : c'est un bon moment, si vous le voulez, pour faire tourner vos joueurs en rond, leur présenter la région, ou glisser un scénario à vous.

Vous, meneur, savez déjà que la famille Ab'al Barkka, après quelque revers de fortune et une guerre interne, est en train de relever la tête. Un petit cousin éloigné de Salim nommé Aguiz s'empare peu à peu de tous les pouvoirs, et s'apprête à conclure un mariage avantageux avec une famille importante. Les choses étaient presque réglées, quand l'ambitieux Aguiz entendit parler de l'existence possible de son vieux cousin dans le nord, frein évident à ses projets. Il envoya donc un assassin d'élite, Guy de Sangre, régler la situation en éliminant le vieux, ses gosses, et si besoin, les gosses de ses gosses. Oui, en terres batranobanes, la famille, c'est sérieux.

La situation, un peu plus en détail

Voici les infos que ramènera Amira. Libre à vous de les présenter directement via la demoiselle, ou au travers de PNJs qu'elle présentera aux joueurs. Cela peut être un bon moyen pour leur faire visiter la ville, et surtout d'utiliser Mounir (cf. colonne page 4).

Notez que cette enquête est un bon moment pour expliquer à vos joueurs comment marche la société batranobane, et autres détails utiles (les Bathras, les bagues, le conseil, et ce genre de petites finesses pas évidentes au premier coup d'œil).

□ Après la disparition de Salim, son père n'a pu avoir de fils, et c'est un jeune neveu, Jabril Ab'al Barkka, qui a repris la tête de la famille. Pas assez préparé, Jabril n'a pas fait un très bon travail, et a même provoqué quelques catastrophes commerciales.

□ La famille, au cours des quinze dernières années, a été secouée par de violents conflits internes après la mort de Jabril. Ses fils n'ont pas survécu, et le conseil a mis la famille à l'écart de plusieurs affaires juteuses.

□ La guerre interne de la famille ab'al Barkka se calme peu à peu depuis 5 ans, et il ne reste que deux prétendants sérieux pour reprendre le rôle de chef de famille.

□ Le premier est Aguiz ab'al Barkka, un petit cousin de la branche secondaire, particulièrement doué pour les affaires, et soutenu en coulisses par quelques vieux membres de la famille.

□ Le second est Semi ab'al Manetir, un fils d'une autre grande famille, qui a épousé une petite cousine pour obtenir un droit potentiel sur la famille. Il est surtout soutenu par d'autres vieilles familles, qui voient d'un bon œil la chute des Ab'al Barkka.

□ Le conseil a mis en demeure la famille de se trouver un chef stable avant la fin de l'année, afin que le commerce puisse reprendre dans les marchés concernés, sans les remous provoqués par cette guerre interne.

□ Aguiz a mis au point un mariage arrangé avec une fille de la famille Ab'al Adouri, une puissante famille proche du porteur de Del'Djanir, la bague à l'araignée-crâne. La jeune mariée, Mounia, est connue comme étant d'une grande beauté, mais aussi comme une peste à laquelle son père passe tout ses caprices. Certains Bathras s'amusent déjà du prix qu'Aguiz risque de payer pour obtenir le contrôle de sa famille.

On enquête un peu, ou on bute direct ?

Comme on l'a dit, c'est bien Aguiz qui a commandité le meurtre, mais il ne sera pas facile de le prouver. Le plus facile, pour guider les joueurs vers la bonne conclusion, peut être de leur faire comprendre que les droits d'Aguiz reposent entièrement sur sa lignée, alors que Semi se repose surtout sur le soutien de puissantes familles. Aguiz a donc bien plus à perdre en cas de révélations d'autres héritiers.

Pour savoir vraiment qui a engagé Guy de Sangre, il faudra donc avoir pensé à faire parler l'assassin, là-bas, dans le Nord, ou trouver des pistes ici, en faisant parler des proches d'Aguiz.

Les seuls personnes au courant de cette affaire sont :

♦ L'esclave personnel d'Aguiz, Moup, un gadhar étrange à l'allure d'échalas maladif, drogué jusqu'à l'os et fou amoureux de son maître. Il sera possible de le chopper quand il sort faire les courses au souk pour Aguiz, dont il prépare les épices récréatifs avec un certain talent. Il sera difficile de le faire parler, mais pas impossible.

♦ Othmane Darir, l'un des gardes du corps d'Aguiz, qui a des liens avec les milieux louches, et a conseillé Guy de Sangre à son maître. Il ignore pourquoi Aguiz voulait un assassin extérieur à la famille, mais il est ravi d'avoir pu rendre service au future grand patron.

Comment conclure

À partir de tout cela, vous devriez pouvoir régler la situation, que ce soit en guidant les PJs vers la bonne cible, ou les frustrant jusqu'à ce qu'il tape dans le tas pour venger Salim en mode « Dieu reconnaîtra les siens ».

Notez que selon la manière dont les PJs jouent le coup, ils pourraient bien se retrouver avec des ennuis un peu gros pour eux. Ici, ce n'est pas tant la justice qui importe (on parle de vengeance, de toute façon) que la méthode.

Si les PJs ou les Armes-Dieux se laissent aller à leur envies défouloires, il sera facile de régler la situation, mais il faudra affronter les suites immédiates du meurtre d'un (ou plusieurs) Bathras. Les familles et le conseils n'aiment pas trop qu'on massacre des gens de bien, et essaieront de remonter la piste des assassins. Si les joueurs ont été discrets ou malin, ou ont pensés à mettre des masques et de fausses pistes entre eux et les pisteurs, pas de soucis. En revanche, s'ils ont été négligents ou complètement bourrins, c'est un bon moment pour leur apprendre que le monde de Bloodlust ne fait pas de cadeau. La brutalité, après tout, ça marche dans les deux sens.

Si vous voulez guider les joueurs lors du scénario, et leur faire prendre conscience de ces risques avant qu'ils ne dérapent trop, Amira et Mounir sont tout indiqués. Il connaissent la société batranobane, et pourront expliquer gentiment aux joueurs que s'ils veulent survivre à l'affaire, un peu de discrétion ou de veulerie peuvent être utiles.

Comment ça c'est pas le bon scénario ?

De toutes façons, soyons honnêtes, cette enquête n'est qu'un prétexte, et pas le véritable scénario.

Hé oui, navré. Si cette histoire est la suite logique du scénario « Chaleur bleues », elle n'est en fait là que pour occuper les joueurs, leur faire découvrir l'Ouest, et vous donner le temps de poser quelques éléments utiles. C'est une sorte de marchepied vers le vrai scénario, celui qui fait réellement parti de la saga « Éclats de lune ».

LA NUIT DU CIMETERRE

MOUNIR BOUDJA

Mounir est un jeune épicier dont la tour des délices a payé les études, et qui travaille à présent pour Moham ab Sourati et Gad'vú.

C'est une sorte de petit génie, mais surtout un geek des épices, et un obsédé sexuel qui assume parfaitement ses deux passions.

Il peut être utile de l'introduire dès ce scénario, afin que sa présence dans le scénario 6 soit plus naturelle. S'il sera essentiel dans le prochain scénario, il peut servir de guide, d'informateur et de messenger au cours de cette histoire.

Il adore rendre service à Amira pour se payer quelques extras, et il se fera donc un plaisir de montrer la ville aux PJs, de les amener à tel ou tel endroit, et de faire leurs petites commissions.

Sa manie la plus évidente, que les joueurs finiront forcément par remarquer, consiste à offrir de petites sucettes à tout un tas de personnes, et à récupérer les bâtons une fois les sucettes finies. S'il y a une Porteuse dans le groupe, ou un Porteur particulièrement beau, il aura droit à sa sucette.

Et promis, je vous explique tout dans le prochain numéro...

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Le début des vrais ennuis pour les joueurs, avec un imbroglio de salopards où on aura du mal à savoir qui veut quoi

Quelques belles révélations pour le meneur, où on commence à découvrir enfin qui s'amuse en coulisses.

Cette scène est à intégrer, à votre choix, lors du scénario « *Brume d'épices* », ou peu après sa conclusion. Une solution élégante peut-être de le glisser juste à la fin, alors que les PJs sont sortis fêter leur victoire après avoir assassiné Aguiz. La seule chose importante, c'est que les PJs soient ensemble, dans un bouge ou une fumerie, et qu'ils n'y ait pas de PNJs importants avec eux.

Racontez-leur la bonne ambiance de l'endroit, les drogues et les amusements disponibles, puis provoquez une pause, une interruption de jeu, en prétextant un besoin naturel ou en réclamant une tournée de café. Je vous laisse adapter l'astuce à votre table de jeu, mais je suis sûr que vous trouverez un moyen.

Lorsque vous relancez la partie, annoncez leur qu'ils se réveillent brusquement en sueur, comme après un cauchemar. S'ils étaient en train, avant la pause, de faire des projets, ils ne se souviennent pas bien de la suite de la soirée. Si l'un d'eux était déjà dans une chambre avec un amant, il se réveille avec un cadavre dans les bras, égorgé. Le bouge est silencieux, vide, et les PJs se sentent dans un état lamentable, incapable du moindre effort, soufflant à la seule idée de se redresser.

Plus important : aussitôt qu'un joueur cite son Arme, veut la prendre ou lui parle, annoncez-leur que les Armes-Dieux ont disparues. Normalement vous devriez créer un agréable petit malaise.

En regardant autour de vous, vous ne voyez d'abord rien, à part des ombres trop nettes, et les brumes de la gueule de bois. Puis vos yeux s'habituent, et vous reconnaissez la salle de la fumerie, les coussins, les tentures. Le sol, les sièges et les coussins, collent et sentent comme après un banquet, mais ce n'est pas de la bière ou du jus de viande, c'est du sang qui poisse tout.

Votre vision revient peu à peu, et une ombre semble apparaître. Un siège haut, massif, sur lequel un homme en cape rouge se tient. À ses pieds, une gamine de dix ou douze ans – la fille du tenancier – se tient prostrée, le visage marqué d'une peur absolue, brutale, qui annonce la folie.

L'homme porte une tenue de voyage épaisse, et un masque décorée. C'est un masque de voyage tarek, adapté au désert et aux tempêtes. Sa voix est étouffée, grave, comme s'il devait forcer pour parler alors que vous n'êtes qu'à quelques pas.

– Vous n'êtes pas à votre place ici, et je me fiche de qui vous êtes. Je n'ai pas trouver mieux que vous, alors nous devrions faire avec. Soyez honorés de me servir.

Puis il est pris d'une quinte de toux et pousse un grincement de douleur. Vous prenez soudain conscience de votre propre douleur. Impossible de vous lever, ou de vous jeter sur lui. Sa douleur est votre douleur.

– Nous n'avons pas beaucoup de temps. Si «Il» découvre que je suis là, il me tuera, et vous mourrez avec moi. Avec nous tous. Écoutez attentivement, car ce que je vais dire, je ne le dirais qu'une fois, et nos vies en dépendent.

Quand il se relève, vous voyez l'Arme dans sa main. Un cimenterre massif, dont la lame noire brille comme une nuit d'été. Autour du poignet de l'homme, un tentacule massif est enroulé, rouge et luisant comme un muscle à vif.

– Vous êtes empoisonnés, comme moi, comme nous tous. Et pas seulement vos carcasses, mais vos Armes aussi.

Il désigne alors le plafond, et vous voyez vos Armes, qui pendent à une poutre, attachées avec des rubans comme des cadeaux le jour des Sanglances.

– Il nous surveille tous. Tous les maudits. Tous les empoisonnés. Il nous guette et nous piste pour s'assurer que nous ne faisons que suivre ses ordres ; qu'aucun de nous ne le cherche. Mais vous, il ne vous connaît pas. Vous, il ne vous piste pas. Alors trouvez-le, et trouvez notre repos. Délivrez-nous !

Une nouvelle quinte de toux le secoue. Puis ce qui ressemble à un sanglot.

– Si je pouvais faire autrement, je ne vous ferais jamais ça... mais ça fait si mal, et ça fait si longtemps. Il nous faut de l'aide !

Il jette devant vous un sac de toile épaisse, puis recule.

– Il y a de quoi tenir quelques temps. Quelques semaines peut-être. Mais ne perdez pas de temps ! Enquêtez, tuez si besoin. Trouvez une solution ! Je ne peux pas en donner plus. Il en reste peut être chez Namousra, mais il en a besoin, comme nous...

Puis il se penche vers la gamine, et d'un revers du cimenterre noir, la décapite.

Dans un basculement de fluide, une bouffée d'odeur métallique, il paraît se dissoudre dans l'air. La douleur s'apaise peu à peu, et vous entendez les voix de vos Armes qui vous appellent, lointaines, terrifiées, mais enfin de retour.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°107 – 26 AVRIL 2017

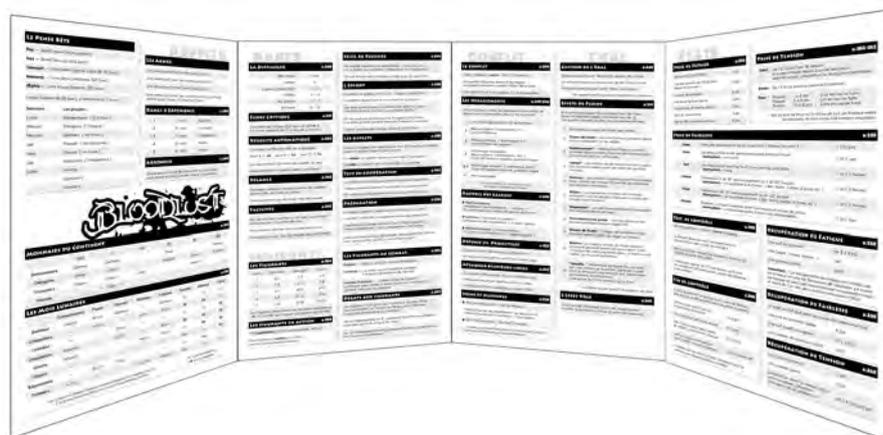
Une micro-pause dans la saga Éclats de lune, juste le temps d'offrir un petit cadeau à ceux d'entre vous qui ont raté l'écran du meneur à sa sortie, et à ceux qui préfèrent les écrans plus massifs, les écrans maisons, ou simplement pour les fétichistes du A4.

L'ÉCRAN DU MENEUR

Voici donc une version imprimable, en quatre volets A4, de l'écran du meneur de jeu pour *Bloodlust Métal*. L'écran, était fourni avec le *Mois des conquêtes n°1*, aujourd'hui épuisé, et définitivement indisponible en version papier.

La gamme *Bloodlust Métal* sera bientôt disponible en intégralité en version PDF, mais l'écran ne sera pas inclus avec le *MdC n°1*, le format dématérialisé n'étant pas idéal pour les suppléments à bonus dans ce genre. Nous avons donc choisi de mettre cet écran à votre disposition, pour ceux de nos lecteurs ayant raté l'édition papier, et ceux voulant se bricoler une version plus large de leur écran.

L'écran comporte quatre volets, à monter comme ci-dessous, si vous voulez vous référer aux indications sur le numéro de volet que nous donnons parfois dans nos explications, ou pour faciliter vos discussions avec d'autres meneurs.



Volet 1 - Rappels

Volet 2 - Bases

Volet 3 - Conflit

Volet 4 - États

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.



BASES

LA DIFFICULTÉ p.240

Très simple	+1 dé
Simple	0
Légère complication	-1 / -2
Difficile	-3 / -4
Très difficile	-5 / -7
Extrême	-8 / -12

ÉCHEC CRITIQUE p.241

Un échec est critique si le test est raté **et** si il y a une majorité de (plus de la moitié)

RÉUSSITE AUTOMATIQUE p.243

Le joueur sacrifie des dés de sa poignée

Seuil 6 → 3d seuil 9 → 5d seuil 12 → 7d

Les dés restants donnent les qualités du test

Uniquement en situation calme, sans stress

RELANCE p.242

Un aspect activé en relance permet de relancer (score) dés, au choix du joueur

Cela ne permet pas de lancer des dés risqués

FACILITÉS p.242

Sur un test raté, sacrifiez un dé pair pour obtenir un bonus de +2 au total des dés

Vous pouvez sacrifier tous les dés pairs du jet

Dans tous les cas, tous les risques pris sont perdus

FIGURANTS

LES FIGURANTS p.264

Valeur	Standard	Spécialité	Extra
1	2-3	3-4	4-5
2	3-5	6-7	7-9
3	4-7	8-10	10-13
4	6-8	10-12	13-15
5	7-10	12-14	15-20

Les figurants importants ont un bonus dramatique de (+1) à (+5) qui s'ajoute aux valeurs de combat

LES FIGURANTS EN ACTION p.264

Une **spécialité** s'active sans dépense de point

Pour activer un **extra** sur un test, cochez une case de compteur

SEUIL DE RÉUSSITE p.244

Le seuil de réussite d'un personnage (6, 9, 12 ou 15) est la valeur la plus élevée indiquée par ses compteurs

Un test simple sans compteur se fait avec un seuil de 6

L'EFFORT p.239

En début de scène, un PJ a (10 - fatigue) pts d'Effort

Le premier aspect activé sur un test ne coûte rien

Les deux autres aspects coûtent 3 pts d'Effort chacun
Une faille activée ne coûte aucun point d'effort

On ne peut pas activer plus de 3 aspects sur un test
Une faille activée compte dans ces 3 aspects maximum

Cocher une case de Fatigue donne 6 pts d'Effort

LES ASPECTS p.238

Lorsqu'un aspect est adapté à un test, le joueur ou le meneur peuvent activer l'aspect pour ce test

En **rehaut**, un aspect ajoute (score) dés à la poignée

En **faille**, un aspect retire (score) dés à la poignée

TEST EN COOPÉRATION p.243

La compétence du lanceur limite le nombre d'assistants

Chaque assistant donne la moitié de sa poignée de dés

Un assistant surnuméraire ne donne qu'un dé en bonus

PRÉPARATION p.250

Le joueur assemble une poignée comme pour un test

Il garde la moitié de la poignée en bonus de préparation

Il est interdit d'utiliser le même trait (même aspect ou même compétence) sur la préparation **ET** sur le test

Il est possible d'essayer de bloquer une préparation adverse avec une réaction (p.251), au prix d'une action

LES FIGURANTS AU COMBAT p.265

Rupture — Valeur + armure + bonus dramatique

Initiative — La valeur ou une spécialité adaptée + le bonus dramatique du figurant

Nombre d'actions — ½ valeur basse du figurant
Le meneur peut utiliser ½ valeur haute sur une passe en cochant une case du compteur

DÉGÂTS AUX FIGURANTS p.265

Les figurants n'ont qu'un seul compteur. Tous les effets touchant l'Effort, la Tension, la Fatigue ou la Faiblesse impactent directement ce compteur

Sur un dépassement de 3-, appliquez les effets au compteur puis rayez la fin de la ligne en cours

Sur un dépassement de 4+, le figurant tombe, inconscient ou mort au choix du meneur

CONFLIT

LE CONFLIT

p.246

(Test + Menace) **contre** (Test + Couverture)

Les qualités restantes donnent les dégâts
Les dégâts impactent aussitôt l'Effort de la cible

Si les dégâts sont > à la rupture, il y a dépassement

LES DÉPASSEMENTS

p.249-254

Le PJ encaisse la valeur du dépassement en points de fatigue, puis note les effets pour la fin du conflit

- 1 Une simple égratignure, 1 pt de faiblesse
- 2 Blessure légère (stabilisation, 1 h)
2 pts de faiblesse
- 3 Blessure sérieuse (stabilisation, 6 h)
5 pts de faiblesse, séquelle
- 4 Personnage inconscient
Blessure grave (stabilisation, 24 h)
10 pts de faiblesse, séquelle, guérison longue
- 5-7 Personnage mourant (stabilisation, 48 h)
10 pts de faiblesse, séquelle, guérison longue
- 8 Mort instantanée

Sur un conflit SOCIAL OU PSYCHOLOGIQUE,
remplacez *Faiblesse* par *Tension*

RAPPELS DES CALCULS

p.246

■ Seuil de rupture

Compétence de circonstance + Armure + 1
Un porteur ajoute le bonus de rupture de l'Arme

■ Initiative (au début du combat)

Compétence de circonstance + 1 aspect gratuit

■ Nombre d'action (à chaque passe)

$\frac{1}{2}$ (Comp. de circonstance + 1 aspect payant)

DÉFENSE VS. PROJECTILES

p.252

Chaque nouvelle défense est à difficulté +(1)

Le malus est cumulatif au sein d'une même passe

ATTAQUER PLUSIEURS CIBLES

p.252

Un seul test, difficulté de +(1) par adversaire visé

L'attaquant répartit les qualités entre les cibles

La menace de l'arme s'applique à chaque cible

SOINS ET BLESSURES

p.254

■ Test de stabilisation — Test de Médecin

Malus (1) par pt de dépassement au dessus de 4
Patient stabilisé pour une heure + 1 par qualité

■ Soins des séquelles (dans les 12 heures)

Le sujet gagne une faille dont le score est de 5 moins
les qualités obtenues au test de Médecin

EXAL

GESTION DE L'EXAL

p.340

Chaque pouvoir actif* déclenché ajoute 1 dé à l'exal

Un échec critique sur un pouvoir ajoute 3 dés à l'exal

Une passe sans pouvoir actif* retire 1 dé à l'exal

* On appelle *actif* un pouvoir instantané ou maintenu

EFFETS DE FLUIDE

p.341

Si à la fin d'une passe l'Exal contient plus de 4 dés,
faites un test sans risques contre un seuil de 12.
Les qualités causent un effet et sont retirées de l'exal.

0 Étincelles ou lueurs de fluide, sans effets.

1 **Éclairs de fluide** - Les non-Porteurs présents dans
la zone subissent 1 pt de dégâts.

2 **Renforcement*** - Même si les Porteurs cessent
d'utiliser leurs pouvoirs, l'exal ne diminue plus que
d'un dé par jour sur cette zone.

3 **Vortex*** - Le nombre de dés dans l'exal est doublé.
Ce calcul est réalisé avant de retirer les qualités
de l'exal.

4 **Remous** - Les pouvoirs maintenus sont tous désac-
tivés. Un test de Porteur (2) permet de conserver
ses pouvoirs maintenus.

5 **Éclairs** - Les personnes à moins de 15 mètres
subissent 3 pts de dégâts (Porteurs) ou 5 pts de
dégâts (non-Porteurs).

6 **Stagnation*** - Les dés d'exal marquant une qualité
ne sont plus retirés de l'exal.

7 **Formation d'une poche** - Voir les règles sur les
poches de magie glauque page 340.

8 **Brasier de fluide*** - Chaque déclenchement de
pouvoir cause 3 points de dégât au Porteur.

9 **Brèche** - Les esprits errants du fluide sentent
la zone et peuvent tenter une incarnation. C'est
l'occasion de créer une Arme-Dieu, un mort-vivant
éveillé, un monstre éphémère.

10 **Tempête** - Déferlement de fluide sur une zone
de vingt mètres de diamètre. Les êtres vivants
dans la zone sont soit détruits, soit transformés
en monstres incontrôlables.
Une poche se forme aussitôt sur la zone.

* ces effets durent jusqu'à dissipation de l'exal

L'EFFET PÔLE

p.340

L'exal se vide totalement à la fin de chaque passe.
Un effet se termine à la fin de la passe où il apparaît.

N°108 – 10 MAI 2017

Retour à Éclats de Lune, avec un épisode spécial « explications » et une présentation de quelques personnages essentiels du scénario « batra » de la campagne, de leur motivation et de leurs plans.

SCÉNARIO 05 – « BRUMES D'ÉPICES » – 2^{ÈME} PARTIE

Précédemment...

Les joueurs, après une nuit de beuverie et d'amusement, viennent de vivre un moment un peu difficile. Réveillés dans une scène de cauchemar, ils ont appris qu'ils étaient empoisonnés – et leurs Armes aussi – sans savoir ni par qui, ni pourquoi.

Ce chagar contient une rapide « suite » de la scène, avec les infos que les joueurs pourront rapidement obtenir, et les réponses immédiates aux questions soulevées par la scène de la fumerie. Ensuite, on passe aux révélations, avec une présentation des protagonistes les plus importants de cet épisode.

LA SITUATION, AU RÉVEIL

Les joueurs se retrouvent donc dans une fumerie (ou un bouge, un bordel ou la maison d'un quidam, selon l'occasion que vous avez choisi d'exploiter), entourés de cadavres. Ils sont malades comme des chiens, et un inconnu leur a affirmé qu'ils étaient empoisonnés et que leurs Armes l'étaient aussi. Puis, avant de partir, il leur a refilé un antidote temporaire, et leur a glissé en douce le nom d'une personne qui pourrait avoir un peu plus de cet antidote.

Examinons un par un les divers éléments de cette histoire.

L'inconnu au masque

Un type quelconque, habillé en Batranoban, le visage masqué, la voix étouffée, sans accent ni signe particulier visible. C'est une piste absolument lamentable, et il n'y a pas grand chose à en tirer.

La fumerie

Là, c'est un peu plus clair. Tout le monde est mort dans le bâtiment, y compris peut-être une ou deux personnes dont la disparition va déclencher une enquête. Ce devrait être une bonne motivation pour que vos PJs fassent profil bas, et fichent le camp rapidement. S'ils examinent tout de même l'endroit, ou font venir un allié pour les aider à enquêter (Mounir par exemple, s'ils suspectent l'usage d'épices), ils pourront comprendre ce qui c'est passé, mais n'hésitez pas à leur faire un peu peur en faisant arriver une patrouille, des parents inquiets ou les gardes d'une famille venant chercher le petit dernier au matin. Le massacre d'une fumerie entière risque de faire grincer les dents en haut-lieu. Veillez à ce que vos joueurs comprennent qu'il va y avoir du grabuge, et qu'il serait préférable qu'on ne les relie pas à cette histoire.

Selon leur méthode et leurs compétences, ils pourront comprendre tout ou partie de ce qui c'est passé ici.

Pour commencer, quelqu'un a jeté dans un brasero une dose d'un épice puissant, qui à peu à peu apaisé, étourdi, puis endormi tous les convives. L'épice, nommé Senteur des trois rêves, est un produit redoutable, rare et horriblement cher. Puis on a consciencieusement tué toutes les personnes présentes, apparemment à l'aide d'une dague particulièrement effilée. La majeure partie des gens étaient inertes, mais quelques personnes étaient encore conscientes, au moins en partie (la senteur est efficace, mais certains Batranobans sont résistants aux épices). Ces gens ont été tués plus salement, et aucun n'a réussi à blesser l'agresseur.

Une fois le massacre terminée, on a vidé la grande salle de ces corps, jetés dans les coins ou derrière un comptoir. Enfin, on a traîné les personnages jusqu'à l'endroit où ils se sont réveillés pour assister au petit numéro de l'inconnu masqué. Il n'y a rien de plus à trouver à l'intérieur.

Si les PJs envisagent d'enquêter autour du bâtiment, c'est faisable, mais horriblement risqué, car les gens se rappelleront de leur présence et de leurs looks. Même s'ils se montrent prudents, il y a assez peu de chance que vos PJs soient tous batras d'origine, et les étrangers ne passent pas inaperçus dans la Nation.

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.



Les Armes-Dieux

Une fois que les PJs auront récupéré leur Armes, ils pourront constater qu'elles ont elles-aussi passé une mauvaise soirée. Elles sont à présent légèrement collantes, poisseuses, un peu comme un sol crasseux ou un verre en fin de soirée. De plus, elles dégagent une vague odeur acide, impossible à identifier. Elles n'ont aucune idée de ce qui a pu leur arriver.

Les Armes pourront toutefois ajouter quelques éléments importants au récit de la soirée. Pour commencer, elles ont perçu « l'effondrement » de leurs Porteurs, mais sans savoir d'où cela pouvait provenir (la Senteur des trois rêves). La plupart ont cru à une biture carabinée, jusqu'à ce qu'elles en discutent, et s'aperçoivent que tout cela était un peu trop soudain, et franchement trop synchrone. Les PJs étant HS, elles ont essayé de les réveiller, sans succès, jusqu'à qu'elles-mêmes subissent un brusque choc, une impression de chute dans les ténèbres.

Elles ne se sont réveillées qu'une fois dans les mains de leurs Porteurs, avec l'impression de sortir d'un évanouissement. C'est une impression horrible pour une Arme, et elles n'auront qu'une hâte, identifier et étripier le responsable. Malheureusement, ça risque d'être plus facile à dire qu'à faire.

Namousra

Pour cet aspect de l'affaire, il suffira de discuter avec Amira ou Mounir, pour obtenir une première piste. En effet, évoquer le nom de « Namousra » en lien avec un épice, poison ou antidote, évoque pour tout habitant de Durville le nom de Birbi an Namousra, l'un des plus importants négociants et intermédiaires du grand souk. C'est un homme connu, qui a amassé une fortune considérable malgré une naissance modeste.

Le cimetière noir

Moins de chance de ce côté là, puisque l'Arme ne dira rien à personne dans l'entourage des PJs. Par contre, Amira pourra en faire un excellent dessin à partir d'une description, ce qui pourrait ensuite faciliter leur enquête. L'Arme est suffisamment massive et étrange pour que quelqu'un puisse se rappeler d'elle.

RÉVÉLATION EN COULISSES

La suite de ce Chagar vous révèle en détail l'identité de deux des grands méchants présents dans ce scénario. Notez que le premier, Tangorogrim, n'est pas un méchant de ce scénario, mais plutôt l'un des enjeux de cette histoire. Mais rassurez-vous, c'est bel et bien un antagoniste majeur de cette saga, et s'il n'a qu'un rôle accessoire ici, il est temps de vous en dire plus à son sujet.

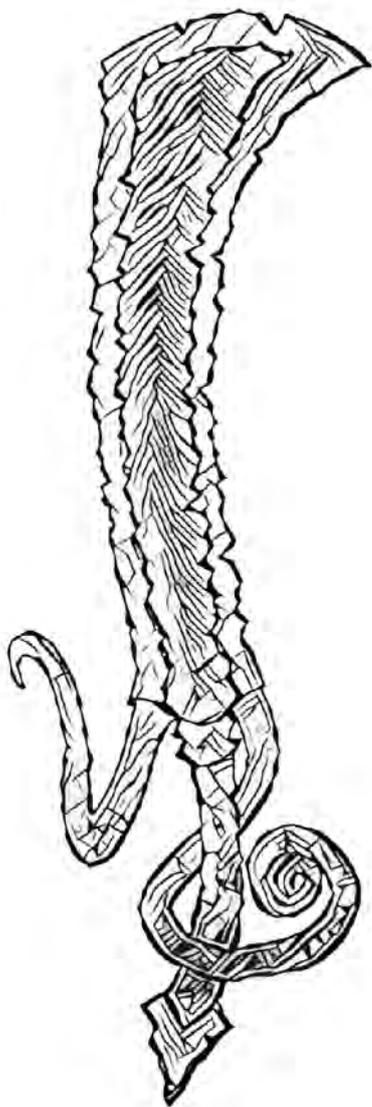
TANGOROGIM

Le Cimetière noir portant le nom de Tangorogrim est une Arme-Dieu puissante, bien connue parmi les Armes anciennes ou renseignées. En effet, il a une histoire compliquée et sinistre qui vaut le coup qu'on garde un œil sur lui.

On ignore l'époque précise de son incarnation, mais on sait qu'il était présent lors de la guerre contre les elfes, et très actif dans ce conflit. Tangorogrim affirme d'ailleurs avoir tué un nombre considérable d'elfes, et garde pour eux une haine profonde. Il combattit et ennuya si bien les mages, que ceux-ci se sentirent obligés de le neutraliser.

Tangorogrim sorti de la guerre affaibli. Prisonnier des elfes durant de longues années, il fut le sujet de nombreuses expériences, et en garda des séquelles sévères. Ses souvenirs furent anéantis, et il perdit une bonne part de ce qui faisait sa personnalité. Une fois libéré, il reprit ses aventures sur le continent, mais sans la moindre connexion avec ce monde. Il ne lui restait aucun souvenir pour l'attacher à quiconque, et aucun allié ne vint vers lui pour lui rappeler le passé. Il ignore encore lui-même s'il était solitaire avant la guerre, ou si ses anciens amis périrent lors de l'âge elfique.

Peu à peu, il se mit à s'ennuyer, ne trouvant un peu de plaisir et de repos que dans la violence. Ses seuls souvenirs, vagues et voilés, datant de la guerre, il trouvait dans le massacre et la douleur un peu de cette connexion qui lui manquaient tant. Il fut rapidement connu comme un véritable fléau, et se fit bon nombre d'ennemis. Lorsque l'Empire pris son envol, Tangorogrim devint soudain un poids pour beaucoup de monde, et on fit de gros efforts pour l'écartier et le repousser dans les régions frontalières. L'expansion impériale le poussa toujours plus loin, dans un terrain de jeu toujours plus limité. A plusieurs occasions, il se permit des incursions dans l'Empire pour défier ses ennemis et leur prouver qu'il restait incontrôlable et libre, mais sans se mettre réellement en danger, craignant de se retrouver, d'une façon ou d'une autre, prisonnier comme lors du règne des elfes.



TANGOROGIM

LA GRANDE Foudre

(Reprise, texte paru dans le Chagar 82)

Il s'agit d'un phénomène aux effets dévastateurs mais fort heureusement d'une extrême rareté. La Grande Foudre ressemble presque à un éclair « normal » mais incomparablement plus massif et de couleur pourpre. À l'impact, elle provoque une explosion puissante qui ravage le sol sur quelques dizaines de mètres de rayon. Après cela, la zone touchée n'est plus qu'un chaos de roches brûlées et d'obsidienne.

Sans grande surprise, seules les Armes-Dieux survivent à l'impact de la Grande Foudre, mais pas sans mal. Toutes les Armes s'étant trouvées à portée de l'impact d'une Grande Foudre ont passé de longues heures dans le coma et ne se souviennent pas des quelques heures précédant l'explosion.

De mémoire d'Arme-Dieu, la Grande Foudre frappa pour la première fois pendant le règne des elfes, après la construction de Pôle. On a d'abord cru que c'était une arme elfique, mais il n'en était rien. Le phénomène était aléatoire et très peu fréquent, pour ne pas dire rarissime. Les mégalomanes sanguinaires de Pôle avaient la maîtrise de pas mal d'effets terrifiants qu'ils utilisaient avec l'entrain d'un même armé d'une loupe face à une fourmilière. Pourquoi se seraient-ils privés de celui-ci ? Et de toute façon, la Grande Foudre frappa de nouveau dans les années qui suivirent la disparition des elfes. Les érudits finirent par ranger ce phénomène à côté des tempêtes d'épices, des volcans et des chutes de météorites dans le livre des « trucs que la nature utilise pour nous pourrir la vie ».

Les « chaos d'obsidienne » sont la source principale de l'obsidienne utilisée par les artisans de Tanæphis. On citera par exemple, le bourg du Valverrier dans les Comberais, où l'exploitation d'une telle zone est l'activité principale.

La révolte vorozione fut la planche de salut qui rendit sa liberté à Tangorogrim. L'avancée des troupes de l'Hégémone, les mouvements piorads, la résurgence sekeker, toute cette agitation lui permit de reprendre ses activités sans se soucier des conséquences. Il redevint un fou furieux, volant de combat en combat, frappant chaque côté également pour s'assurer de ne pas s'aliéner un camp en particulier, mais surtout pour ne pas risquer d'abattre une faction au risque de perdre une cible pour ses jeux de mort.

C'est au cours de cette période que Tangorogrim rencontra d'autres Armes, et en particulier un poignard du nom de Sharaz. Ensemble, ils posèrent les bases de ce qui deviendrait plus tard la Mort carmin. Au début ce ne furent que des amusements entre amis, mais bientôt, des vrais jeux avec enjeux et règles complexes furent élaborés.

En 784 dN, Tangorogrim et une bonne partie de ses plus proches amies étaient à Zathos, quand éclata le grand incendie. Personne, hors de la faction, ne semble avoir une idée précise de ce qui provoqua l'explosion de violence, mais les Armes s'y jetèrent avec fureur et ce fut l'acte de baptême de la Mort carmin. Près d'une vingtaine d'Armes-dieux se déclarèrent membres à ce moment-là, posant les bases de la faction telle qu'elle se présente aujourd'hui.

Disparu ?

Contrairement à ce que beaucoup imaginaient, Tangorogrim et ses plus proches amies ne prirent pas la tête de la Mort carmin. La structure resta informelle, agitée et violente, comme on l'a déjà évoqué dans le Chagar n°101.

Tangorogrim, s'il conserva un rôle de premier plan, continua à poursuivre avant tout ses envies et ses plans personnels. Il devint même plus calme – relativement – et sembla se concentrer sur des projets à plus long termes. Régulièrement, il disparut quelques temps, avant de réapparaître soudain, toujours dans un moment de violence et de rage. C'était parfois pour son pur plaisir, et parfois pour aider un membre de la faction. En 895 dN, Tangorogrim s'opposa ainsi violemment à une autre Arme importante de la Mort Carmin : Anathos. Les deux Armes ne se connaissaient pas bien, Anathos n'ayant rejoint la faction qu'après le sac de Zathos. Les deux tempéraments s'affrontèrent et la dispute dégénéra, provoquant un combat au sein de la faction, qui rasa presque la petite ville de Chaudron-de-Sagneau, dans le nord des Combrais.

Quelques années plus tard, alors qu'on l'attendait dans l'Est pour une petite sauterie commémorative de la nuit de Taamish, on s'aperçut soudain que Tangorogrim était aux abonnés absents. Personne ne l'avait vu depuis plusieurs années, et même ses plus proches amies étaient sans nouvelles...

Foudres divines

Si beaucoup de vieilles Armes connaissent Tangorogrim, c'est à cause de son pouvoir principal ; une saleté de pouvoir exotique, aussi effrayant que brutal, parfaitement adapté à cette teigne agressive. La plupart des factions importantes en ont entendu parler – au moins grâce aux vieilles Armes qui les dirigent – mais se gardent bien d'en parler, de peur d'attirer son attention ou de provoquer des peurs « inutiles » parmi leurs alliés humains.

En effet, Tangorogrim est capable d'appeler « à volonté » une grande foudre (cf. Chagar 82 ou ci-contre). Pour être tout à fait précis, Tangorogrim fait un peu plus qu'appeler la Grande Foudre : il est la Grande Foudre. Les chaos qui parsèment le continent sont les résultats de ses combats les plus compliqués puisqu'il n'utilise ce pouvoir qu'en dernier recours, mais il est responsable de chacun d'entre eux.

Et hop, voilà, un des secrets de Tanæphis en avant-première : la Grande Foudre n'est pas un phénomène naturel aléatoire. C'est le résultat d'un pouvoir d'Arme, et maintenant vous savez quel pouvoir et quelle Arme. Et tout ça sans devoir attendre *Silences* ! Bon, en toute honnêteté, on reparlera de tout ça dans *Silences* tout de même, et il reste une ou deux précisions utiles, en particulier sur le comment du pourquoi, mais bon, c'est déjà ça de gagné.

Comme indiqué dans la description de la Grande Foudre, l'usage de ce pouvoir fait tomber du ciel un titanesque éclair pourpre, qui rase le secteur autour de Tangorogrim, sur une zone allant de quelques dizaines de mètres de rayon à un petit kilomètre dans les meilleurs jours. Rien ne survit dans la zone d'effet, et les Armes présentes sont surchargées de fluide, subissant une version allégée de l'amnésie de Tangorogrim (perte de mémoire sur les 3d6 heures précédant le choc).

Là, les plus attentifs d'entre vous viennent de comprendre pourquoi il n'utilise pas son pouvoir plus souvent : l'éclair vise toujours, sans aucune exception, l'Arme et son Porteur. Tangorogrim se retrouve donc à chaque fois victorieux, mais perdu dans un champs de ruines brûlantes, son Porteur et ses alliés réduits en petits tas de rien du tout éparpillés aux quatre vents.

CORMAN AB'AL ZIMRA ISN ASMIIJD

Le porteur de la bague Asmijid est un homme d'une puissance difficile à estimer, pour qui ne connaît pas bien la Nation et ses richesses. Maître d'une grande famille, Bathras, éduqué dans la meilleure tradition de l'Ouest, c'est aussi un épicier savant et un redoutable politicien. De manière plus inquiétante pour vos PJs, c'est aussi un des méchants majeurs de ce scénario, et l'un des pires ennemis des Armes sur le continent.

Son histoire

Corman est le fils de Abdaralef ab'al Zimra, et le petit fils d'Azref. Au moment de la naissance de Corman, Azref était le chef de la famille et le porteur de la bague

Abdaralef, son père, ne s'intéressait pas particulièrement à sa progéniture. Il était bien trop concentré sur les affaires de la famille et faisait office de parfait bras droit pour son père. Le vieil Azref, en revanche, se prit vite d'un amour profond pour son petit-fils, en qui il voyait un bien meilleur successeur que son propre fils, trop studieux et docile pour son goût. Le vieil homme prépara donc un plan soigneux et précis, destiné à guider la famille pour la décennie à venir. Il confia ce plan à son fils en même temps que la bague, lui ordonnant de venir prendre conseil auprès de lui à la moindre difficulté, et de ne s'écarter du plan à aucun prix.

Azref s'installa ensuite avec son petit-fils dans une vieille propriété de la famille, à l'écart sur la côte du Berceau. Le vieil homme entreprit de transmettre ses connaissances, aussi bien politiques que sur les épices, à un élève prometteur et passionné. Corman grandit en âge comme en ruse et en savoir, devenant de plus en plus semblable à son grand-père. Lorsqu'il devint adolescent, Azref convoqua auprès d'eux l'un de ses neveux, Abadi, au prétexte de protéger la propriété du Berceau. Il faut dire que les laboratoires, plantations et dépendances, avaient bien grandit lors de la décennie passée : Azref, en même temps qu'il élevait son petit-fils, poussaient de vieilles recherches, développant quelques une des formules et mélanges qui font encore la fortune des Zimra aujourd'hui.

Abadi était un chef d'unité réputé au sein des cavaliers volants de la famille. S'il devint le chef de la sécurité du domaine, sa véritable tâche était ailleurs. Il était le maître d'Arme du jeune Corman, l'initiant au combat, et lui apprenant les finesses de la consommation des épices les plus puissantes. Abadi enseigna tous ses talents à Corman, l'intégrant même à une unité d'élèves cavaliers volants, afin de lui donner des frères d'armes d'une fidélité parfaite.

Azref continuait simplement là son projet de modelage d'un Bathras parfait en tout point, aussi compétent au laboratoire qu'au palais, capable d'abattre ses ennemis par le verbe comme par l'épée.

Tout bascula en 983 dN, quand la propriété fut rasée par Tangorogrim. Poursuivant l'un de ses projets secrets, l'Arme attaqua le domaine mais découvrit vite que le vieux maître était de taille à tenir tête à sa petite troupe. Se sentant piégé, il recourut finalement à la Grande Foudre et dévasta l'endroit. Comme chaque fois, il se retrouva privé de Porteur, à attendre qu'un inconscient vienne le ramasser.

Au moment de l'attaque, Corman participait à un exercice de survie dans le désert avec ses camarades cavaliers volants. À leur retour, ils découvrirent le champ de ruine, et au milieu, Tangorogrim appelant une nouvelle victime. Corman, fou de douleur, parvint toutefois à se contenir. Il parla longuement avec l'Arme, faisant mine d'être prêt à la ramasser. Il lui fit avouer son forfait, et comprit que tout cela était lié à d'autres Armes, se combattant les unes les autres dans les coulisses de la Nation. Azref lui avait évidemment parlé des intrigues des Armes, et de l'influence de factions comme les Adeptes du Muffin, le Plaisir infini ou l'Ordre nouveau, mais jamais il n'avait pensé que les Bathras puissent être à la merci de ces créatures de métal...

Corman, une fois renseigné, refusa de ramasser l'Arme. Il décida, au contraire, de consacrer sa vie à l'élimination de la menace des Armes dans la Nation. Mieux encore, il les contrôlerait et en ferait ses esclaves.

Avec l'aide de ses fidèles cavaliers volants il sécurisa les alentours du domaine, puis envoya chercher alliés de son grand-père. Il fit reconstruire une partie de la forteresse, et y fit transporter Tangorogrim, s'assurant qu'il ne pourrait à aucun moment s'accaparer un Porteur. Dans les profondeurs du nouveau palais, le Cimeterre devint le premier prisonnier de la collection d'Armes de Corman ab'al Zimra.

Pendant ce temps, la vie et les affaires familiales continuaient. Comme Azref l'avait prévu, les dernières étapes du plan confié à son fils se déroulèrent assez mal, et Abdaralef se retrouva en mauvaise position avec plusieurs des partenaires et alliés majeurs des Zimra. Corman contacta ses oncles et cousins, leur proposa des solutions pour rétablir la situation, et gagna rapidement leur confiance. Un an plus tard, le père renonça à son rôle et confia la bague au fils, avant de partir se reposer dans une plantation.

Corman ab'al Zimra isn Asmijid était enfin aux affaires.

ASMIIJD
Le serpent à deux têtes



Corman ab'al Zimra aujourd'hui

Corman a maintenant presque soixante ans, et règne sur l'une des plus grandes fortunes de la Nation. Il a des intérêts et des alliés dans tous les domaines, et son avis au conseil des épiciers est écouté avec la plus grande attention par tous, amis comme adversaires.

Le seul domaine où il n'a aucun pion à jouer est – officiellement – celui des Armes. Il n'est pas membre des Adeptes du muffin, puisqu'il n'est pas Porteur, et personne ne suspecte sa haine profonde des Armes-Dieux. À ceux qui s'étonnent parfois, qu'il n'ait pas même eu l'envie de « s'acheter une petite Arme », il répond que leur présence peut parfois interférer avec les effets des épices les plus complexes, et qu'il aime trop l'épice pour prendre ce genre de risque. De l'avis de tous, Corman ressemble à ces amateurs de vins qui interdisent les parfums et les encens chez eux, et qui ne consomment aucun vin de prix lors d'un repas pour ne pas « gâcher un nectar sur un simple encas » ; un obsédé, un spécialiste, renonçant à tout pour se concentrer sur un plaisir particulier qui le satisfait pleinement.

Corman fournissant les meilleurs cavaliers volants de la Nation – ses écoles sont réputées et ont se bat pour recruter les jeunes élèves dès leurs classes terminées – il n'a même pas besoin de Porteurs pour se protéger. Ses bourrins gavés à l'épices et surentraînés lui suffisent.

En revanche il est connu pour être au mieux avec plusieurs Porteurs importants des Adeptes, et pour leur accorder des faveurs afin de se concilier la faction. Un mouvement classique pour un politicien, facilité par la richesse insolente de la famille Zimra.

Le plan de Corman

Depuis une vingtaine d'années, Zimra prend peu à peu le contrôle de la Nation, grâce aux épices anti-Armes qu'il a passé près de quarante ans à mettre au point.

Le plus terrible d'entre tous est sans aucun doute la Sueur-des-esclaves-gris, un poison capable d'infecter une Arme-Dieu et de la rendre mortelle pour son porteur. Quiconque utilise l'Arme plus de quelques heures est empoisonné, perdant peu à peu ses forces et ses capacités mentales. L'arme est donc condamnée à passer de mains en main, dans un défilé interminable de Porteurs apathiques et idiots.

Une seule solution : le Sarment d'oubli. Un épice récréatif presque tombé en désuétude, mais dont Zimra procure à ses victimes une version modifiée qui annule les effets de la Sueur, à condition d'en consommer chaque jour.

Depuis le lancement du plan, Corman a donc fait enlever et « empoisonner » une quinzaine d'Armes, toutes bien placées et puissantes au sein de la Nation. Ces Armes sont portées par des officiers majeurs de la guilde, des membres puissants du conseil, et mêmes par plusieurs porteurs de bague ! Les malheureuses ne savent pas qui a organisé tout ça, et elles sont obligées, pour conserver leurs Porteurs et leurs puissances, d'obéir aux ordres de l'ombre mystérieuse qui leur fournit le Sarment d'oubli.

Corman joue de ce contrôle avec minutie, orientant doucement les marchés et modifiant les équilibres de pouvoirs, avec comme but final de provoquer bientôt une vraie révolution dans l'Ouest. Son objectif est de provoquer un soulèvement contre les porteurs d'Armes affaiblis, une chute de pouvoir des Adeptes du Muffin, et un retour aux premiers plans des seules familles d'épiciers « purs ».

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Les pistes à explorer, les culs-de-sac à éviter, les alliés possibles et les ordures à esquiver.



N°109 – 17 MAI 2017

Suite du scénario batranoban, avec un déroulé rapide de l'histoire, et quelques révélations sur un antagoniste que les joueurs n'auront pas vu venir...

SCÉNARIO 05 – « BRUMES D'ÉPICES » – 3^{ÈME} PARTIE

Précédemment

Depuis le Chagar 108, nous savons donc ce qui se passe dans l'Ouest (le plan de Corman ab'al Zimra), pourquoi (son histoire), et vous en savez plus sur le terrible Tangorogrim. Tout ce qui vous manque, outre un scénario utilisable et un verre de pastis frais, c'est donc de savoir pourquoi et comment vos PJs se retrouvent mêlés à tout cela.

LES ARMES MAUDITES (MYSTÈRE N°1)

Cette partie vous propose un synopsis détaillé de l'aventure et des étapes à franchir pour résoudre cette affaire. C'est un format différent des scénarios précédents parce que, pour commencer, j'avais envie de le tester, et que vous n'avez pas de vrai moyen de m'en empêcher.

La vraie raison est surtout que ce scénario est assez complexe à raconter tranquillement sans devoir faire une foule d'apartés. Je vous propose donc un premier déroulé rapide, qui vous donnera toute les clés pour voir ce qui se joue, comment et à quel niveau. Dans le prochain Chagar, on passera à des descriptions plus précises des différentes parties, afin de vous faciliter le jeu.

Camp de base

Grâce à la première partie du scénario, et à leur contact avec Amira, les PJs ont une bonne base d'opération et une belle source de renseignements à la tour des délices. Ils ont aussi accès à un guide parfait en la personne de Mounir. C'est idéalement par ce biais là que vous allez pouvoir orienter et aider les joueurs.

Piste 01 - Namoussra

Comme indiqué dans le Chagar 107, Bibi an Namoussra est un négociant important du souk. C'est aussi une victime des mêmes soucis que les PJs (ou presque).

En contactant Namoussra ou en le surveillant, l'équipe découvrira que plusieurs Armes sont « infectées » par l'étrange poison qui les frappe, et sont donc obligées d'obéir au mystérieux maître-chanteur qui leur fournit l'antidote.

Les Armes empoisonnées s'appellent entre elles « les maudites », et si elles ne se connaissent pas toutes, chacune en connaît au moins une ou deux autres. Ce sont des Armes puissantes, influentes, et elles seront très prudentes dans leur gestion des PJs. Non seulement elles ne veulent pas désobéir à « la Cornue » – surnom du maître-chanteur – mais elles craignent aussi de perdre leur influence si on découvre qu'elles sont tombées sous la coupe d'un tiers. La politique batranobane est une jungle, et les faibles n'y font pas long feu...

Piste 02 - Un vieil ami qui vous veut du bien

Pendant qu'ils explorent les ombres des rues et des palais de Durville, les PJs seront recontactés par une vieille connaissance : Méconops. Depuis la lointaine époque de leur première vie il a bien changé et s'est fait une vraie belle place dans la Nation. Cette rencontre vous servira peut-être à sauver la mise des PJs s'ils font une grosse erreur, ou à les aider s'ils pédalent trop.

Pour la campagne, l'intervention de Méconops sert surtout à mettre les PJs face à leur tout premier fusionné. Que vos joueurs connaissent ou non cet aspect du jeu, ils en auront besoin pour bien comprendre la suite de la saga. Méconops sera donc votre outil / astuce scénaristique pour leur raconter cet élément de Bloodlust, et les faire un peu rêver de puissance éternelle...

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.



Piste 03 - La piste Tangorogrim

La piste du cimenterre noir ne sera pas la plus facile à explorer, car personne ne connaît cette Arme, et il est difficile d'enquêter discrètement en placardant des affiches demandant d'identifier une Arme-Dieu. Par contre, on finira par orienter les PJs vers un type qui en sait peut-être un peu plus, puisqu'il a déjà posé des questions sur cette même Arme.

Mazim Caroud est une sorte de détective privé, qu'on a autrefois payé pour se renseigner au sujet de Tangorogrim. Il pourra donc, en plus de son nom, révéler quelques détails aux PJs. Alweg, demi-Batranoban, il aidera l'équipe quelques temps, mais finira par être horriblement assassiné, histoire de remettre un petit coup de pression à l'approche du dénouement.

Piste 04 - Le serment d'oubli

Au fil des rencontres et des discussions, les joueurs découvriront certainement la meilleure piste à exploiter : l'antidote lui-même.

L'antidote est transmis par le biais d'un épice particulier, que la Cornue fait parvenir à ses victimes régulièrement. En enquêtant chez les divers fournisseurs, les PJs exploreront plusieurs pistes, et finiront par identifier une étrangeté au sujet d'une plantation du Haas, qui semble avoir « cessé d'exister » il y a quelques années. En visitant l'endroit, ils pourront confirmer que c'est l'endroit d'où vient l'antidote, mais constateront aussi que personne ne connaît l'identité du « grand patron ».

Ils auront toutefois une piste pour remonter le réseau, et auront plusieurs occasions de croiser la trace de la Cornue, pour constater à quel point il est prudent dans ses déplacements. Lors de cette partie, l'ombre de Corman Zimra plane autour des joueurs sans qu'ils parviennent à l'identifier réellement.

Identification positive : la Rose des rêves d'une nuit

Lors du scénario, et en particulier sur la piste 04, vos joueurs vont croiser plusieurs fois la trace de la Cornue. À chaque fois, et même s'il n'en ont pas tout de suite conscience, ils auront l'occasion de l'identifier sans même voir son visage. En effet, ils auront avec eux l'outil nécessaire pour cet exploit.

Vous vous souvenez de Mounir Boudjal et de ses petites sucettes ? Mais si, allons, dans le Chagar 106, page 04 ! Le type qui sert de guide et d'aide aux PJs, et passe son temps à offrir des sucettes aux gens (cool) et à ramasser les bâtonnets (beurk). Et bien Mounir ne fait pas simplement une fixation buccale un peu dégueue. Il se sert de ces bâtonnets pour alimenter ses recherches sur une épice utilisée à la tour des délices.

La Rose des rêves d'une nuit est une plante-épice extrêmement précieuse, et qui demande un entretien très particulier. En échange, elle permet un tour de force assez magnifique. Si vous fournissez un peu de fluide corporel à un des bourgeons de la plante, il se met à gonfler, et en quelques jours, produit une copie parfaite – quoique végétale – de la personne demandée. Les Bathras se servent de cette plante pour créer des copies d'eux-mêmes comme doublure pour un déplacement dangereux, ou comme cible pour détourner un assassin.

Le seul défaut des copies est qu'elles sont bêtes comme tout. Bah oui, je vous rappelle qu'on parle quand même d'un « fruit », et pas d'un prix nobel. Impossible donc de leur confier de vraies tâches, ou de les faire passer pour la véritable personne, au-delà de l'apparence.

À la tour des délices, vous imaginez bien que l'usage est différent. Les clients demandent une copie pour pouvoir coucher avec une personne hors d'atteinte, s'envoyer sans trop de honte leur sœur ou leur fille, ou pour les plus tordus, coucher enfin avec l'être qu'ils aiment le plus : eux-même.

Mounir a la tâche immense – mais je vous rappelle que c'est un prodige – d'essayer d'améliorer la Rose. Il essaie d'obtenir des copies plus rapides, des copies subtilement améliorées, et surtout des copies un peu moins idiotes.

Pour les PJs, l'important est qu'ils finissent par découvrir tout ça et s'aperçoivent qu'il leur suffit d'un peu de fluide de la Cornue pour identifier l'homme. Une identification ADN avant l'heure, dans les caves d'un bordel, avec une épice à produire des fantômes. Dégueu.

Une fois cette formalité remplie, les PJs découvriront avec horreur l'identité de la Cornue : Corman ab'al Zimra ism Asmijid, l'un des hommes les plus puissants de l'Ouest.

Résolution

À ce stade, heureusement, les PJs se seront fait des amis et alliés, et pourront envisager de frapper Corman avec quelques chances de réussite. Le terrain politique est sans espoir : aucune des victimes de Corman ne veut apparaître faible, et tous craignent la révélation de l'affaire.

Ce sera donc presque certainement un final guerrier, avec un assaut en règle sur la plantation de Corman, les PJs étant accompagnés d'une vraie petite armée s'ils ont bien mené leurs négociations et leur enquête, ce qui vous donnera l'occasion d'utiliser le système de combat de masse.

Dénouement

Au final, les joueurs pourront fouiller la forteresse pour comprendre toute cette histoire. Ils découvriront que s'ils ont bien aidé les Armes maudites, ils n'ont jamais fait partie du lot. Quelqu'un les a manipulés pour leur faire résoudre cette énigme à sa place, et s'emparer de Tangorogrim au final.

Heureusement, parmi les Armes prisonnières de Corman, une nouvelle amie se fera un plaisir d'en dire plus aux Armes-brisées, avant de les guider vers la suite de la campagne.



LE MASSACRE DE LA FUMERIE (MYSTÈRE N°2)

Autant vous l'avouer tout de suite : ce mystère n°2, vos joueurs n'ont aucun moyen et aucune chance de le résoudre, parce qu'il leur manque pas mal d'infos utiles. Je sais que c'est horrible de leur jeter un truc dans les pattes sans moyen de le résoudre, mais c'est pour leur bien. Cet aspect de l'histoire est destiné à les préparer à la seconde moitié de la campagne, celle où ils identifieront enfin leurs vrais ennemis. À partir de là, ils pourront enfin répondre aux coups reçus et s'en prendre aux vrais méchants de l'histoire. Mais pour l'instant, ce n'est pas leur heure, et ils vont devoir supporter encore une fois les cahots du destin.

En revanche, il est temps que vous, meneur, en sachiez un peu plus. Promis, on vous garde quelques surprises en réserve pour la suite, mais au moins, on va vous expliquer ce qui se joue en coulisse dans cette histoire batranobane.

Le méchant de l'histoire se nomme... Mazim Caroud. Oui, le gentil détective qui aide les PJs durant leur enquête, « au risque de sa vie ». Mazim, de son vrai nom Maxime de Corps-de-Lardierre est un membre assez ancien de la Mort carmin. Il est dans la région depuis près d'une dizaine d'année, à la recherche de Tangorogrim. Excellent enquêteur, patient et vicieux, il est là pour ramener le Cimenterre noir auprès de ses amis, mais pas précisément par bonté d'âme. Mazim et son Arme, Mélodie, sont proches d'un GROS pont de la faction, dont la bande est sur le point de déclencher une catastrophe à l'échelle du continent. Leur problème majeur, actuellement, c'est que Tangorogrim est nécessaire à la poursuite de leur plan, et qu'il est porté disparu depuis un long moment.

Au cours de sa longue enquête dans l'Ouest, Maxime est parvenu à se faire une idée de qui pouvait avoir « récupéré » Tangorogrim – à savoir la Cornue – mais sans parvenir à dénouer tous les fils de l'affaire. Il a rassemblé plusieurs éléments déterminants, de bonnes pistes et de beaux morceaux de vérité, mais rien qui lui permette d'identifier son ennemi. Il pourrait se servir de ce qu'il sait pour secouer la fourmilière, mais ce serait courir de gros risques, et Mélodie tient beaucoup trop à son Porteur.

Et tout à coup, les PJs apparaissent sur son radar. Il a déjà entendu parler d'eux, par les rapports d'alliés de la Mort Carmin, après leur intervention dans l'affaire Anathos. La suite de l'histoire, impliquant Tiny, Whitebear et le monstre, n'est pas encore connue, mais les Armes-brisées sont déjà étiquetées ennemis de la faction.

Il imagine donc de monter un grand numéro aux PJs, afin de les lancer sur la piste de la Cornue. À eux les risques, l'action, les courses poursuites et les sueurs froides. À lui les résultats. S'ils trouvent leur cible et Tangorogrim, c'est parfait. S'ils meurent dans d'atroces souffrances, tant pis pour leurs gueules. Lui pourra toujours en profiter pour voir qui réagit, comment, et ce qui peut l'aider dans la suite de son enquête. Évidemment, il mise bien plus sur cette deuxième solution, mais c'est ainsi ; les antagonistes sous-estiment toujours les PJs.

À la fumerie, il se sert de ses talents d'assassin et de manipulateur d'épices pour tuer tout le monde, affaiblir les PJs, puis leur jouer la petite scène racontée à la fin du Chagar 106. Il leur sert toutes les infos utiles pour les lancer dans sa propre enquête, leur offre les pistes qu'il ne peut pas exploiter lui-même sans se mettre en danger, et leur invente une jolie motivation. Une fois les PJs énervés, effrayés et renseignés, il les abandonne, se met en retrait, et attend des résultats.

Mais là, normalement, vous devriez vous demander comment il peut les empoisonner, puisqu'il n'a pas les épices et les moyens de Zimra. Et pire encore, comment il peut tenir Tangorogrim dans ses mains alors qu'il la recherche. Bonnes questions, toutes deux, et je vous félicite pour votre perspicacité.

Concernant les épices, c'est très facile mais assez osé : c'est du pipeau. En réalité, les Armes des PJs ne sont PAS empoisonnées. Oui je sais, c'est dégueulasse de leur faire peur comme ça, mais soyez honnêtes, c'est surtout très drôle. Connaissant l'existence du poison et des Armes « maudites », Maxim a bricolé un mélange particulièrement collant et crados pour que les PJs se persuadent que leurs Armes ont un problème. Ensuite, il a empoisonné directement les Porteurs, avec un mélange assez efficace d'épices qui les rendent malades sans trop les affaiblir. Pour le reste, la menace, la psychologie et la parano suffisent. Les Armes des PJs ne sont pas réellement empoisonnées, leur Porteurs pas réellement en danger de mort, mais peu importe tant qu'ils le croit dur comme fer, non ?

Pour la présence de Tangorogrim, c'est encore plus simple. Mélodie possède un pouvoir exotique dérivé du pouvoir de Transformation, qui lui permet de copier l'apparence d'une Arme qu'elle connaît. C'est donc elle qui a pris l'apparence de Tangorogrim, et a joué son rôle dans la scène de la fumerie. Le but était que les PJs connaissent l'apparence du Cimenterre et puisse garder les yeux ouverts, afin de ne pas rater une bonne piste le concernant. C'est, après tout, le but absolu et final de Maxime et Mélodie.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Toute cette histoire et ces pistes en détails, et promis juré, aucune nouvelle révélation.

N°110 – 31 MAI 2017

Suite du scénario batranoban, avec la section politique et gotha des rencontres à venir. Si vous êtes allergique à la morgue, à la richesse et aux puissants manipulateurs, vous allez passer un sale moment.

Remarquez, en ce moment, vous devez avoir l'habitude, non ?

SCÉNARIO 05 – « BRUMES D'ÉPICES » – 4^{ÈME} PARTIE

Voici les explications détaillées concernant la partie « politique » de l'aventure.

En gros, nous allons vous présenter les gens que vos PJs seront amenés à rencontrer, les pistes qui mènent vers eux, celles qu'ils proposent, et la meilleure façon de traiter avec eux.

Ce Chagar décrit donc les Armes maudites, leurs Porteurs, et ce que les joueurs peuvent obtenir auprès de chacun d'entre eux.

Une note de prudence pour commencer : Essayez de faire comprendre assez vite à vos joueurs que ce sont des personnes importantes, prudentes ou paranoïaques selon le cas, tendues par leur situation d'Armes maudites. Je n'y reviendrai pas à chaque fois, mais les prendre bille en tête, les agresser ou les menacer ne sera probablement pas une bonne méthode. Ceci dit, si votre équipe choisit cette option et la gère particulièrement bien, ne les punissez pas juste pour me faire plaisir, et amusez-vous bien.

BIBI AN NAMOUSRA

Bibi an Namousra est un négociant important du souk. Il organise de nombreuses ventes publiques et possède plusieurs magasins. Il sert même d'intermédiaire lors de ventes privées entre de grandes maisons Bathras, lorsque celles-ci n'ont pas de rapports réguliers entre elles. Les PJs connaissent son nom à cause du petit discours de l'inconnu de la fumerie, au moment où il leur remet l'antidote.

– Il y a de quoi tenir quelques temps. Quelques semaines peut-être. Mais ne perdez pas de temps ! Enquêtez, tuez si besoin. Trouvez une solution ! Je ne peux pas en donner plus. Il en reste peut-être chez Namousra, mais il en a besoin, comme nous...

Le figurant

Namousra n'est pas forcément facile à voir – c'est un homme important – mais vos joueurs auront certainement quelques bonnes idées. Au pire, ils pourront se faire aider par les gens de la Tour des délices, qui sont parfois clients chez Namousra.

Né dans une famille pauvre, Bibi est aussi un alweg de Batranoban, fils d'une esclave gadhare, que son père a pris comme héritier car il était le seul fils qu'il ait pu enfanter. Ce serait un désavantage insurmontable si Bibi n'était pas un commerçant de génie, un comptable retord, et un politicien compétent. Du coup, ses clients ignorent sa peau « un peu sombre » et ses traits « un peu exotique ». Oui, beaucoup de riches Bathras sont racistes, mais ils sont aussi hypocrites et âpres au gain, ce qui facilite la vie de Bibi.

L'Arme – Naziksh

Naziksh est un Coutelas ancien d'origine Dess, et il est avec Bibi depuis très longtemps. Il était l'Arme de son Père, et Bibi en a hérité en même temps que de l'affaire. Il est obnubilé par l'argent et les plaisirs qu'il procure, ainsi que la sécurité que confère une grande fortune. Il adore dominer les faibles et les pauvres, par force pour obtenir quoi que ce soit, mais surtout pour sentir sa richesse et sa force.

Empoisonné depuis environ six ans, il est furieux d'être sous la coupe d'un autre, et déteste la Cornue avec férocité.

Que peut-on apprendre ?

Namousra et Naziksh étant les premières victimes de la conspiration que rencontreront les PJs, ils obtiendront ici pas mal de choses, qu'ils entendront ensuite ailleurs. Voici donc les infos de bases que connaissent la grande majorité des Armes maudites.

Les Armes maudites sont les victimes d'un maître chanteur dont personne ne connaît l'identité. Son moyen de pression est assez simple, mais terrible pour une Arme-Dieu : il empoisonne les Armes, les rendant mortelles au toucher pour leurs Porteurs.

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.



FIGURANTS EN SURPLUS

Dans les pistes évoquées par les PNJs de ce numéro, vous trouverez donc :

- Bibi an Namousra (p. 1)
- Stol ab'al Nernjial isn Lehuna (p. 3)
- Tular ab'al Custana isn Tajran (p. 4)
- Ajhmal ab'al Riffat isn Beharu (p. 5)
- Arouit ab'al Destir isn Penji
- Oudan ab'al Radikati isn Tegarar

Les deux derniers, qui sont de puissants chefs de familles eux aussi, ne sont pas décrits ici tout simplement parce qu'ils ne sont pas à portée des PJs. Ce sont des Armes maudites, mais ne résidants pas à Durville, et introuvables à moins d'envisager un long voyage incompatible avec « l'empoisonnement » qui frappe les Armes-brisées.

Voici tout de même quelques renseignements basiques, au cas où.

- Arouit ab'al Destir isn Penji

Un vieux chef de famille, qui vit dans sa forteresse familiale du côté d'Epir. Actuellement, il s'occupe peu du conseil, trop pris par des querelles incessantes au sein de ses héritiers.

Porteur d'une Hache nommée Lowjo.



- Oudan ab'al Radikati isn Tegarar

Un quadra ayant hérité de la bague et de l'Arme de son père il y a deux ans. Il termine à peine de reprendre la famille en main, et se trouve en pleine tournée d'inspection de ses plantations, quelque part dans le Haas.

Porteur d'une Pique nommée Niette.



L'Arme ne ressent rien, évidemment, et ne subit aucun désagrément elle-même, mais dès qu'il la touche, le Porteur devient peu à peu plus faible, moins alerte, jusqu'à se sentir franchement malade, comme frappé d'une fièvre de plus en plus éreintante et obsédante. Au début, la maladie progresse vite, et il est nécessaire de consommer plusieurs doses d'antidote par semaine. Puis on s'habitue peu à peu, et les crises deviennent moins fortes, et la progression plus lente.

Les Armes maudites parviennent à gérer leur condition, mais sont obligées d'accomplir le moindre ordre reçu de la Cornue, sous peine d'affronter des retards dans la livraison de l'antidote, et donc de souffrir, risquant même de perdre leur Porteur. Évidemment, les Armes pourraient refuser cette situation, et « perdre » leur humain, mais le suivant serait infecté aussitôt, et aurait à affronter les premiers temps de l'empoisonnement. Sans antidote, l'Arme serait forcée de changer de Porteur presque tous les mois, et finirait par être connue de tous comme une plaie mortelle.

Cette solution est inenvisageable pour les Armes concernées, car toutes sont des Armes-Dieux puissantes, en bonne partie grâce à leurs Porteurs. Chefs de famille, commerçants richissimes, maîtres épiciers, ce sont des hommes essentiels à la Nation, qui donnent un pouvoir réel bien plus grand que ce qu'un « simple pouvoir d'Arme » peut offrir. Les Armes maudites accomplissent donc la volonté de la Cornue.

L'empoisonnement

La plupart des Armes ont été frappées dans un moment calme de leur vie, dans un endroit qu'elle croyait sûr à l'extérieur de chez elles. Parfois, c'était chez un ami ou chez un client, parfois lors d'un déplacement ou d'une activité régulière. Toutes ont été attaquées au moyen d'épices, par des assassins doués qui ont neutralisé le Porteur et ses gardes, avant de s'emparer de l'Arme. Toutes les Armes reconnaîtront l'impression d'évanouissement évoquée par les Armes-Brisées, sans pouvoir l'expliquer. Certaines pensent à un puissant pouvoir exotique, d'autres à un épice rare, mais personne n'est sûr de rien.

Le Porteur et son Arme se sont réveillés une heure ou deux plus tard, au même endroit ou dans un endroit plus discret à proximité, avec un simple message les invitant à rentrer chez eux. Là, chacun a reçu une missive lui expliquant sa situation, et l'invitant à la plus grande discrétion. Après quelques jours de douleurs et les premiers symptômes, chacun a ensuite reçu ses premières doses d'antidote, et les premiers ordres à accomplir.

Bibi connaît deux autres maudits – Stol ab'al Nernjial et Tular ab'al Custana. Il les a rencontrés au cours de son travail pour le conseil, et sert parfois d'intermédiaire pour livrer l'antidote chez eux.

La Cornue et le réseau

Les messages du maître chanteur sont toujours signés « la Cornue ». Ce n'est évidemment pas un nom connu ou un surnom public, et même sa signification n'est pas très claire. Chaque maudit a son idée sur le sujet, et en fera part aux PJs.

Les ordres, les messages montant et descendants, les livraisons d'antidote ou les récupérations de matériel exigé par la Cornue ; tout se fait par un réseau étrange et complexe, auquel les maudites ne comprennent pas grand-chose. Beaucoup sont persuadés que ce réseau est en partie composé de gens eux-mêmes empoisonnés ou dominés par la Cornue. Certains maudits auront des indices à donner, qui pourront aider les joueurs à avancer dans leur enquête.

Surveillance

Les empoisonnés (Armes et Porteurs), savent bien qu'ils sont surveillés. La Cornue leur a interdit toute enquête, tout contact douteux entre eux, sous peine de subir de terribles représailles. Chacun se doute bien qu'en réunissant leurs infos, les maudites pourraient identifier et vaincre leur ennemi. Le souci, c'est que les premiers à tenter le coup risqueraient de se faire repérer et de se retrouver sans antidote. Chacun attend donc, espérant que quelqu'un va essayer de les libérer tous, mais sans vouloir être celui-là.

Lorsqu'ils contacteront chaque maudit, les joueurs devront vaincre cette peur initiale, et convaincre l'Arme ou le Porteur de les aider. À vous de doser cette peur selon les arguments des joueurs, et la façon dont vous voulez aider ou ralentir le rythme de l'enquête.

L'inconnu de la fumerie

Personne ne reconnaîtra l'homme décrit par les joueurs – qui n'ont pas beaucoup de détails à donner, de toute façon – ni son Arme. Les Armes reconnaîtront volontiers qu'il est courageux et malin, mais ne comprendront pas comment il a procédé. Il paraîtra évident à tout le monde que c'est un maudit qui a choisi de mêler les Armes-Brisées à cette histoire, mais chacun affirmera être innocent de cet horrible crime. Toutefois, la plupart reconnaîtront que c'est un joli coup, puisque les PJs se retrouvent ici en électrons libres, capables d'enquêter aussi longtemps qu'ils ne se font par repérer.

STOL AB'AL NERNJAL ISN LEHUNA

Stol est le chef d'une puissante famille Bathras, et le porteur de l'une des Bagues du conseil – Lehuna, le lion épineux. Membre du conseil, chef de famille, ce quinquagénaire est un des hommes les plus puissants au monde, et prend assez mal d'être à la merci d'un maître chanteur. Toutefois, il ne peut pas risquer d'être vu comme une victime ou un faible, et sera donc réticent à avouer son état. Le meilleur moyen de le convaincre est de passer par son Arme, car il lui est très attaché, et agira plus facilement pour lui plaire que pour se sauver lui-même.



L'Arme – Quicksilver

Cet ancien fleuret dérivé est une arme redoutable, réputée donner à son porteur une vitesse et une précision extraordinaire. Quicksilver et Stol s'entendent à merveille, et partagent un amour du « beau combat » qui frôle l'obsession. Ce pourrait même être une bonne idée de leur proposer un duel, car Stol et Quicksilver seront bien plus enclins à parler d'égal à égal avec quelqu'un qui leur a prouvé sa valeur de guerrier.

Quicksilver enrage de ne pas savoir qui lui a joué de mauvais tour, et déteste l'idée de vivre avec cette menace sur les épaules, surtout qu'elle craint beaucoup de perdre son Porteur, ou pire, son respect.

Que peut-on apprendre ?

Stol connaît trois autres maudits – Namoussra, Riffat et Oudan. Il sait qu'Oudan ne parle à personne de son état, mais a reconnu quelques symptômes. Il pourra fournir aux joueurs une lettre d'introduction à Riffat. Stol refusera de dire exactement ce qu'il fait sur la Cornue, mais admettra qu'il lui procure des renseignements et des « occasions financières ». En réalité, Stol se voit aussi imposer certains votes au conseil, mais a trop honte pour l'admettre.

L'empoisonnement

Stol dînait chez un jeune cousin lorsque Quicksilver a été empoisonné. Le dîner était drogué, et à son réveil, son cousin et toute sa famille étaient morts. La première tache de Stol fut même de couvrir l'incident et de revendre les sociétés du cousin. Stol avouera avoir fait de belles affaires sur cette histoire, pour ne comprendre que plus tard à quel point il s'était compromis à cette occasion.

La Cornue et le réseau

Stol est persuadé que la Cornue est un puissant épicier, seul capable de monter une telle machination. La preuve la plus évidente selon lui et l'usage d'épices puissantes et rares, voir inconnues. La cornue serait donc une référence aux outils de cette profession.

L'inconnu de la fumerie

Stol notera que l'évanouissement des Armes est probablement dû à un épice, mais avouera ne pas le connaître. Sans aucun doute un puissant épice de guerre, dont le secret est conservé par une famille du conseil. Les épices capables d'influencer les Armes sont rarissimes, et la plupart ne sont pas en vente officielle, afin d'en conserver l'usage et de ne pas risquer de mettre les Armes-Dieux en colère.





TULAR AB'AL CUSTANA ISN TAJRAN

Tular est le chef d'une puissante famille Bathras, et le porteur de l'un des Bagues du conseil – Tajran, Le chameau ailé. C'est aussi un considérable lâche, qui craint plus que tout de perdre sa place au conseil et la tranquillité qui va avec. Il ne rencontrera les PJs qui si une recommandation l'y oblige, et ne fera rien pour les aider. Il faudra lui tirer le moindre renseignement du nez, et encore, en supportant ses gémissements de trouille.

Il suppliera les joueurs « *d'obéir à la Cornue* », n'écouterà presque pas leur histoire, et ne fera que s'inquiéter de ce qui pourrait lui arriver si les PJs l'entraînaient dans leurs ennuis ! L'équipe finira par s'apercevoir que Tular est shooté presque en permanence, dans un rêve d'épices qui lui évite d'affronter la réalité de sa déchéance. Il ne leur sera utile que plus tard, quand les PJs auront besoin d'argent pour armer une troupe et attaquer la forteresse. Même là, il vaudra mieux faire intervenir un allié au conseil pour obtenir quoi que ce soit de Tular.

L'Arme – Cutter

Cutter est désespéré, bloqué avec un Porteur lamentable, et n'osant pas s'en débarrasser. Il sait que Tular n'est plus bon à rien, mais sans sa fortune et sa position, il craint de ne pas pouvoir se débarrasser un jour de son empoisonnement. Il fournira bien plus de renseignements que Tular, à condition que celui-ci ne s'en aperçoivent pas et croit être le seul à parler aux PJs. Sinon, il fera chasser tout le monde et ne les recevra plus dans sa demeure.

Que peut-on apprendre ?

Tular connaît deux autres maudits – Stol et Arouit. Il refusera de raconter quoi que ce soit aux joueurs, argumentant que ses secrets sont ceux du conseil, et que des « aventuriers » n'ont pas à interroger un Bathras.

Cutter pourra leur expliquer que la cornue demande surtout à Tular de voter de certaines manières lors des sessions du conseil. Le maître chanteur a l'air de beaucoup jouer avec les marchés de l'épice, mais il faudrait savoir ce que font exactement ses autres marionnettes pour dévoiler ses buts réels.

L'empoisonnement

Cutter expliquera que l'empoisonnement a eu lieu lors de grandes festivités dans une demeure secondaire de Tular. Son Porteur, après une semaine de beuverie et de shoot, était totalement dévasté, ainsi que les pauvres gardes qu'il avait entraînés dans ses délires. Cutter ne sait même pas quand « l'attaque » a précisément eu lieu, et plusieurs serviteurs ont disparu peu après.

Si les joueurs ne l'ont pas encore compris, Cutter finira par avouer qu'il n'espère plus rien de Tular, et attend juste qu'on l'aide à se libérer du poison pour ensuite s'enfuir de cet enfer.

La Cornue et le réseau

Cutter est franchement effrayé par la Cornue, et pense qu'il s'agit probablement d'une Arme plutôt que d'un simple humain. Pour lui, le nom de Cornue est un piège, une distraction, et ne signifie probablement rien de précis.

Cutter a déjà envoyé quelques personnes fouiner du côté des réseaux de la Cornue, notamment le système de livraison de l'antidote, et n'a rien trouvé de concret. La Cornue utilise des livreurs qui livrent d'autres livreurs, et ainsi de suite jusqu'au client final, la plupart ne sachant pas ce qu'ils transportent. Bien payés et bien choisis, ces livreurs ne se mêlent pas des affaires de leurs clients, et ne parlent pas facilement, aussi limitées soient les infos en leur possession.

C'est lors de cette discussion que vous pourrez placer une piste vers Ahmid an' Gerbo. Cutter le présentera comme un intermédiaire connu dans le domaine des livraisons, ventes et contrats discrets, et potentiellement un homme utile pour la Cornue. Par malheur Cutter n'a pas pu enquêter dessus, Tular ayant découvert ce que cherchait son Arme, et l'ayant menacé de le priver de sexe s'il ne cessait pas ses recherches. Apparemment, cette menace est régulière chez Tular, qui se prive très bien de galipettes s'il a assez d'épices à avaler, et sait que son Arme-Dieu ne peut pas se passer longtemps de cette sensation particulière.

L'inconnu de la fumerie

Cutter n'aura pas grand-chose à dire sur cette affaire, mais sera très intéressé par la présence du cimetière noir. Il supposera rapidement que ce pourrait être un ennemi de la Cornue, ou peut-être la Cornue elle-même utilisant les PJs pour tester la fidélité et l'obéissance des Maudites. Après cette discussion, Cutter sera partagé entre son désir de liberté et la crainte que les PJs ne travaillent pour son ennemi sans le savoir...



AHJMAL AB'AL RIFFAT ISN BEHARU

Ahjmal est le chef d'une puissante famille Bathras, et le porteur de l'un des Bagues du conseil – Beharu, l'ours-cyclope. Membre du conseil, chef de famille, ce jeune homme est un le plus récent membre du conseil, en charge de la « défense du territoire » de la Nation. En réalité, chaque famille Bathras se charge de la défense et de la sécurité des terres sous sa protection. Aussi, le titre de Riffat se résume à un rôle réduit, mais essentiel : la défense des frontières contre les maraudeurs et les contrebandiers.

Riffat est très fier de son rôle, mais l'apprécierait davantage s'il ne l'avait pas obtenu à la mort de son père, tué pour avoir essayé de se libérer de l'emprise de la Cornue.

L'Arme – Mood

Mood est connu pour être un cimenterre de porcelaine d'une blancheur éclatante, véritable œuvre d'art batranobane et gloire de la Nation.

En réalité, Mood est un simple lacet de cuir lié à deux bagues d'acier. Un vilain petit lacet d'étrangleur. Une Arme de ruelle, indigne et veule, mais diablement discrète, que Riffat porte enroulée autour de son bras, invisible de tous. Le cimenterre embué ? « *C'est pour la galerie, le prestige, et pour faire rêver les connards* ».

Que peut-on apprendre ?

Ahjmal ne connaît qu'un autre maudit – Stol. Il n'est pas maudit depuis longtemps, et ne veut pas attirer l'attention de la Cornue sur lui.

Mood et Ahjmal seront tout de même ravis de parler aux joueurs, mais leur promettent les pires souffrances s'ils les trahissent ou essaient de les arnaquer. Le mieux est de présenter ces deux-là comme des ordures affables et sympathiques, mais sans la moindre parcelle de scrupule. Des pirates en costume de soie, souriants, charmeurs, jusqu'à ce que vous leur donniez une raison de vous égorger.

Le père d'Ahjmal, Mohannad ab'al Riffat a été victime de la Cornue il y a un peu plus de deux ans, et a refusé de se soumettre. Il a enquêté sur son empoisonnement, a tué plusieurs intermédiaires pour remonter vers la Cornue, et a payé sa curiosité de sa vie. Privé d'antidote, il est mort dans d'atroces souffrances moins d'un an plus tard, sans avoir trouvé son ennemi. Son histoire sert sûrement d'avertissement aux quelques victimes de la Cornue qui se rebiffent un peu trop.

L'empoisonnement

Mood a été empoisonné du temps de Mohannad, après une embuscade près de la Wilkes. L'Arme racontera une attaque par des brigands, tournant brusquement au cauchemar quand les hommes se sont mit à utiliser des épices inhabituels, pour massacrer l'escorte et neutraliser Mohannad et son Arme.

Pour Ahjmal, l'histoire est plus simple, puisqu'il a été empoisonné en prenant possession de l'Arme familiale. Notez qu'il savait parfaitement ce qu'il faisait, et qu'il a accepté cette charge et ce risque pour avoir une chance de venger son père.

La Cornue et le réseau

Riffat est persuadé que la Cornue est un agent des Sekekers en terre batranobane. C'est une idée un peu étrange, mais qui s'explique facilement quand on connaît le bonhomme. Il déteste intensément les furies, sorte d'ennemi intime de sa famille à cause de leurs agressions sur les frontières.

Il a trouvé des références à une furie surnommée « la Cornue » dans de vieux rapports de bataille : une chef de tribu, hysnatone évidemment, portant de nombreux traits formoirés dont une longue paire de cornes qu'elle utilisait au combat pour empaler ses adversaires. C'est une histoire vieille de deux siècles, mais pour Riffat, cette référence directe à une héroïne sekeker est une preuve évidente. En revanche, il n'a trouvé aucune piste utile sur cette voie.

Une autre piste se trouve dans les vieilles archives du père de Riffat. Si vos joueurs sont attentifs, ils devraient sauter à pieds joints sur cette piste aussitôt qu'Ahjmal parlera des « recherches de son père ». Il n'hésitera pas trop à confier ces documents aux PJs, si ceux-ci ont été convaincants, à peu près polis, et ne l'ont pas trop froissé. Au pire, il les confiera à un Porteur qui lui a plu, en lui recommandant de se faire aider par « le petit personnel », avec un signe de tête vers les PJs moins polis. La piste en question est celle des plantations de Sarment d'oubli, que nous explorerons dans le prochain Chagar.

L'inconnu de la fumerie

Riffat n'aura aucune remarque utile à faire là-dessus en dehors des éléments communs. Il pourra proposer aux PJs d'enquêter sur le Cimenterre, qui reste l'indice majeur. Cela peut être un tremplin correct vers Mazim Caroud, si vous ne trouvez pas de meilleur biais pour envoyer les joueurs sur sa piste.

MECONOPS / AÏDAT

Meconops est une arme ancienne, que les joueurs connaissent depuis la fin du prologue de cette saga (Chagar 90). Pendant que les joueurs végétaient dans une grotte effondrée de Mortepente, Méconops continuait son travail dans l'Ouest, et participait à l'histoire de la Nation.

D'abord maître d'une grande famille, il perdit une partie de son pouvoir lors de l'invasion Dérigione. Il reprit peu à peu son ascension, jusqu'à devenir l'un des meilleurs allié de l'Empire dans l'Ouest. Il était alors l'une des Armes les plus craintes de la région. Lassé par ces jeux, Méconops connut une période de déprime au 5^e siècle impériale, et se mit à chercher de nouveaux hobbies et de nouvelles passions. Il découvrit la fusion grâce à un vieil ami aujourd'hui reparti dans l'Est, et se mit à rechercher cet état. Il étudia longuement, et opéra la fusion en 720 dN.

À cette époque-là, il s'était largement retiré des affaires courantes de la Nation, trop passionné par ses recherches. Il hésita un temps à reprendre le jeu politique, mais profita finalement de la rupture de 738 dN pour se retirer. Lorsque les Batranobans « renoncèrent » à payer l'impôt impérial, des remous agitérent les grandes familles, et plusieurs anciens grands allié des Dérigions furent éliminés ou chassés de l'Ouest. Méconops, dont personne ne savait qu'il est devenu fusionné, organisa alors un complot contre lui-même et se fit passer pour la victime d'une terrible vengeance, attaqué dans l'une de ces planques, son Porteur tué et lui-même « abandonné dans le désert ».

Au présent...

Aujourd'hui, la plupart des gens ignorent jusqu'au nom de Meconops. La plupart de ses anciens ennemis le croit toujours perdu dans les sables, et son nom sert d'épouvantail pour ceux qui oublient la puissance et la rancune de la Nation.

En réalité, Méconops est toujours dans l'Ouest, mais il a cessé de fréquenter les salons et les grandes familles, et n'utilise plus son ancien nom. Aujourd'hui, il travaille au sein de caravanes, possédant en sous-mains plusieurs grandes compagnies de transports. Il vit en humain, auprès des humains, le plus souvent sur la route, partant parfois pour de longs voyages jusqu'à Pôle ou même l'Est lointain, le temps de faire oublier son visage. Il a redécouvert une certaine simplicité de vie, libéré de ses obsessions de pouvoir et de domination.

Contact ?

Meconops est au courant de la présence des joueurs dans l'Ouest, par son réseau de renseignement assez efficace, surtout dans le domaine des transports.

Si les joueurs ont pensé à rechercher cette Arme dans le premier scénario moderne, elle se trouvait simplement sur la route de Pôle, et n'a donc pas pu réagir. Depuis, elle attend de les voir pointer le bout de leurs nez. Elle les approchera sans faire de manière, se montrant simplement discrète le temps de comprendre ce qu'ils font et cherchent dans le coin.

La présence de Méconops est une sorte de joker pour vous, qui vous permettra de débloquer le scénario s'il tourne un peu à vide, ou d'aider des joueurs trop hésitants ou malchanceux. Elle a gardé un bon souvenir des Armes, et sera ravie de leur rendre service, d'autant qu'elle pourra en profiter pour se mêler de cette histoire d'Armes maudites.

De plus, c'est une bonne occasion pour vous de présenter les fusionnés. La fusion et les fusionnés ont leur importance dans la campagne et il est donc important que les joueurs aient conscience de cet aspect du monde de Bloodlust. S'ils ne connaissent pas le concept, vous pourrez l'introduire par le biais de ce PNJ, et les faire un peu rêver. S'ils savent de quoi il s'agit, Méconops reste utile pour ce scénario, et permet de montrer aux Armes que les fusionnés existent, ce qu'ils sont vraiment, et qu'ils pourraient être du nombre si Athyz ne les avait pas trahi. Dans tous les cas, les fusionnés sont ainsi évoqués, et leur rôle important un peu plus tard dans la campagne paraîtra un brin plus naturel.

Aïdat an Rakifi

Il s'agit de l'identité humaine actuelle de Meconops : Un Batranoban d'un trentaine d'années, élancé et racé, toujours souriant et souvent un peu moqueur. Du point de vue de tous, il est franchement beau gosse, mais avec cette sérénité et cette politesse qui le classe plus dans la catégorie gendre idéal que dans celle des dragueurs à surveiller.

Aïdat est connu, le plus souvent, comme un cavalier à louer, spécialisé dans l'escorte et la protection de caravane, recommandé par le patron lointain d'une société de transport. Dans d'autres milieux, il est le fils du patron de ladite entreprise, agissant comme représentant de son vieux père cloué au lit par une longue maladie.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

La suite de ce scénario⁽¹⁾.

(1) Ça se voit pas trop, que j'ai complètement perdu le contrôle de cette histoire et que j'en fais quinze fois plus que ce qui était prévu à l'origine ?

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°111 – 14 JUIN 2017

Avant dernier numéro consacré au scénario batranoban, avec les derniers détails nécessaires pour la traque de « la Cornue ».

SCÉNARIO 05 – « BRUMES D'ÉPICES » – 5^{ÈME} PARTIE

Après un passage en revue des « notables » liés à cette histoire, voici les derniers détails pour résoudre l'affaire. Ici, moins de bonnes manières et de circonvolutions, mais enfin les cordes et les gorges à trancher pour dénouer la machination qui menace la Nation.

LA BASE D'OPÉRATION

Durant tout le scénario, les PJs devraient utiliser comme base d'opération la tour des délices. Ils y ont leurs entrées depuis leur rencontre avec Alessyo / Amira (cf. Chagar 106), et la tour est une source de renseignements idéale. De plus, ils ont profité de l'aide de Mounir Boudja lors de cette histoire, et auront encore plus besoin de lui dans l'affaire de la Cornue.

La Tour des délices

Comme on l'a dit au début du scénario, la Tour est un bâtiment un peu particulier, qui ressort dans le quartier avec ses six étages. Construit lors de l'occupation dérigionne, c'est un bâtiment ancien et luxueux. C'est aussi un bordel de luxe bien connu, même si ce n'est pas immédiatement visible de l'extérieur – par respect pour l'étiquette et la tranquillité du quartier.

On peut rentrer à la Tour par une entrée officielle quoique discrète, mais aussi par deux passages bien plus dissimulés, en passant par une fumerie (Les vapeurs de Shan) ou un bouge (La broche dorée) tout proches, appartenant en sous-main à la tour.

Le **rez-de-chaussée** est un endroit calme et reposant, où on peut profiter de l'ambiance, des produits fournis, et des services les plus soft. La Tour dispose d'un choix étendu et de qualité, aussi bien en termes d'épices et d'alcools que de pensionnaires et de spécialistes.

Au **premier étage**, c'est un peu pareil, mais avec moins de chaises et davantage de coussins. L'orientation sexe de l'établissement est mise en avant (entre autre) et, en fin de soirée, on dérape même vers une ambiance plus partouzarde.

Au **deuxième étage**, on peut louer des salons pour des fêtes entre amis, ou des chambres pour profiter d'une pensionnaire ou essayer un épice rare en compagnie d'une spécialiste. C'est aussi là qu'on trouve de petits bureaux discrets où négocier avec des partenaires commerciaux discrets, qu'on n'oserait pas rencontrer en public. Dans la Nation, plutôt que de perdre de l'argent à cause d'une histoire de cul invouable, on s'affiche au bordel pour dissimuler ses affaires d'argent sordides. Ils sont fous ces batra...

Les **étages intermédiaires** (3 et 4) sont fermés à la clientèle, et regroupent les chambres du personnel. C'est une zone assez familiale, et celui qui la découvre s'aperçoit soudain que la Tour est bien différente d'un bordel normal. Ici, pas d'esclave droguée ou forcée, de chantage sordide ou de misère cachée sous les appareils du luxe. Tout ce petit monde suit le credo et les passions du Plaisir infini, et vit dans une tranquillité relative, influencé par le rut, les passions amoureuses ou sensuelles, le tout imbibé d'alcool et d'épice. Il faut un peu de temps pour s'y faire, mais une fois le choc passé, cette ambiance devient extrêmement addictive, à plus d'un titre.

Les **étages supérieurs** sont le domaine du propriétaire et de sa petite bande. Le cinquième est habité par Amira De-Sept-Rives, Mounir Boudja, et Maj'no Gandhi (le garde du corps personnel de Moham ab Sourati) et sa famille, et enfin par Ganidée, la comptable de la Tour, et par sa fille.

Moham ab Sourati occupe le dernier étage entier, mais accueille souvent une ou deux personnes du personnel pour les former à une technique ou une autre, ainsi que quelques nouveaux et nouvelles-venues pour leur apprendre les bases du boulot. Si un(e) PJ lui tape dans l'œil, il pourra l'inviter à y passer quelques nuits, ce qui sera sans doute une expérience exceptionnelle.

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.



Les deux premiers **sous-sols** sont utilisés pour les fêtes les plus grandioses proposées par la Tour des délices, et évidemment le Plaisir infini. Elles sont aussi louées pour des fêtes privées. Le (-1) est une salle assez grande ressemblant beaucoup au rez-de-chaussée. Le (-2) est plus petit et a un air plus dégringon qui excite beaucoup la noblesse locale, pour qui la décadence de Pôle est un amusement le jour et une source de fantasme une fois la nuit venue. Le (-3) est divisée en petites caves discrètes et thématiques à loisir, avec bains, fumerie privative, salle de « torture »...

Le (-4) contient officiellement caves et entrepôts, qu'on ne loue pas car ils sont trop renfermés et difficiles d'accès pour des clients de qualité. Tout cela est vrai, mais c'est aussi là que se trouve le laboratoire de Mounir, ses serres, et la salle où poussent ses roses préférées.

LA PISTE DES MESSAGERS

Cette piste est surtout incarnée par Ahmid an Gerbo un intermédiaire connu dans le domaine des livraisons, ventes et contrats discrets. Quand on dit « connu », c'est évidemment des personnes importantes et des clients potentiels – tous fortunés et discrets. Les PJs pourront entendre parler de lui par Cutter, l'Arme de Cüstana, mais aussi en enquêtant sur les meilleurs messagers ou livreurs dignes de confiance.

Pour cette piste, le plus simple est de laisser les joueurs attraper un premier maillon (un messenger connu pour travailler pour Ahmid ou son réseau), remonter un ou deux maillon, et selon leurs précautions, les laisser retrouver le boss, ou au contraire les entraîner dans un rendez-vous / embuscade lors duquel Ahmid lui-même viendra voir qui en a après lui. Dosez la longueur de l'enquête selon vos envies et la tension des joueurs, et décidez de la même manière si la rencontre finale doit être un combat ou une discussion. N'oubliez jamais que laisser les joueurs causer entre eux, puis adapter la scène à leurs attentes – ou leurs craintes – est un bon moyen de leur livrer un moment satisfaisant et agréable, tout en économisant vos idées en exploitant les leurs.

Ahmid an Gerbo

Cet homme passe-partout, d'une quarantaine d'années, est un professionnel soucieux de sa réputation et de sa tranquillité. Aussi, même en remontant jusqu'à lui, il ne sera pas facile de lui faire parler de la Cornue. Aux joueurs de trouver un ton convaincant.

Par défaut, il est peu sensible à la menace directe ; il a trop à perdre s'il trahit simplement ses clients, et beaucoup d'entre eux ont des maîtres de tortures face auquel les joueurs ne sont que des bouchers amateurs. En revanche, il sera sensible à la promesse de nouveaux clients ou de jolies sommes. Idem si les joueurs lui font comprendre qu'ils travaillent avec des membres du conseil, et que la Cornue est un ennemi pour ces gens-là.

Les joueurs auront alors confirmation qu'il livre régulièrement des messages pour un client particulièrement retors, pour lequel il n'a qu'un surnom : Azref (un prénom vieillot, mais assez commun). Selon Ahmid, cet Azref pourrait être leur cible, d'autant qu'il semble beaucoup communiquer avec des gens du conseil et de la guilde, ce qui colle plutôt bien avec le profil de la Cornue. Il soulignera aussi qu'il n'a livré de l'épice pour ce client que très rarement, et toujours de manière plus ou moins urgente. En discutant avec leurs contacts parmi les maudits, les joueurs devraient comprendre qu'il s'agissait de doses de Sarment envoyées en urgence après des incidents de livraison, ou pour ravitailler un maudit rentré dans le rang après une incartade. En consultant la liste des messages livrés, les joueurs pourront se confirmer que les maudits qu'ils connaissent y figurent, et trouver un ou deux nouveaux noms à visiter.

Dernier point : Ahmid pourra montrer aux PJs une longue lettre de son client (la Cornue, en effet, même si Ahmid n'en savait rien jusque-là) qu'il a conservé. Il s'agit d'instructions très précises sur les protocoles de livraisons. Il y a deux choses à tirer de ces lettres.

La première, c'est que la Cornue n'est pas simplement prudente : elle est aussi paranoïaque et géniale. Les protocoles sont horriblement compliqués, et un PJ un peu vicieux s'apercevra que tout est fait pour qu'on ne puisse pas piéger un messenger dans un sens ou dans l'autre sans risquer de se dévoiler. À n'importe quelle étape, un guetteur extérieur pourrait repérer une filature sur un messenger, et avertir la Cornue qu'un des maudits est en train d'enquêter. Si les joueurs décident de tenter le coup, ils pourront repérer le guetteur, le prendre en chasse ou le capturer, et dans les deux cas remonter jusqu'à Baris Marak, le premier lieutenant de Zimra (cf. Chagar n°112)

Deuxième élément intéressant : la sueur. Cette piste est destinée à des joueurs qui ont découvert l'intérêt des bâtonnets de Mounir – La Rose des rêves d'une nuit – et cherchent déjà des traces « physiques » de la Cornue. Si le scénario est déjà bien avancé, le papier de la lettre peut-être une source assez commode : la chaleur de l'Ouest rend presque impossible d'écrire de longue lettre sans marquer le papier de sa sueur.

Ne livrez pas cette solution aux joueurs sur un plateau, mais s'ils sont déjà à la recherche « d'ADN » et arrivent jusqu'aux papiers, autorisez leur un petit test si aucun d'entre eux n'entrevoit l'occasion. Mounir mettra un peu de temps à extraire la sueur, mais ça peut-être une voie correcte vers l'identification de Zimra. S'il est trop tôt pour vous ou que vous préférez une autre piste, décrivez simplement que la sueur est trop abîmée pour que Mounir puisse l'extraire de façon satisfaisante. Notez que cela marche de la même façon si les PJs utilisent message frais confié par un Maudit, ou volé sur un messenger.

LA PISTE DE L'ANTIDOTE

Cette piste peut être découverte auprès de Ab'al Riffat, dans les recherches de son père. Les joueurs pourront aussi y arriver s'ils enquêtent auprès d'épiciers conciliants, ou directement dans des bibliothèques ou chez des spécialistes des plantations. Ce ne sont pas forcément les méthodes les plus communes à Bloodlust, mais on n'est jamais à l'abri d'un fan de Cthulhu échappé de sa cave, ou d'un joueur qui décide que dans l'Ouest brûlant, il préfère enquêter au frais (tous exemples vu en partie, promis juré).

Pour assurer la protection de son secret, Zimra a choisi un antidote réalisé à partir d'un épice assez commun : le Sarment d'oubli.

Le Sarment, dans sa forme la plus simple, et un sédatif léger, qui provoque des frissons assez agréables et facilite le sommeil. Combiné à des épices de rêve ou des euphorisants, c'est un épice amusant, mais clairement pas un bestseller. Il a eu son heure de gloire il y a une trentaine d'années, mais a depuis largement disparu des devantures. En revanche, il reste utilisé par les épiciers dans de nombreux mélange, essentiellement pour ses propriétés calmantes.

Anomalie ?

En enquêtant suffisamment ou en lisant les notes de Riffat, les PJs pourront découvrir une anomalie intéressante. Pour suivre les nouveaux usages du Sarment, beaucoup de plantations se sont adaptées et ont modifié leurs plants pour faciliter la préparation de telle ou telle « sauce » (cf. Chagar n°73 et 75 pour vous rafraîchir la mémoire sur les finesses de la culture des épices). Pourtant, une poignée de plantations sont restées presque intactes, cultivant un Sarment « pur » pour une raison ou une autre. Or, le Sarment antidote est clairement un épice cuisiné, mais à partir d'un sarment « traditionnel », presque pur.

Grâce à cette anomalie, les PJs peuvent réduire le nombre de sources possibles pour l'antidote de presque 500 champs, à moins d'une dizaine, avec seulement trois propriétaires distincts.

Les plantations pures

Iban ab Loshetit possède quatre champs. Il sera facile de le croiser ou de se renseigner sur lui. Membre de la vieille noblesse Bathras, il possède plusieurs comptoirs spécialisés dans les épices les plus traditionnels. Il propose donc une variété pure de Sarment pour les clients âgés, peureux ou réacs. Ses comptoirs assurent le commerce de détail, et ne font pas de ventes en gros, pour mieux maîtriser le marché. Ce n'est pas de là que vient l'antidote.

Ahlat ab Jizan possède trois plantations de Sarment. Soucis : il ne réside pas à Durville mais dans le nord des Renacles. En revanche, un de ses neveux le représente à Durville et gère une partie de ses affaires. Moulak ab Jizan-al-doul est un Bathras trentenaire, puant d'orgueil, méprisant et veule, comme on aime les détester. Malgré son statut, il reste le simple neveu d'une famille de second plan, et n'a donc ni les moyens de ses ambitions ni les soutiens qu'il évoque à demi-mot. Au choix, les joueurs pourront donc le payer (oui, il est aussi avide, en plus de ses autres qualités), ou simplement le rosser un peu (j'ai dit qu'il était veule ? Oui, c'est bon, je l'ai dit).

Il avouera sans mal que son oncle a depuis longtemps remplacé les plantations de Sarment par un épice plus rentable, mais continue de toucher les subventions du conseil pour cette culture, tant que personne ne monte dans le Nord pluvieux pour vérifier ce qui s'y passe. Une manœuvre de berger corse, indigne d'une grande famille, mais que voulez-vous, tous les Bathras ne peuvent pas être des princes-poètes ; il faut aussi quelques ordures de bas étage pour colorer le paysage.

Le dernier propriétaire (et devinez quoi : c'est le bon) se nomme **Oxymar an Marou**. Il ne possède qu'une plantation, située dans le Haas, à une grosse semaine de Durville. Si les PJs se sont fait des alliés parmi les Maudits, l'un d'eux leur paiera un guide compétent, quelques dromadaires et le matériel nécessaire pour voyager en sécurité. Sans ce genre de précaution, doublez les durées de voyage : le Haas n'est pas un endroit où on s'aventure facilement.

LA PLANTATION D'OXYMAR

La plantation est située dans une zone aussi aride que chaotique, dans un secteur peu fréquenté du Haas. Le sol ne cesse de monter et descendre, hésitant entre long aplats et petites collines brisées. Ça et là, des arêtes rocheuses affleurent de quelques mètres d'un sol orange, mêlant poussière tassée et mauvaise terre.

La seule agglomération – **Gwaddip** – est un hameau de moins de deux cent âmes, tassé autour d'un puits à godets. Les seuls bâtiments intéressants sont le bouge, qui accueille chaque voyageur comme le messie, et une jolie bâtisse située sur une hauteur à trois cent mètres du village, et qui a l'air plus riche que le village tout entier.

La plantation d'Oxymar est une grande ferme, où une quinzaine d'ouvriers cultivent des dattes, des tubercules, et quelques bouquets de bananiers secs. Dans une longue combe – une faille peu profonde entre deux collines – se trouve l'unique champ de Sarment d'oubli.

Oxymar

Le propriétaire est un citoyen un peu particulier, puisqu'il s'agit d'un véritable monstre. Haut de presque 2m20, couvert d'écaillés épaisses d'une jolie couleur bleu-vert, il est aussi pourvu d'une longue queue qui s'agite au gré de ses humeurs, devenant un véritable fouet lorsqu'il se met en colère.

Le grand père de Corman l'a trouvé sur un marché aux esclaves, encore enfant, et l'a acheté pour amuser ses amis, prévoyant une chasse ou une joyeuseté du genre. Il l'a toutefois conservé lorsqu'il a constaté par hasard que le petit était doté d'un odorat stupéfiant, en particulier lorsqu'il s'agit des épices. Éduqué par un épicier, formé aux techniques d'entretien et de cueillette, Oxymar est devenu un excellent maître de plantation. Lors de ses « études » il a subi le mépris et les regards effrayés de tous, et il est ravi de vivre maintenant à l'abri, dans un coin perdu où il peut s'occuper de ses plantes et savourer une vie sans histoire.

Les ouvriers qui travaillent à la ferme sont tous des villageois, et ils ont appris au contact d'Oxymar des techniques qui ont bien facilité la vie de Gwaddip. Aussi, même s'ils le craignent encore, la plupart lui sont attachés, ne serait-ce que parce qu'il améliore la vie de leurs familles et amis. De plus, Oxymar est là depuis si longtemps que la plupart l'ont toujours connu, et n'imaginent pas trop la vie sans la plantation et lui à sa tête.

Concernant son statut de monstre, il peut être utile de savoir qu'Oxymar n'a pas une très bonne idée de ce qu'il est. Il se considère, comme le font la plupart des villageois, comme un hysnaton particulièrement bizarre.

Négocier avec Oxymar

Selon la manière dont les joueurs approcheront Oxymar, il peut se révéler un allié potentiel, ou un ennemi mortel. Tout est donc dans les mains des joueurs.

Au départ, il n'agressera personne, à moins que les joueurs ne commencent directement à menacer la ferme ou ses habitants. Il sera d'accord pour discuter avec des visiteurs, n'ayant pas de raisons particulières de se méfier, mais en dira le minimum. Pour le déridier, l'idéal est de lui offrir des épices, ou lui promettre des plans frais et originaux. Les PJs pourront le comprendre au fil de la discussion, ou l'apprendre en causant avec les villageois avant de venir voir Oximar.

Il tient la plantation depuis de longues années (soixante-quinze en fait), et ne se souvient presque plus de ses jeunes années. Si on lui demande qui est son patron ou à qui appartient la plantation, il expliquera l'accord qu'il a avec « Maître Marou ». Il s'agit évidemment de Zimra, mais Oxymar n'en a aucune idée.

« Je suis né esclave, et un homme m'a acheté encore tout jeune. Il m'a fait former à la culture de l'épice parce que je suis très doué ! J'ai surtout un très bon nez. Je sais quand l'épice réclame de l'eau, de l'ombre ; je sais quand les bourgeons vont venir, et quand la plante est malade, quand elle va fleurir et quand il faut la cueillir.

Un jour, mon maître est venu me chercher là où on me formait, et il m'a envoyé ici, pour que je travaille sur la plantation. Il m'a donné la maison, quelques esclaves, et il m'a dit que je devais travailler sur les épices qu'il m'envierait, et les faire pousser de mon mieux. Parfois, il me proposait de petits défis, comme d'améliorer tel ou tel graine, ou de croiser deux variétés. Ça a duré longtemps, et je changeais souvent de plante.

Un jour, mon maître n'est plus venu me voir. Un homme qui avait un peu son odeur est venu. Il était jeune, et il m'a dit que je lui appartenais, et que j'allais continuer à vivre comme avant, mais que c'est lui qui me donnerait des épices à travailler. Pour moi ça ne changeait rien, alors j'ai dit oui, et tout a continué. J'aimais bien cette vie, avant, mais maintenant, c'est triste et les odeurs ne changent plus jamais.

OXYMAR

Cultivateur d'épices passionné – 3/6

Spécialités – 9 :

Préparer et servir les épices,
Travaux de la ferme, Sentir le mensonge

Extra – 12 :

Protéger sa ferme et ses plantations, Connaissance des épices, Sentir venir les ennuis

Compteur : 6 / 9 / 12 / 15

Monstre « humain »

- Aspect effrayant mineur
- Altération de taille
- Peau armurée (écaillés)
- Queue-fouet (Menace 2)
- Odorat exceptionnel
- Vieillesse ralentit

Il y a une quinzaine d'années Maître Marou m'a demandé de cultiver le Sarment d'oubli. Ce n'est pas bien difficile, mais ce n'est pas amusant non plus. J'ai bricolé une souche bien propre, bien pure, et je l'ai livrée à mon maître. Le souci, c'est qu'il ne veut plus que ça, et que je m'ennuie maintenant. J'ai fait de petites plantations, dans des coins. Il y a sous les palmiers, dans les rochers au-dessus de la bananeraie et du côté des pentes, mais c'est trop petit, et je ne reçois plus rien d'amusant à mélanger ou à améliorer.

Je fais de grosses livraisons de Sarment, régulièrement, qui sont emportées par une troupe de guerriers. Maître Marou les accompagne parfois, et il contrôle alors la plantation. Il est passé il y a moins de deux mois. Il tient beaucoup à son Sarment, mais il ne me parle presque plus. Il dit que je dois obéir, ou qu'il m'enlèvera même les petites épices que je cultive de mon côté... »

La description de Marou sera intéressante mais incomplète, car Oxymar considère que tous les hommes se ressemblent, et ne s'intéresse vraiment qu'aux épices. Les villageois ne valent guère mieux, et se contenteront d'une description sommaire, car ils n'osent simplement pas fixer trop précisément un noble Bathras. De ça au moins les PJs, seront certains : Marou est un noble Bathras assez âgé, d'une grande prestance, aux longs cheveux noirs et à la barbe fine et soigneusement entretenue. Le souci, c'est que cela correspond à la moitié du conseil, et à quelques dizaines de Bathras secondaires.

La maison de passage

Il s'agit de la riche bâtisse que les PJs ont aperçue en arrivant. Il s'agit d'une jolie résidence, clairement conçue pour recevoir des voyageurs pour une rapide halte.

Le guide des joueurs confirmera que c'est le genre de luxe que s'offrent facilement les Bathras lorsqu'ils doivent faire des visites régulières dans un coin perdu. En général, ce genre de maisons sont occupées par quelques serviteurs, qui l'entretiennent à l'année, et se tassent dans une cahute voisine lorsque le maître et ses amis sont de passage.

Ici, aucun occupant, car les villageois ont l'ordre de se tenir à l'écart du bâtiment sous peine de mort. Ils doivent, en revanche, préparer la maison de leur mieux lorsqu'un messenger annonce l'arrivée de Maître Marou. Cela ressemble tout à fait à des manières de Bathras de haute extraction, avec un soupçon de paranoïa qui colle assez à la Cornue.

Cela pourrait aussi faire les affaires des PJs, puisque cela signifie que Mounir pourrait trouver là-bas des traces « exploitables » de leur ennemi.

En effet, si les PJs s'introduisent dans la maison vide, ils trouveront facilement des traces de passage, de la vaisselle et des lits aux draps usagés. L'une des chambres, grande, idéalement située et meublée, apparaît d'évidence comme la chambre du maître. Mounir, armé d'un de ses bâtonnets se jettera sur le lit et, le nez collé au drap comme un limier, se mettra au travail. Il sera ravi de partager ses conclusions en entraînant un PJ sur le lit pour lui indiquer quelles traces sont de la sueur, d'autres un peu de crasse, et celle-là vient sans aucun doute d'une esclave qu'on retourne un peu brutalement ! Puis au ange, il indiquera, juste sous la main du PJ, une trace sur le drap luxueux : Félicitation, tu as trouvé du sperme séché. C'est exactement ce qu'il me fallait !

De quoi déguster un joueur un peu précieux, certes, mais aussi de quoi boucler en beauté une enquête compliquée.

MIGNONNE ALLONS VOIR SI LA ROSE...

Une fois pourvue, d'une façon ou d'une autre, d'un peu de fluide venant de Zimra, les joueurs pourront la confier à Mounir et lancer la pousse d'un bourgeon. Cela prendra quelque jours, afin d'assurer une copie parfaite et sans aucun défaut de la Cornue, mais surtout afin de stresser vos joueurs (on est là pour s'amuser, oui ou non ?).

Une fois le bourgeon à point, il sera ouvert avec précaution, et un homme âgé mais athlétique apparaîtra, l'air un peu perdu, souriant doucement à ceux qui le délivre de ses entraves végétales. Les PJs pourront alors voir Amira, Mounir et Moham ab Sourati échanger des regards terrifiés. Ils viennent tous de reconnaître Corman Zimra, l'un des membres du conseil des Bathras, parmi les plus puissants nobles de la Nation.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

La fin de ce scénario (si, si...)

Un assaut brutal, des vengeance,
des révélations, et une nouvelle amie
pour les Armes-Brisées.

N°112 – 28 JUIN 2017

Alors oui, je me suis encore laissé déborder. Et donc...

Avant-dernier numéro consacré au scénario batranoban. Voici enfin la conclusion et le boss final de cette aventure. Pour les derniers détails et bonus oubliés lors des numéros précédents, il faudra attendre le 113, qui arrivera heureusement très vite.

Enjoy !

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.



SCÉNARIO 05 – « BRUMES D'ÉPICES » – 6^{ÈME} PARTIE

À ce stade du scénario, nos héros ont dû découvrir l'identité de la Cornue, et réaliser qu'ils étaient face à un joli défi : leur ennemi est tout simplement l'un des hommes les plus riches et les plus puissants de Tanæphis, et il tient dans sa main une bonne part du conseil des Bathras.

UN PROBLÈME, UNE SOLUTION

Il paraît évident qu'une attaque frontale par les PJs est vouée à l'échec. Ses palais sont protégés et remplis de caches et de passages secrets. À l'extérieur, Zimra est toujours défendu par une puissante escorte, avec plusieurs escouades de redoutables cavaliers volants. Dans tous les cas, il dispose d'une foule d'alliés prêts à se ruer à son secours pour honorer une dette, gagner ses faveurs, ou qui espèrent simplement une récompense comme lui seul peut en offrir.

Savourez bien le moment où vos personnages discuteront de tout cela, entre eux ou avec un de leurs alliés. Il faut soigneusement construire le colosse invincible qu'affrontent les joueurs, afin qu'ils apprécient encore mieux le moment où ils l'abattront.

Amener la fin du scénario

Une fois que les PJs ont identifié Zimra, il leur reste trois questions importantes à se poser avant de se lancer dans le combat final : Où l'attaquer, avec quels alliés, et que faire de lui à la fin.

Évidemment, vos joueurs auront peut-être une vision des choses bien différentes de celle que je vous propose ici. Dans ce cas, et si leur plan n'est pas totalement irréalisable, ce n'est pas un problème, au contraire. Jouez avec leurs idées, et laissez-les gérer la fin du scénario à leur façon.

Si les PJs ont ratés certaines pistes et infos utiles, ou une piste que vous appréciez particulièrement, c'est le moment de corriger le tir. Un de leurs alliés peut faciliter les choses, les présenter à un PNJ qu'ils avaient raté, ou simplement leur donner des infos manquantes. La découverte de l'identité de la Cornue débloque pas mal de choses, et pourra faciliter leur travail.

Réussir cette partie du scénario

Le but des PJs, dans cette dernière partie de l'histoire, est d'assembler une armée capable de neutraliser Zimra et ses forces. Pour cela, les PJs devront négocier avec leurs alliés, en convaincre de nouveaux au besoin, et accumuler de l'aide et des moyens.

Pour simplifier la gestion de cette section sans devoir noter chaque tham encaissé, chaque soldat prêté, chaque aide fournie, on considère que les PJs ont besoin d'un certain nombre d'éléments :

Finance, Armée, Discrétion, Épices, Renseignements

Pour lancer l'attaque au mieux, il faudrait au moins deux sources pour chaque élément. À trois sources, les choses se passent encore mieux, mais à une seule source, les choses sont tendues et risquent de déraiser.

Chaque description d'allié indique combien de sources il peut fournir, et quels types sont disponibles. Par exemple :

Machin peut fournir 2 ou 3 sources parmi [Finance, Armée, Épices]

Cela signifie qu'il fournira 2 éléments s'il s'entend moyennement avec les PJs, 3 si c'est un allié solide, et que les PJs devront choisir entre Finance, Armée et Épices.

Un allié peut fournir une source de chaque élément, et pas plus (il faut qu'il continue à faire tourner ses propres affaires).

RÉSUMÉ DES SOURCES DISPOS

	Finances	Armée	Épices	Discretion	Renseignements	Sources
Stol	○	○	○		○	3/4
Tular	○					1
Barisi	○	○			○	2/3
Ajhmaj	○	○	○			2/3
Meconops				○	○	2
Bibi	○		○	○		2/3
Moham	○			○	○	2

Si les PJs disposent de 2 sources sur un élément, tous se passe bien dans ce domaine.

Avec 3 sources sur un type, c'est encore mieux et cela peut fournir des bonus au besoin.

Une seule source permet de lancer l'opération, mais avec le risque d'un pépin en cours de route.

Si les PJs ne disposent d'aucune source sur un type, les alliés du groupe refuseront de les suivre et de risquer leurs investissements dans ce projet sans espoir.

LES ALLIÉS

Au fil du scénario, les PJs ont rencontré certains alliés utiles, qui seront essentiels dans cette dernière partie. Sans leur aide, il sera presque impossible de s'attaquer à Zimra. C'est ici que les joueurs diplomates obtiennent leur récompense, et que les bourrins agressifs se retrouvent dans la mouise.

Stol ab'al Nernjial (+ Quicksilver)

C'est l'allié le plus puissant et le plus facile à convaincre. Il ne rêve que de se libérer de l'influence de la Cornue, et la découverte de son identité est une occasion à ne pas rater. Ce n'est pas un stratège, mais il s'investira autant que possible dans la préparation de l'assaut. Tant que les PJs ne tentent pas un coup fourré, c'est un allié décidé, motivé et sincère.

Stol peut fournir 3 ou 4 sources [Finances, Armée, Épices, Renseignements]

Tular ab'al Custana (+ Cutter)

Il ne voudra rien entendre de cette affaire, et pourrait même dénoncer les PJs à la Cornue s'ils insistent trop ou le mettent en danger.

Au mieux, Tular peut fournir 1 source [Finance] pour que les PJs le laisse en paix.

Le groupe a tout de même une opportunité d'aide de ce côté-là, à condition de prendre des risques et de ne pas céder à la paranoïa. Le fils aîné de Tular, Barisi finira par approcher les PJs. Cela peut arriver à la Tour des délices, dans un endroit discret en ville, ou à la fin d'une visite des PJs à son père, alors qu'ils quittent la maison des Custana. Barisi est un trentenaire sympathique, affable, mais visiblement préoccupé par l'attitude de son père. Il ignore tout des ennuis liés à la Cornue, mais se rend bien compte que Tular n'est plus dans son état normal.

Au fil de la conversation, les joueurs doivent comprendre que Barisi est en fait plus préoccupé des finances de la famille que de l'état de son géniteur. Le fils ayant compris que les PJs étaient au courant d'affaires importantes (en voyant les précautions que son père met pour les recevoir), il a flairé une bonne occasion de se renseigner. Aux joueurs de voir jusqu'où ils veulent s'ouvrir, mais sur ce coup, la parano serait une mauvaise option. En effet, Barisi réserve une proposition intéressante aux PJs les plus sincères.

S'il en apprend assez pour se faire une idée de la situation, le fiston proposera tout simplement aux Armes-brisées de s'allier à elles et de leur fournir argent et soldats. Pour cela, une seule condition : il doit être le chef de la famille. En clair, si les PJs acceptent de tuer son père, Barisi les couvrira et leur fournira l'aide nécessaire pour abattre la Cornue et désinfecter Cutter.

Barisi peut fournir 2 ou 3 sources [Finances, Armée, Renseignements]

Ajhmaj ab'al Riffat (+ Mood)

Riffat est un allié évident, et il exigera presque d'engager ses troupes dans la bataille. Si les PJs n'ont pas bien géré les choses avec lui au premier contact, laissez leur une chance de se rattraper une fois Zimra identifié. Ajhmaj n'est pas un homme facile à vivre, mais il respecte les gens qui obtiennent des résultats.

Ajhmaj peut fournir 2 ou 3 sources [Finances, Armée, Épices]

Meconops / Aidat an Rakifi

C'est un allié acquis aux PJs, au nom du bon vieux temps, à moins que les joueurs n'aient particulièrement mal géré les retrouvailles.

Meconops peut fournir 2 sources [Discretion, Renseignements]

Bibi an Namoussa (+ Naziksh)

Namoussa est un homme pratique et pragmatique. Plus le projet paraîtra faisable et bien engagé, plus il acceptera d'y mettre ses billes. Au début, il sera prudent, voir même peureux, mais à mesure que les alliés s'assembleront, il deviendra plus conciliant.

Bibi peut fournir de 1 à 3 sources [Finances, Discretion, Épices]

Moham ab Sourati (+ Gad'vû)

Le maître de la Tour des délices a bien compris qu'il avait une occasion en or à saisir. Grâce aux PJs, et en investissant un peu de ses moyens dans l'affaire, il peut rendre un service immense à des Bathras de premier plan. Si les PJs et lui s'entendent bien, c'est encore mieux : « Joindre l'utile à l'agréable » est l'une des devises du Plaisir infini.

Moham peut fournir 2 sources [Finances, Discretion, Renseignements]

LE DÉROULEMENT DU PLAN

Les PJs ont donc, au final assemblé une masse d'aide sous diverses formes auprès de leurs alliés. Voici ce que donne chaque source obtenue en termes d'histoire.

Renseignements

(2) Il faut au moins 2 sources de Renseignements pour lancer l'assaut. Les Pjs apprendront que Zimra projette de se retirer un temps dans sa forteresse de Maïke. Elle se trouve dans une plantation du désert côtier, dans la région du Berceau. C'est un endroit idéal, assez éloigné pour pouvoir l'attaquer sans que ses alliés ne lui viennent en aide aussitôt.

(3) Les PJs obtiennent une idée plus précise de ses projets, et le moment où il se trouvera à coup-sûr à Maïke. Ainsi, la troupe ne devra pas l'attendre là-bas, et risquer de se dessécher dans la chaleur obsédante du Haas.

Finance

(2) Il faut au moins 2 sources de finance pour lancer l'assaut.

(3 ou plus) Si les PJs ont du rab, ils peuvent dépenser (2) sources de finances pour gagner l'équivalent d'une source d'un autre type. Tout ce qui reste après ça, c'est du bénéfice pur et dur. Qui a dit qu'on ne pouvait pas gagner d'argent à la guerre ?

Armée

(1) Les Pjs partent avec un nombre limité de combattants. C'est un risque immense, et tout le monde les mettra en garde contre cette aventure bien trop risquée.

(2) Ils disposent d'une troupe correcte, d'unités de soutien, et de quelques spécialistes. C'est bien, sans plus, mais les chances sont bonnes.

(3) Les troupes sont meilleurs, les gars plus durs et plus entraînés, et le moral est meilleur. Un allié fournit mêmes quelques Porteurs mineurs pour un commando.

Discretion

(1) L'armée devra se déplacer lentement, et sans aide ni soutien. Les gens la verront facilement passer, et risquent de donner l'alerte.

(2) Des caravanes et des soutiens locaux pourront guider la troupe pour approcher de Zimra sans qu'il ne détecte la menace à l'avance. Méconops sera sûrement à la tête de ces caravanes, à moins que les Pjs ne soient fâchés avec lui.

(3) La troupe est amené par trois bateaux jusque sur la côte, et l'approche se fait par le sud, dans de bien meilleures conditions. Les soldats sont plus frais, plus reposés.

Épices

(1) La troupe dispose d'épices pour affronter la chaleur, de quelques épices de soins, et de presque rien d'autres.

(2) La troupe dispose d'un stock correct, de baumes pour supporter les blessures sur le terrain, et de quelques épices de combat corrects pour aider les attaquants.

(3) Les PJs ont mis la main sur des épices de combat un peu rares en plus de tout le reste. Brouillard de guerre, crachat de feu, quelques épices de discrétion peut-être. De quoi gagner un bel avantage au moment opportun.

LA FORTERESSE DE MAÏKE

Maïke est une plantation importante, au sein de laquelle se trouve une véritable forteresse. L'endroit est situé sur les ruines de la villa où Zimra a suivi l'enseignement de son grand-père.

C'est une place fortifiée, digne d'un paranoïaque dément du calibre de Zimra. De l'extérieur, on aperçoit surtout des murets et des champs, puis plus loin, des murs plus hauts et massifs et des canaux assurant l'arrosage des plantations. La forteresse est visible au loin, visiblement posée au centre d'une oasis et de vergers imposants, ceinturés de murs massifs et gardés.



L'ASSAUT

Il n'existe pas de plan précis de la zone, que les PJs puissent voler ou obtenir. Plutôt qu'une carte, je vous propose donc un enchaînement de scènes que le groupe pourra affronter dans l'ordre, contourner ou esquiver, selon vos envies et la qualité de leur préparation.

La ceinture extérieure est un ensemble de murets qui protège les plantations du vent et des bourrasques de sable. Les champs sont petits et soigneusement entretenus. Il y a en permanence des ouvriers dans ces champs, qui soignent les plantes ou retirent le sable infiltré.

Parmi ces ouvriers se cachent des gardes en civil qui ont la charge de surveiller l'approche d'intrus, et d'alerter la milice au moyen de sifflets d'alertes pendus à leur cou.

Les murs forment la première enceinte fermée, avec des portails en arches assez hauts pour laisser passer des chariots, mais gardés. Les murs sont hauts de deux mètres à peine, mais sont déjà une gêne importante pour une troupe d'assaut, à moins de prendre plusieurs portes bien placées.

Les champs intérieurs sont des plantations plus denses que les petits champs extérieurs. Il y a régulièrement des zones de plantes plus hautes qu'un homme, gênant la visibilité et l'orientation. Les routes qui courent dans cette section sont torses, et demandent parfois des détours bizarres pour avancer vite et éviter de vrais cul-de-sac.

Si la troupe d'assaut est encore en mode discret, il faudra envoyer des éclaireurs pour ne pas se retrouver dans un cul-de-sac, ou se dévoiler à l'une des sentinelles de la muraille.

La muraille est un mur massif, haut de trois mètres cinquante au minimum, parcouru d'un chemin où circulent des guetteurs et des archers. Elle entoure l'oasis central et les vergers. Ici, ce ne sont plus de simples arches ouvertes, mais de lourdes portes fermées et des postes de gardes.

Il sera impossible de passer cette section sans un assaut en règles, et cette fois, l'alarme sera donnée. Prendre une porte ou détruire une section de mur suffira pour lancer l'attaque finale, à condition d'avoir été discret avant cela. Si les troupes de l'oasis se sont déployées, il faudra contrôler une section de mur, et donc tenir au moins deux ou trois portes.

L'oasis fait environ quatre-cent mètres de large, avec la forteresse en son centre.

Un véritable labyrinthe de vergers et de taillis l'entoure, parcouru de passages couverts, mais aussi de petits escaliers et tonnelles. Magnifique au premier coup d'œil, cette structure de jardins apparaît vite comme un piège mortel, puisque le tout est truffé de caches et de point de forces pour les défenseurs.

Les terrasses entourent le palais-forteresse, reliées par des escaliers qui montent en paliers vers les entrées. Comme les jardins de l'oasis, ce sont de redoutables pièges, capables de retenir efficacement un assaut le temps que les archers des balcons fassent un carnage.

CORMAN AB'AL ZIMRA ISN ASMIDD

Selon l'approche des PJs et leur efficacité lors de l'assaut, vous pourrez faire varier le moment où les PJs se retrouveront face à Zimra. Le plus probable et qu'il soit à la tête d'un groupe de cavaliers volants⁽¹⁾, dans les jardins ou du côté des terrasses.

Il est aussi possible que les PJs lui tombent dessus dans le palais, alors qu'il n'a pas encore assemblé une suite correcte. C'est envisageable mais seulement si le groupe fait un travail de préparation parfait, une approche sans faute, et que vous meneur, êtes de très bonne humeur.

Dans tout les cas, voici une dernière petite surprise à réserver au groupe : lorsqu'ils le trouvent enfin, ce n'est pas un Zimra que les PJs trouvent, mais quatre. Le Bathras se déplace en effet toujours avec trois soldats soigneusement maquillés et vêtus pour lui ressembler, de tel façon qu'à moins de le connaître personnellement, il est très difficile de cibler le bon Zimra. C'est stressant, on craint toujours d'en perdre un, de ne pas tuer le bon, ou encore, dans le cas d'un enlèvement, de tuer la cible par erreur.

Note amusante : si un de vos PJs a choisi de s'amuser un peu avec le clone de Zimra produit par Mounir, vous pouvez lui accorder un test pour reconnaître le véritable Zimra, ou lui faire carrément ce cadeau. Comme quoi, il est parfois utile de coucher avec l'ennemi...

(1) Rappelons que « cavalier-volant » est une dénomination militaire désignant une unité d'élite, et pas un description directe. Hors-déplacement, ces guerriers sont donc le plus souvent à pieds lorsqu'ils suivent leur maître en ville, patrouillent dans une soirée, ou comme dans le cas présent, protègent une place forte.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Tous les détails qui manquent encore pour mener et conclure cette aventure, tels que :

- La conclusion et ce qui attend les PJs pour la suite.
- Quelques données techniques pour habiller tout ça.
- Les épices anti-Armes de Corman.
- Quelques PNJs pour le décor, et pour préparer les scénarios suivants.

C'est moi ou on en voit le bout ?

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°113 – 12 JUILLET 2017

Dernier numéro consacré au scénario batranoban. Si. Enfin.

Enjoy !

SCÉNARIO 05 – « BRUMES D'ÉPICES » – 7^{ÈME} PARTIE

Fin du scénario en terres batra, abordant les détails qui vous manquent encore pour mener et conclure cette aventure.

LES ÉPICES SECRÈTES DE ZIMRA

On l'a déjà dit, Corman ab'al Zimra est obsédé par les Armes, et a passé sa vie à chercher comment leur nuire. En plus de ses efforts pour contrôler le Conseil, et la Nation à travers lui, il a créé un certain nombre d'épices anti-Armes. Voici quelques exemples de ces épices, avec quelques idées sur leurs usages.

Avant-propos : de l'absence d'épice utiles sur un marché florissant

Les épices anti-Armes sont un aspect assez délicat de Bloodlust, puisque touchant à des magies essentielles de ce cadre de jeu. Bloodlust étant construit autour de l'idée de jouer des Porteur et des Armes, il est logique de limiter les épices anti-Armes afin de laisser la main haute au Métal. Toutefois, il paraîtrait logique que des Batranobans aient fini par s'intéresser à des épices dans ce genre, ne serait-ce que pour de basses raisons financières.

Il y a une raison évidente pour que de telles épices soient horriblement rares : la surveillance des Armes elles-mêmes. Depuis l'aube de la Nation, les Armes surveillent et contrôlent une bonne part de ce qui se passe dans l'Ouest, par le biais principal des adeptes du Muffin. Sans rentrer dans les détails, les Armes ont participé à la transition Bathrahabans / Batranobans, et le nombre de Porteurs parmi les chefs de familles Bathras n'est pas un hasard – On y reviendra dans Silences, promis.

De toute façon, même sans connaître le fond de l'affaire, la situation est assez évidente. Les Armes sont puissantes et jalouses de leur pouvoir ; les épices donnent de la puissance mais n'ont pas de volonté, hormis celle des épiciers qui les cultivent ; les Armes surveillent et contrôlent donc les épiciers les plus puissants pour que leur puissance ne soit pas mise en danger. CQFD.

Toutefois, la nature humaine étant ce qu'elle est, il y a toujours un petit malin dans un coin pour fouiner où il ne faut pas. En général, c'est un épicier passionné qui découvre une capacité d'une plante ou d'un mélange rare. Il se dit alors que son patron sera ravi d'avoir ce nouvel épice rare qui fait ceci ou cela et sera tellement utile face aux Armes et aux Porteurs.

Le plus souvent, le petit malin est remis à sa place(1) par son patron. D'autres fois, il y a un dérapage dans la chaîne, ou l'épice est mis en vente avant que quelqu'un n'ait détecté un effet indésirable du point de vue des Armes. Il y a alors un peu plus de morts, puis on découvre soudain que l'épice est « toxique » d'une façon ou d'une autre. Désolé m'sieur'dames, navré pour le dérangement, promis on fera plus attention, pardon aux familles, tout ça. Pour des gens comme le Conseil (où les Armes dominent) ou la guilde (où les Armes veillent), ce n'est pas un véritable souci de garder tout ce petit monde à l'œil.

Sauf que rien n'est jamais parfait dans ce joli petit monde. Dans le cas de Zimra, on se retrouve avec un Bathras puissant, né et formé au meilleur endroit, et doté d'une haine absolue et personnelle contre les Armes. De « parfaites » conditions pour qu'arrive ce qui ne devrait jamais arriver, avec les conséquences qu'on a vu. Notez que son échec ne sera pas sans conséquences ; on vous en reparle dans le Chagar #114.

L'histoire de « brumes d'épices » sert aussi à ça, en fait. Vous avez ainsi un exemple de moment où la Nation se rebiffe contre la domination des Armes, et se fait salement remettre à sa place. Et si vos joueurs, en y réfléchissant, trouvent que tout ça est bien injuste, rappelez leur que ce sont EUX qui viennent d'assassiner un pauvre orphelin qui voulait juste libérer sa terre natale et venger son papy chéri. Bande de monstres !

(1) Une place sombre et humide située six pieds sous terre, le plus souvent, accompagnés de quelques assistants.

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.



DÉTAIL UTILE :

Vous remarquerez que Mazin Caroud utilise un épice – la Bâillon du hurleur – dont j'explique pourtant qu'il est exclusif à Zimra et ses hommes.

Mazin a mis la main sur une poignée de doses en affrontant et tuant un homme de la Cornue lors de son enquête, il y a cinq ans.

C'est cette rencontre qui a obligé Mazin à faire profil bas, ralentissant son travail et le forçant aujourd'hui à faire appel à des agents extérieurs.

Mazin a au moins utilisé une dose pour la tester et comprendre ses effets, et une pour les Pjs. Il peut donc lui en resté une ou deux doses, au cas où vous devriez en utiliser une pour couvrir sa fuite, par exemple.

POURQUOI "LA CORNUE" ?

Le surnom de la cornue, dont se sert Zimra pour communiquer avec ses victimes, vient en fait de la vipère cornue du Haas, un reptile horriblement venimeux, agressif et discret.

C'est aussi le surnom acquis par Zimra dans sa jeunesse auprès de ses « camarades » cavaliers volants.

Le rapprochement est presque impossible, puisque seuls les proches de Zimra l'appellent ainsi, et jamais en public, mais je me suis dit que ça vous amuserait de le savoir.

Le bâillon du hurleur (PU typique 3)

Cette liqueur se transforme en vapeur aussitôt sortie de son flacon, et se disperse très vite sur PU mètres de rayon. Être au contact de cette vapeur provoque une « rupture de fluide » brutale qui peut blesser ou même tuer un simple humain.

Une personne liée au fluide (un Porteur, une personne sous épice...) touchée par le Bâillon s'évanouie instantanément, comme frappée par la foudre, et subit 2x[pu] point de faiblesse. Tous les effets de fluide sont interrompus et/ou annulés. L'évanouissement dure (pu) heures, à moins qu'on ne réveille volontairement la victime (comme d'un sommeil lourd).

Une Arme prise dans la vapeur est déconnectée, comme si son Porteur venait de mourir, et subit le même type de choc. La déconnexion et la période de silence durent une heure, comme d'habitude.

Usage dans l'aventure : C'est l'épice dont se sert Zimra pour capturer et neutraliser les porteurs d'Armes qu'il veut infecter. C'est aussi celui dont s'est servi Mazin Caroud pour neutraliser les PJs au début de l'aventure.

Seuls Corman et une poignée de gardes proches portent sur eux quelques fioles de cette horreur. Ils s'en servent comme de grenades, faisant bien attention de ne pas se retrouver dans la zone d'effet (ils sont tous sous épices, et seraient donc neutralisés eux aussi). Un bon moyen de faire une grosse trouille aux joueurs, mais évitez de les neutraliser sans prévenir, ça peut gâcher un peu le fun de la bataille finale.

La sueur des esclaves gris

Cet épice est une recette complexe, dont Zimra et une poignée de serviteurs seulement connaissent l'existence. Les ingrédients nécessaires à sa préparation sont nombreux et une seule dose coûte une véritable fortune. Autant de soucis mineurs pour un maître de famille Bathras et un épicier de talent comme Zimra.

La sueur se présente au final sous la forme d'un bouillon dans lequel on plonge une Arme-Dieu. Le bouillon se met aussitôt à frémir, avant de s'évaporer en une dizaine de minutes, laissant l'Arme légèrement irisée, effet qui s'estompe en une journée à peine. L'Arme est dès ce moment couverte d'un vernis aussi solide qu'elle-même (la sueur à de lointain rapport avec l'embaume).

Ce vernis est en partie composé d'un poison de contact qui contamine quiconque prend l'Arme en main. Lors des premières semaines, le Porteur dépérit peu à peu, puis s'habitue aux effets du poison et se remet doucement. La douleur persiste toutefois, mélange de brûlures intermittentes et de crampes nomades. Seul un antidote précis, conçu à partir de Sarment d'oubli, permet de réduire les effets et de soulager les douleurs. Malheureusement, il suffit de manquer une prise quotidienne de Sarment pour que le cycle recommence du début.

Le Brouet du briseur de chaîne

Le briseur de chaîne est un bain d'épice presque aussi complexe que la Sueur, qui permet d'en annuler les effets. Une fois préparé, il suffit d'y plonger une Arme infectée pour qu'elle provoque une ébullition et perde son vernis. Ensuite, le Porteur doit consommer quelques gorgées du liquide, ce qui annulera les effets du poison intégré à la Sueur.

L'Aigreur d'azref

Ce projet de Zimra, encore en cours au moment de sa mort, aurait pu être son chef d'œuvre. Il s'agit d'un acide capable de ronger n'importe quelle matière, et de la dissoudre complètement. Le but de l'épicier était évidemment de trouver une formule capable de s'attaquer aux Armes-Dieux elles-mêmes. Notons que Zimra a eu cette idée lors de la conception du Brouet du briseur de chaîne, et que les deux formules ont beaucoup en commun.

Pour l'instant, le composé n'est pas encore au point. Il est pourtant déjà capable de détruire un objet normal embué, et la plupart des métaux.

Usage dans l'aventure : Lors de l'assaut, Zimra pourrait envoyer un ou deux cavaliers volants entraînés à utiliser cet épice, même dans une formule imparfaite. L'Aigreur est mélangée à de l'alcool, et s'utilise comme pour un cracheur de feu. Les victimes prisent dans la langue de feu bleue voient leurs vêtements, armures et la plupart de leurs possessions tomber en morceaux presque instantanément, comme brûlés sur eux. Seuls le corps et les cuirs subsistent, pouvant donner de belles scènes de terreur et de ridicule mêlés.

Montrez donc les effets sur un allié non-Porteur, qui se retrouvera sans arme et sans armure en une seconde, obligeant les PJs à se ruer à son aide, sans savoir à ce moment-là que leur Armes sont immunisées. Oui, « normalement », leurs Armes devraient survivre, mais à ce point de l'histoire, vous devriez réussir à leur coller un petit doute.

CONCLUSION ET NOUVEAU DÉPART

À ce stade de l'aventure, vous devriez donc avoir Les Armes-brisées dans la propriété de Corman ab'al Zimra, accompagnées de quelques alliés, ayant tué ou neutralisé la Cornue et ses sbires.

Les choses qui restent à régler seront donc, dans un ordre ou un autre...

Se désintoxiquer / libérer les maudits

Même si les PJs ont compris qu'ils n'étaient pas vraiment empoisonnés, la première chose à faire sera sûrement de désintoxiquer les maudits. Pour ça, il faudra explorer le palais, trouver quelques serviteurs ou épiciers-assistants à faire parler, et finalement trouver un des acolytes de Corman désireux de sauver sa vie en trahissant son maître. Avec un peu de bagout ou de torture, ça se trouve assez vite.

L'acolyte – disons Ranout an Barbas, un exécutant eunuque, sans saveur ni courage ressemblant de manière troublante à Éric Zemmour – préparera une grande marmite de brouet du briseur de chaîne, avant de commencer à y plonger les Armes. S'il le peut, il essaiera de se retourner contre les PJs lors de l'opération, persuadé que le fait de tenir une Arme lui permet d'utiliser ses pouvoirs à volonté. Oups...

C'est aussi un bon moment pour qu'un des assistants terrifiés révèlent aux PJs que leurs Armes n'ont pas l'air empoisonnées. Ils s'en aperçoivent si un PJ leur pose des questions sur la scène de la fumerie (Une Arme collante et grasse après l'opération ? Bah non, ça n'y ressemble pas. Était-elle irisée et luisante au moins ? Non ? Ah ça c'est bizarre aussi). Au pire, les joueurs constateront simplement que leurs Armes, une fois dans le bouillon, refuseront obstinément de... bouillonner. Si les joueurs n'ont pas encore mis les doigts sur la bizarrerie de la situation, c'est un bon moment pour le faire.

Comprendre le plan de Zimra / boucher les trous

À moins que vos Joueurs ne soient vraiment pas curieux, ils auront sûrement des questions en suspens, et envie de combler quelques lacunes de cette histoire. Comme on l'a dit, toutes les réponses ne sont pas à leur portée. Toutefois, en ce qui concerne Zimra, ses plans, son passé et sa haine des Armes, vous pouvez leur en dire beaucoup. Il est possible de fouiller les archives du palais, de faire parler les serviteurs, ou toute option effroyable envisagée par votre équipe. Zimra lui-même ne sera pas très utile, tant il déteste et méprise « les esclaves des Dieux inhumains ». Si, par miracle, il a survécu à l'assaut, il refusera de parler, insultera « les efforts minables » de ses « tortionnaires amateurs », et ne révélera rien d'intéressant. Il en ira de même pour beaucoup de ses proches, qui se laisseront tuer sans dire un mot. Heureusement, il y aura toujours des gens plus malins ou moins courageux pour négocier une libération ou une mort rapide en échange des bonnes infos.

Libérer les prisonniers

Sous le palais, dans de petites caves séparées, au fond de puits profonds, des Armes dieux sont prisonnières. Quatre, pour être précis. Il s'agit d'Armes-Dieux ayant contrarié ou gêné Zimra, et détenues là afin de servir lors des expériences du Bathras.

Le plus intéressant est que vos joueurs les découvrent lorsqu'on viendra leur signaler des morts suspectes. Des membres de l'armée des joueurs, des serviteurs ou des alliés, selon vos envies, se sont fait tués après la bataille, alors que tout paraissait terminé.

En suivant la piste de l'assassin, les PJs découvriront une des caves, avec un puits vide ou pend une corde sans rien d'attaché au bout. Il suffira de secouer quelques serviteurs pour apprendre qu'il existe six caves identiques, avec ce genre de puits étranges. Personne d'autres que le Maître et ses proches ne pouvaient y entrer, et seules les plus vieux habitants de la maison savent qu'elles renferment des Armes prisonnières

Vamoun est une lance batra assez superbe. Elle était membre des Adeptes du muffin est a disparu depuis une vingtaine d'années, alors qu'elle se penchait sur le cas de Zimra. Puissante dans sa faction, elle sera reconnaissante aux PJs, et pressée de rejoindre ses amies pour voir ce qui s'est passé en son absence.

Mangoule est un casse-tête ancien, et c'est une Arme-mineure. Zimra se servait de lui pour voir si le statut de l'Arme, mineure ou majeure, jouait sur les effets de ses épices. Mangoule sera ravi qu'on le libère, mais par vraiment excité par la situation. Privé de Porteur, il n'a pas bien vu le temps passé. Gentil. Mais pas futé. Mais gentil.

Vayatiri est un poignard étrange, en pierre de Naenerg. Il restera silencieux jusqu'à ce qu'on lui donne un Porteur, gémissant « Je ne sens personne, je dois pouvoir parler... ». Il sera reconnaissant aux joueurs, mais un peu distant. Il expliquera qu'il enquêtait pour un client de Pôle quand il a été capturé, refusera de rentrer dans les détails, et ne sera pas très clair de toute façon. Si les joueurs évoquent Tangorogrim en sa présence, il sera soudain paniqué, et voudra savoir si on l'a trouvé, et s'il est en lieu sûr. Il suppliera qu'on ne donne pas de Porteur au Cimeterre, et qu'on le garde soigneusement. Ensuite, il se prostre encore plus dans le silence.



VAYATIRI

Enfin, Tangorogrim sera... absent. Il était bien prisonnier de Zimra, et se trouvait évidemment dans le puits vide de la cave visitée. C'est Mazim qui a tué plusieurs gêneurs pour couvrir son projet, avant de filer en utilisant son pouvoir de téléportation. Déjà en route vers le Centre, Maxim, Mélodie et Tangorogrim ne croiseront les PJs que dans plusieurs scénarios. Heureusement pour les joueurs, ils pourront tout de même en apprendre pas mal sur le Cimenterre dès le prochain épisode.

QUELQUES FIGURANTS UTILES

Voici trois PNJs dont on ne vous a pas parlé – ou pas assez pour Mazim – dans ce scénario. Profitons de ce dernier passage en terre batra pour corriger cette erreur.

Mazim Caroud

En apparence un gentil détective, ayant vaguement enquêté sur le cas Tangorogrim autrefois pour un client de Pôle. En réalité, Maxime de Corps-de-Lardierre est un membre de la Mort carmin à la recherche de Tangorogrim, disparue dans l'Ouest.

Un bon moyen de le garder auprès des PJs est de simuler une romance ; le figurant sympa et vaguement utile qui craque sur un Porteur / une Porteuse et tente de les aider pour leur coller un peu aux sandales et côtoyer ainsi son crush. Ce n'est qu'un moyen parmi d'autre, mais il marche assez bien dans ce cas-là.

Il ne montrera jamais son Arme, Mélodie, et travaillera surtout à motiver et aider les PJs lors de leur enquête. Il sera de bons conseils, puisque son intérêt réel est que le groupe réussisse. Il essaiera toutefois de ne pas trop se montrer en public avec eux, pour ne pas griller sa propre couverture. Les PJs sont censés être des fusibles, après tout.

Lorsque les PJs localisent Zimra, Maxim simule sa mort d'une manière ou d'une autre, afin d'énerver un peu les PJs et de quitter la scène. Puis il utilise ses talents pour le déguisement pour intégrer l'armée des PJs, et les suivre jusqu'à sa cible. Il ne lui reste qu'à se glisser dans les caves et à voler Tangorogrim. Mission accomplie.

Baris an Marak, le premier lieutenant de Zimra

Baris est un cavalier volant d'une cinquantaine d'année, ce qui représente déjà un exploit compte tenu de la vie de ces gens. Le père de Marak fut l'une des victimes de Tangorogrim lors de la destruction de la plantation, en 983, et fut élevé dans la haine anti-Armes de son maître. Véritable fanatique de Zimra et de sa cause, il sert « la Cornue » sur le terrain et en connaît plus que quiconque sur ses affaires.

Vous pourrez utiliser cet homme si les PJs se rapprochent trop d'une piste que vous n'aviez pas prévu (et nous non plus, certainement) et que vous voulez clore dans le sang. Il dirige une unité de soldats presque aussi fanatiques que lui, sans uniforme reconnaissable, mais avec toujours des épices de combat et des armes d'une grande qualité. Utilisez les caractéristiques de cavaliers volants pour l'équipe et celle de l'élite pour Marak.

Moyanne, la fille de Ganidée

Moyanne est une adorable brunette de quinze ans, aussi jolie que sa mère, avec l'agréable bonus esthétique d'un métissage Batranoban / Dérigion. Elle ne travaille pas à la tour des délices, trop couvée par sa mère qui ne veut pas la voir devenir prostituée, mais passe tout son temps là-bas, apprenant auprès des uns ou des autres, véritable mascotte des pensionnaires.

À vous d'adapter Moyanne aux envies de votre table. Faites-en une peste ou une enfant sage, une séductrice ou une vierge effarouchée, une aventurière en herbe ou une demoiselle en détresse. À vous de choisir, mais il faut que vos joueurs, au moins la majorité, s'intéressent à elle d'une façon ou d'une autre.

La jeune Moyanne est en réalité une astuce de scénario, un petit trucage, que vous utiliserez lors de cette histoire pour en préparer une autre, à venir. Votre véritable but est simple : dans une poignée de scénarios, Moyanne va revenir dans la campagne et se trouver au centre d'une histoire dangereuse ; plus vous hameçonner les joueurs lors de cette première rencontre, plus le second scénario sera intime et intéressant pour eux.

Cavalier volant, 4 / 7

Spécialités – 11 : Agir de manière imprévisible, Connaissance des épices, Implacable, Terrifiant

Extra – 14 : Combat au cimenterre (ou autre arme de prédilection), Impitoyable, Prouesse extraordinaire

Désirs : Co 1, Pl 4, Po 2, Ri 1, Vi 4

Équipement : Plastron rigide ou manteau traité aux épices (cuir renforcé – partielle), deux armes (cimenterres, épée aiguille et dague, haches légères, etc.), une réserve d'épices de combat et de soins.

Pour un junkie d'élite : 5 / 8 ; S 13 ; E 16

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Micro-pause dans la saga, le temps de se pencher sur les conséquences de cette histoire sur le destin de la Nation.

On retrouvera nos amis en route vers Pôle dans le scénario suivant, avec un peu de politique, un brin de paranoïa, et beaucoup trop d'alcool.

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°114 – 26 JUILLET 2017

Avec la fin du scénario en terres batra, les PJs ont provoqué un joyeux bordel, dont ils n'auront certainement pas conscience tout de suite. Pour vous aider à mieux comprendre les conséquences de toute cette affaire, voici quelques détails historiques et quelques infos sur le futur proche du grand Ouest.

Enjoy !

LA GRANDE GUERRE CIVILE BATRANOBANE

Les Batranobans et la stabilité

En temps normal la Nation est habituée aux scandales politiques et aux vendettas entre grandes familles. Cela fait partie de la politique batranobane et tout le monde sait que les Bathras sont capables des pires saloperies pour atteindre leurs objectifs. Les gens, à tous les niveaux de la société, sont conscients de cela et ne se choquent pas facilement, d'autant que chacun se rend compte des fortunes et des influences en jeu. En bref, dans le jeu complexe des grandes familles, il n'y a – habituellement – pas de coup interdit ou de limite morale.

Toutefois, quoi qu'un Bathras fasse pour s'avantager ou abattre ses ennemis, il le fait en respectant l'étiquette et les bonnes manières. Dans l'Ouest on a le droit d'être une ordure, si on sait le faire avec un sourire poli de gendre idéal.

La chute de la famille ab'al Zimra isn Asmijid

La mort de Zimra provoque une vague de fond, qui secoue la société batranobane comme jamais depuis l'arrivée de l'Empire. Voyons les diverses étapes de ce phénomène.

Pour commencer, dès l'élimination de Corman, toutes les Armes empoisonnées et leurs Porteurs se précipitent pour dépouiller la famille dans l'espoir d'obtenir l'antidote. Évidemment, les membres de la cabale qui a éliminé le Bathras sont disposés à fournir le traitement à toutes les infectées ; elles sont des Armes avant tout, et savent ce que la Sueur provoque chez un Porteur. Par malheur, les autres victimes sont encore dans un état avancé de suspicion et de peur, et certaines ne croient pas cette proposition, ou ne prennent même pas la peine de se renseigner avant d'attaquer.

La précipitation, la peur et la confusion, ainsi que le nombre de familles et d'Armes impliquées, font que la chute du chef de famille se transforme en carnage. Tout aurait pu se faire tranquillement – ce n'est pas la première fois qu'un chef Bathras se fait assassiner – mais les erreurs et les coups de force de plusieurs maudits font que cette guerre devient de notoriété publique. Dans le même temps, certaines des Armes empoisonnées et leurs Porteurs se passent les nerfs sur ce qui reste de la famille Zimra, donnant un air encore plus désorganisé à cette vendetta.

Très vite, des familles Bathras de toutes tailles et importances se joignent au bordel, espérant masquer des attaques utiles pour elles dans le fracas du carnage. La plupart des attaques visent les Zimra et leurs biens. On parle ici d'une des plus riches et influentes familles Bathras, possédant des secrets majeurs liés à la fabrication d'épices. Le genre de secrets que les autres grandes familles Bathras convoitent, mais qu'elles cherchent aussi à protéger. On pourrait être plus précis et évoquer [REDACTED] mais on va se garder ça sous le coude pour *Silences*. Bien d'autres attaques sont déguisées en dommages collatéraux, chacun voulant profiter du bordel ambiant pour tenter un coup repoussé trop longtemps.

À ce stade, le Conseil des épiciers est déstabilisé mais ne réalise pas encore l'ampleur du problème. La Guilde et les Adeptes du Muffin, par contre, s'inquiètent du bruit de fond de plus en plus audible, mais pensent encore que tout va rentrer dans l'ordre par l'étiquette et la diplomatie. Puis le coup de grâce tombe sur une Nation déjà épuisée.

L'agitation des Armes empoisonnées – qu'elles soient liées à des familles Bathras ou membres des Adeptes – a attiré trop de curiosités. La nouvelle qu'un groupe de personnes empoisonnées était contrôlé par Zimra éclate au grand jour. L'existence de la Sueur des esclaves gris est même révélée, bien que les détails restent flous. Des infos disparates sont diffusées par le biais de plusieurs sources différentes ne s'étant même pas concertées, mais c'est assez pour qu'une bonne partie de la population se fasse une idée de la catastrophe évitée de justesse.

L'idée d'un homme seul, manipulant le Conseil, la Guide, des Armes – et qui d'autre encore ? – est une horreur pour beaucoup de Batranobans. Le fracas des armes, les assassinats à peine camouflés et les conséquences sur la tranquillité des cités finissent d'effrayer le peuple, qui ne comprends pas pourquoi les Bathras ne font rien pour arranger tout ça.

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

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



CALENDRIER PRÉVISIONNEL DES ÉVÉNEMENTS À VENIR

1033

- Assassinat du chef des ab'al Custana dont la bague reste dans la famille malgré plusieurs tentatives très agressives, en particulier d'autres bagues qui trouvent cette famille trop faible.

- Assassinat du porteur de la bague Usmane. La bague est volée par une famille qui la revendique sans l'aval du conseil. D'autres familles arrivistes le soutiennent. Jagar Custana soutient cette famille pour tenir tête aux membres du conseil qui ont voulu lui nuire.

- Plusieurs assassinats au sein des familles du Conseil ont lieu à ce moment-là. Rapidement tout le monde se met à accuser tout le monde et la vague tentative pour éviter un véritable guerre civile échoue lamentablement.

1034

- Le Conseil, espérant calmer une part des petites familles, annule la décision de disparition des ab'al Zimra, et donne le nom à une famille mineure. Le chef de la famille est assassiné dans la semaine, ses trois fils la semaine suivante, et les têtes continuent à tomber jusqu'à ce que le Conseil délocalise la famille dans l'Hélés. Il y a de nouveau 111 familles, mais à quel prix...

1036

- Le Conseil propose de nouvelles règles d'accès au rang de famille baguée. Les réactions vont de la fureur au mépris chez les Bathras.

L'idée de former un nouveau Conseil apparaît soudain, et même si personne ne la revendique, chacun réfléchit à sa place possible. Encore à l'état de simple idée, ce Conseil provoque déjà des peurs, des combats et des morts.

Le Conseil perdant peu à peu son influence supposée, la Guilde se retrouve soudain à gérer une bonne part des tâches du Conseil sans s'y être préparée, et sans aucune légitimité réelle.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

On retrouvera nos amis en route vers Pôle, avec un peu de politique, un brin de paranoïa, et beaucoup trop d'alcool.

Succession et affaire de bagues

Pendant ce temps-là, le Conseil des épiciers a fort à faire pour éviter que la situation empire. En temps normal, la famille ab'al Zimra aurait simplement changé de chef. Le conseil se serait arrangé pour trouver un cousin, capable de prendre en main la famille sous la surveillance avisée et attentive de gens de la Guilde. Mais la situation est extrême et les familles Bathras réagissent de manière si excessive que le Conseil préfère suivre le mouvement et annonce la disparition de la famille. Cela apaise les participants les plus impliqués dans l'histoire, mais cela provoque aussi deux problèmes majeurs.

Pour commencer, un monstrueuse foire d'empoigne est lancée pour se partager les possessions des ab'al Zimra. La situation étant inédite, les règles habituelles ne peuvent s'appliquer, et cette décision provoque de nouveaux conflits, qui ne seront pas tous bien gérés, loin de là.

Ensuite, la disparition d'une famille Bathras – les ab'al Zimra – provoque une terrible crise de confiance au niveau des petites familles, pour qui leur nom est un atout essentiel, qu'elles croyaient jusque-là inamovible. Cela provoque plusieurs ruptures d'alliances, une réorganisation de l'échiquier politique, et plusieurs nouvelles guerres d'influences, plus ou moins sanglantes. Cette situation inédite, encore une fois, secoue et désorganise encore davantage le Conseil.

Incertitudes au Conseil des épiciers

Pour ne rien arranger, un nombre important de décisions passées du Conseil sont remises en question. Discutées et votées du temps des manigances de Zimra, elles sont vues comme entachées. Certaines sont bien à mettre au compte de la Cornue, mais beaucoup d'autres ne sont pas concernées. Simplement, les familles influentes en profitent pour se débarrasser de décisions qui les dérangent, en utilisant la tempête actuelle comme excuse.

Trop occupé par la tension générale pour gérer ce genre de choses, le Conseil joue le jeu un moment, puis décide de bloquer les décisions pour ramener un peu de calme. Mais il est déjà trop tard : certaines familles Bathras s'estimant lésées par des votes « clairement influencées par la cabale de Zimra », décident de les ignorer purement et simplement. Chacun se met à choisir les décisions et les règlements qui l'arrangent.

Le plus gros travail du Conseil consiste à masquer le mieux possible ce qui se passe. Comme on l'a déjà dit, ce n'est déjà plus possible, mais l'étiquette batra exige qu'on fasse tout pour donner l'illusion de la tranquillité. C'est précisément ce souci des apparences, cet effort désespéré pour affirmer la paix et le calme au milieu de la tourmente, qui assure encore le soutien du peuple au Conseil.

Les Adeptes du Muffin

Au sein des Adeptes du Muffin une crise éclate également. Plusieurs Armes empoisonnées étaient membres des Seigneurs ou des Maîtres du Muffin. Toutes avaient caché leur état de peur de perdre de l'influence dans la faction. De plus, toutes ces Armes étaient convaincues que la Cornue ne pouvait qu'être un membre des Adeptes – si ce n'est plusieurs – ce qui rendait toute tentative de confiance d'autant plus risqué. Ces Armes, à peine libérées, prennent assez mal que leurs collègues leur reprochent de leur avoir caché la situation et tentent de les punir pour ça.

Pire encore, rappelons que les Armes des Adeptes sont souvent portées par des gens influents. En temps normal la faction des Adeptes pourrait servir de médiateur, apaisant certaines tensions afin de préserver l'intérêt supérieur des épices. Mais en l'occurrence il y a trop de foyers de tensions simultanés et la plupart des Armes les plus influentes de la faction sont impliquées dans ces tensions.

Pour résumer la situation dans l'année qui suit

Le conseil a perdu une part de son influence, et l'illusion ne tient guère plus que dans les terres roses. On discute ses décisions et on ignore parfois ses ordres directs.

Les grandes familles se tirent dans les pattes presque ouvertement. La diplomatie et l'étiquette sont un vernis craquelé qui peine à couvrir la déliquescence de la haute société Bathras. Le peuple grogne à chaque nouvel esclandre trop visible.

Le gros du Conseil tente de redresser la barre mais il est déjà trop tard. De plus, les vendettas autour de l'attribution de la bague Asmijid sont trop violentes pour que le Conseil parvienne à présenter un front uni.

Le peuple ne reste calme que grâce aux efforts du Conseil et de la Guilde pour maintenir un vague rideau d'illusion, assurant le maintien du commerce et la circulation des produits nécessaires.

Les tensions entre les grandes familles grandissent chaque jour. Les petites tentent d'avancer leur pions. La politique est devenue un champ de mines ou la politesse et les mots ont moins de poids que les lames cachées, au mépris des traditions les plus anciennes de l'Ouest...

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°115 – 09 AOÛT 2017

Nouveau départ pour la bande des Armes-brisées, en route pour Pôle. Au programme, quelques découvertes sur un ennemi de plus en plus intime, la Mort Carmin, et une vieille connaissance qui repointe le bout de son nez.

Enjoy !

SCÉNARIO 06 – « HÉRITAGES » – 1^{ÈRE} PARTIE

Les Armes-brisées et leur Porteurs ayant fini de foutre le bazar dans l'Ouest, il est probable qu'elles voudront mettre de la distance entre elles et ce joyeux bordel. Si l'équipe n'arrive pas à cette conclusion, il faudra leur forcer un peu la main, en esquissant ce qui s'annonce dans la Nation, puis en leur montrant que beaucoup de gens les voient déjà comme d'excellents boucs émissaires.

Lorsque vos joueurs commenceront à évoquer un départ, il sera temps de ressortir un figurant apparu il y a peu : Vayatiri. Vu son comportement, il est très possible que vos joueurs aient tout fait pour le garder sous la main, et c'est parfait. Autrement, il faudra simplement vous arranger pour qu'il retrouve les PJs, afin de leur proposer son aide.

VAYATIRI

Pour rappel, Vayatiri est un poignard étrange, en pierre de Nænerg. Il a une voix et une personnalité masculine, assez calme, et semble en savoir assez sur Tangorogrim pour éveiller l'attention des PJs.

En réalité, Vayatiri est un membre actif de l'Éclipse de lune. C'est un agent proche des « boss » de la faction, et il est arrivé dans l'Ouest avec une mission précise : retrouver la trace de Tangorogrim et enquêter sur ses activités. L'Éclipse, sous ses airs de faction sympa, simple club d'Armes partageant une composition et s'entraînant, mène quelques activités secrètes dont on reparlera très vite. L'un de ses sujets d'intérêt actuels est la Mort Carmin, et en particulier une clique discrète et vicelarde, ce qui n'est jamais bon quand on parle de la Mort Carmin.

Si Vayatiri n'expliquera pas tout cela aux PJs, il pourra tout de même leur donner quelques infos utiles :

- Tangorogrim est une Arme assez ancienne de la Mort carmin, et surtout un meneur qui a provoqué quelques-uns de plus terribles dérapages de la faction.

- Si pour beaucoup de gens, la Mort carmin est née officiellement lors du grand incendie de Zathos en 784, elle existait déjà longtemps auparavant, sous une forme différente. Tangorogrim faisait partie de cet « avant », et il a apparemment été à l'origine des massacres et de l'incendie, même si on en ignore la cause exacte.

- Le plus terrible aspect de Tangorogrim est un de ses pouvoirs exotiques. Vayatiri ne voudra pas en dire davantage, mais affirmera pouvoir montrer un exemple des conséquences de ce pouvoir, si les PJs acceptent de l'accompagner jusqu'à Pôle.

- Vayatiri révélera aux Armes-brisées qu'il était dans la région pour essayer de retrouver la trace de Tangorogrim. Lui et plusieurs de ses amis surveillent la Mort carmin et ses activités, et ils ont appris il y a quelques années qu'un groupe particulièrement vicieux cherchait à retrouver cette Arme. Si les PJs parlent alors de Mazim Caroud, Vayatiri pourra les aider à relier quelques indices, et confirmer que les PJs ont peut-être travaillé sans le savoir pour un membre de la Mort carmin.

- Si lors de ces discussions, les PJs racontent leurs aventures à Vayatiri, celui-ci les félicitera avec ferveur. Il est rare que des gens prennent à ce point position contre la Mort carmin, et la mette en déroute aussi nettement. À partir de là, le Poignard sera sincèrement admiratif, et d'autant plus impatient de les présenter à ses amis de Pôle.

Et pour conclure

- Vayatiri recevra rapidement des ordres, lui demandant de ramener les Armes-brisées auprès d'un membre important de la faction. Il proposera aux PJs de l'accompagner comme gardes, ne voulant pas risquer d'être pris dans une embuscade par un ennemi ou un autre, que ce soit la Mort carmin ou une faction batranobane. Cela leur permettrait aussi de voir la « preuve » concernant les pouvoirs de Tangorogrim.

- Si les PJs se méfient de ce nouveau voyage, craignant d'être encore baladés par un traître en puissance, Vayatiri n'hésitera pas à leur faire le serment solennel qu'il n'y a aucun piège à sa connaissance, et qu'il a toute confiance en ses amis de Pôle. Enfin, il expliquera que son boss veut les voir pour obtenir des nouvelles d'une Arme-Dieu nommée « Glan'drim », dont il pense que les PJs ont entendu parler.

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.



SUR LA ROUTE, ENCORE

Il n'y a pas de mauvaises surprises à attendre sur la route vers Pôle, à part celle que les PJs eux-mêmes pourraient provoquer. Selon que vos PJs quittent la Nation aussitôt après l'attaque, ou après un petit temps de repos, vous pourrez placer quelques-unes des anecdotes que voici. Plus ils auront traîné avant de filer, plus la situation sera tendue et explosive.

- Une caravane, un peu en avant des PJs, est attaquée par une bande de cavaliers volants. Ceux-ci recherchent plusieurs membres d'une famille rivale, qui fuit la vendetta. Si personne n'intervient, les gardes de la famille seront massacrés, et on assistera à l'exécution sommaire d'une dizaine de personne (2 hommes, 2 femmes, 6 ados et enfants).

- Une villa cossee, dans un village près de la route, est en flamme. Les gens du village se précipitent pour protéger les plantations et les vergers proches, ignorant les appels à l'aide qui viennent de la villa. Une bande d'hommes vêtus de tenues de voyage surveillent les flammes, arcs en mains, attendant visiblement d'éventuels survivants.

- On croise un petit village entièrement vide, comme si tout le monde avait soudain choisit d'abandonner maison et famille. Il n'y a même pas de trace de combat, et rien n'a été particulièrement rangé ou emporté. Est-ce l'œuvre des Sekekers, profitant du bordel ambiant ? Un acte désespéré d'un Bathra en manque de liquidité, décidant de vendre la population entière d'un de ses villages sur un marché lointain ? Ou vos joueurs imagineront-ils une version encore plus effrayante ?

- Alors que les PJs sont à Mah'Ten, ville frontière de la Nation, un émissaire Bathras et son escorte approchent le groupe pour leur proposer un travail. Il s'agirait de rentrer à Durville pour témoigner devant le Conseil et la Guilde. L'émissaire est un cousin de la famille Bran'danan, qui compte bien utiliser les PJs pour faire quelques faux témoignages, avant de les faire disparaître.

Le cratère aux ombres grises

Quelques jours après Mah'Ten, alors que les PJs sont dans le Corridor, Vayatiri leur propose un détour. C'est le moment de leur montrer la fameuse « preuve » concernant le pouvoir étrange de Tangorogrim. Pour cela, il faudra s'éloigner de quelques jours de la piste, et s'enfoncer dans les Sangres.

Après un peu de varappe, et quelques grognements en croisant une bande de brigands ou un nid d'énormes moustiques, les PJs parviendront au cratère. Plus on approche du secteur, plus la forêt est dense et impénétrable, et moins on voit de trace de passage humain. Apparemment, les locaux évitent soigneusement les abords du cratère.

L'endroit ressemble à une clairière, entourée d'arbres hauts et massifs, profitant d'un soleil éclatant puisque rien ne pousse ni ne vit dans la trouée. Pour tout décor, elle accueille les restes d'un petit bourg, dont il est impossible de deviner l'âge. Tout ici, est fait d'une pierre sombre et luisante, qui paraît être, selon les endroits, un verre aux reflets sombres et mouvants, ou de l'obsidienne. Le bourg ressemble à une esquisse, une œuvre d'art à grande échelle, qu'un verrier fou aurait montée pièce par pièce avant de renoncer et de tout brûler.

Plus on approche du centre du bourg, plus le sol se creuse et les ruines deviennent fines, comme pulvérisées. Dans le quart intérieur du cercle, il n'y a plus trace du village. Ce n'est qu'un chaos de roches et de fragments d'obsidienne pure, comme éclatés par une pression immense au cœur même de la fournaise.

La seule trace de ceux qui vivaient là, les PJs finiront par la deviner, par hasard, au détour d'un muret un peu mieux conservé qu'un autre : l'ombre grise, découpée sur le mur, d'un mourant dont il ne reste rien. Une fois cette ombre aperçue, les PJs en verront dix, cent, partout autour d'eux. Au sol, sur les murets, les restes vagues de maisons cuites, les ombres d'une population disparue observent les visiteurs dans un silence accusateur.

- « Voici le travail de Tangorogrim. Il appelle cela « sa foudre ». Personne ne peut y survivre, ni homme, ni monstre, ni Porteur. Même les Armes souffrent quand il les frappe avec ce pouvoir. Il y a des gens plus vieux, plus puissants et plus sages qu'aucun d'entre nous, qui tremblent comme des gosses quand on parle de ça.

Depuis plusieurs années, il y a des ordures dans la Mort carmin, des vicieux, des retards, qui cherchent Tangorogrim et qui ont des plans pour lui. Parce que j'ai échoué à le retrouver, parce que je me suis fait prendre, et parce qu'ils se sont servi de vous, ils l'ont retrouvé. Voilà le genre de mal que nous avons relâché sur le monde. Je sais ce que je vais faire de mon côté, et je ne dis pas que vous avez la moindre obligation de votre. Mais je pensais que ce serait bien, pour vous, de le savoir... »



VAYATIRI

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

On retrouvera nos amis à Pôle, avec un peu de politique, un brin de paranoïa, et beaucoup trop d'alcool.

N°116 – 23 AOÛT 12017

Encore un intermède ? Combien vous pariez que c'est une excuse bidon pour un Chagar minuscule sur un sujet annexe et dispensable ! Un exemple de plus de ces feignasses d'auteurs qui font passer l'été, la flemme, la chaleur et la bière avant notre dose nécessaire de bloodlusterias bimensuelles !

Et à tous les coups, ils vont l'avouer à demi-mots dans l'édito pour nous casser dans notre élan légitime à nous plaindre, tout en faisant passer ça pour un humour acide et autocritique, alors que ce n'est qu'une vague moquerie aussi facile que complaisante !

Remboursez !

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.



INTERMÈDE - PÔLE, AVANT BERT

Pour commencer, une petite mise au point, en forme de réponse à une question simple : pourquoi ce Chagar spécial sur Pôle. La raison est en fait assez simple. Entre le moment de la campagne EdL et l'époque visée par l'édition Métal, il se passe quelques événements assez importants qui changent la donne à Pôle et dans ce qui reste de l'Empire. Évidemment, les PJs seront au cœur ou à proximité de plusieurs de ces chambardements ; c'est même ce qui fait le sel de cette histoire. Il est donc tout à fait utile de faire ce genre de remise au point, pour que vous puissiez faire sentir aux joueurs ce qui différencie les deux époques.

POLITIQUE

La situation

La différence essentielle, entre l'époque de Métal et 1030, c'est l'espoir. Au moment de la campagne EdL, il n'y a plus d'espoir à Pôle. L'Empire est en miettes, et il s'arrête en réalité dès les portes de la capitale franchies. Les Dérignons savent bien que tout est fini, et que d'ici quelques années, une poignée de décennies au mieux, une catastrophe va mettre fin à leur univers. Il y a plusieurs scénarios possibles (invasion vorozione, sac barbare, grand incendie festif, etc.) mais pour le Dérignon moyen, cela ne fait aucun doute. On vit la fin de l'histoire, la dernière grande fête, et il n'y a plus aucune raison d'espérer, ni de se retenir.

C'est pourquoi la capitale est dans un bordel assez impressionnant. Puisque tout est fichu, une bonne partie de la population est en mode « *Après moi le déluge* ». Évidemment, la ville tourne encore à peu près : les artisans font leur travail, les étudiants vont à leur cours, les maîtres et professeurs dirigent, et les commerces sont ouverts et correctement approvisionnés. Toutefois, la plupart des gens ne font ça que par habitude ou résignation, et surtout pour gagner leur vie pour alimenter les fêtes permanentes qui animent les nuits de Pôle.

Car comme toujours dans la capitale, le désespoir a pris la couleur de la fête, et quitte à assister à la fin du monde, on le fait un verre à la main, avec une tenue classe et une chanson aux lèvres.

L'Empereur et la cour

L'Empereur est un enfant, tenu tout à fait à l'écart du monde par une bande de courtisans surprotecteurs. Il n'apparaît en public qu'à de rares occasions, et jamais assez longtemps ni assez exposé pour se retrouver en contact avec son peuple. Les conseils, réunions et cérémonies qu'il devrait présider sont confiés à un cercle de conseillers spéciaux, sans cesse renouvelé, qui ne répondent à aucune autre autorité que celle des « proches du trône ». Ce cercle de puissants qui conseillent et cachent Bert aux regards de tous, n'apparaissent jamais au grand jour, n'opérant qu'au travers d'hommes de mains et d'intermédiaires.

À ce moment de l'histoire, plus personne hors du palais ne sait précisément qui dirige l'Empire, et presque tout le monde s'en fiche. Pour la majorité des gens, cela n'a aucune importance, puisque aucune décision ne pourrait changer le destin de l'Empire. La fête est presque finie, et il faudrait être fou pour s'ennuyer avec des affaires de politique complexes. Le laisser-aller arrange même bien la majorité des nobles, qui peuvent ainsi se consacrer à leur propres affaires sans se préoccuper des règlements, lois et édits communs.

Pour les affaires les plus graves et les plus urgentes, il reste toujours la solution de l'argent, qui permet de lever tous les interdits tant qu'on sait à qui verser des pots-de-vin. Jamais auparavant l'Empire et son administration n'ont été aussi corrompus, aussi mal gérés, et aussi instables. L'immense majorité des gens ont renoncé à tout avenir, se contentant de gérer chaque journée comme un mauvais moment à passer avant la fête du soir. Morale, devoir, valeur, plus rien n'a d'importance puisque d'ici peu, les murs tomberont et que les barbares déferleront sur la cité.

La noblesse de Pôle

La petite noblesse, libérée de ses obligations par l'absence de l'Empereur, ne vit presque plus que pour la fête. N'ayant plus de charge à assurer, et disposant de subordonnées, esclaves, possessions et sources diverses de revenus, les nobles sont le fer de lance de la décadence qui engloutit peu à peu la ville.

Ils participent à toutes sortes d'amusements. Fêtes entre eux, pour commencer, où ils s'encanaillent et engloutissent peu à peu les fortunes amassées par leurs lignées. Fêtes de quartier ensuite, où ils entraînent la populace avec eux, sous prétexte de remonter le moral du peuple. Fêtes à thème enfin, et là l'imagination des organisateurs est sans limite, aussi bien pour trouver un prétexte qui pour dénicher des donateurs :

- fête en l'honneur d'une victoire militaire, inventée de toutes pièces le plus souvent
- fête artistique, allant de l'exposition au spectacle vivant, de plus ou moins bon goût
- fête célébrant l'anniversaire d'un notable mort ou vivant, d'un événement, etc.
- fête inaugurale pour ouvrir un lieu, annoncer la formation d'un corps d'armée

La dernière nouveauté sont les fêtes d'Adieu, où un noble atteint d'une maladie grave, blessé lors d'un accident ou d'un duel, ou simplement déprimé, lance une grande fête pour célébrer l'approche de son trépas. Ces fêtes mêlent le mysticisme - soucis de se faire des liens alors que le Néant menace - et le simple désir de profiter une dernière fois des plaisirs de ce monde. Le décorum varie, mais tourne souvent autour du thème de la mort, ce qui donne parfois des fêtes un peu étranges et glauques, où l'abus d'alcool et d'épices peuvent parfois provoquer des accès de désespoir ou de violences morbides, voir quelques suicides parmi les invités les plus influençables.

Petit soucis annexe, mais important : certains exagèrent un peu, et organisent un Adieu dès qu'un rhume leur colle la morve au nez, ou à chaque crise de goutte. Si les voisins adorent ce genre d'excentricité, ce n'est pas le cas des époux, épouses ou héritiers, qui n'apprécient pas que « les morts » d'un proche entame l'héritage qu'ils attendent pour organiser leurs propres bacchanales.

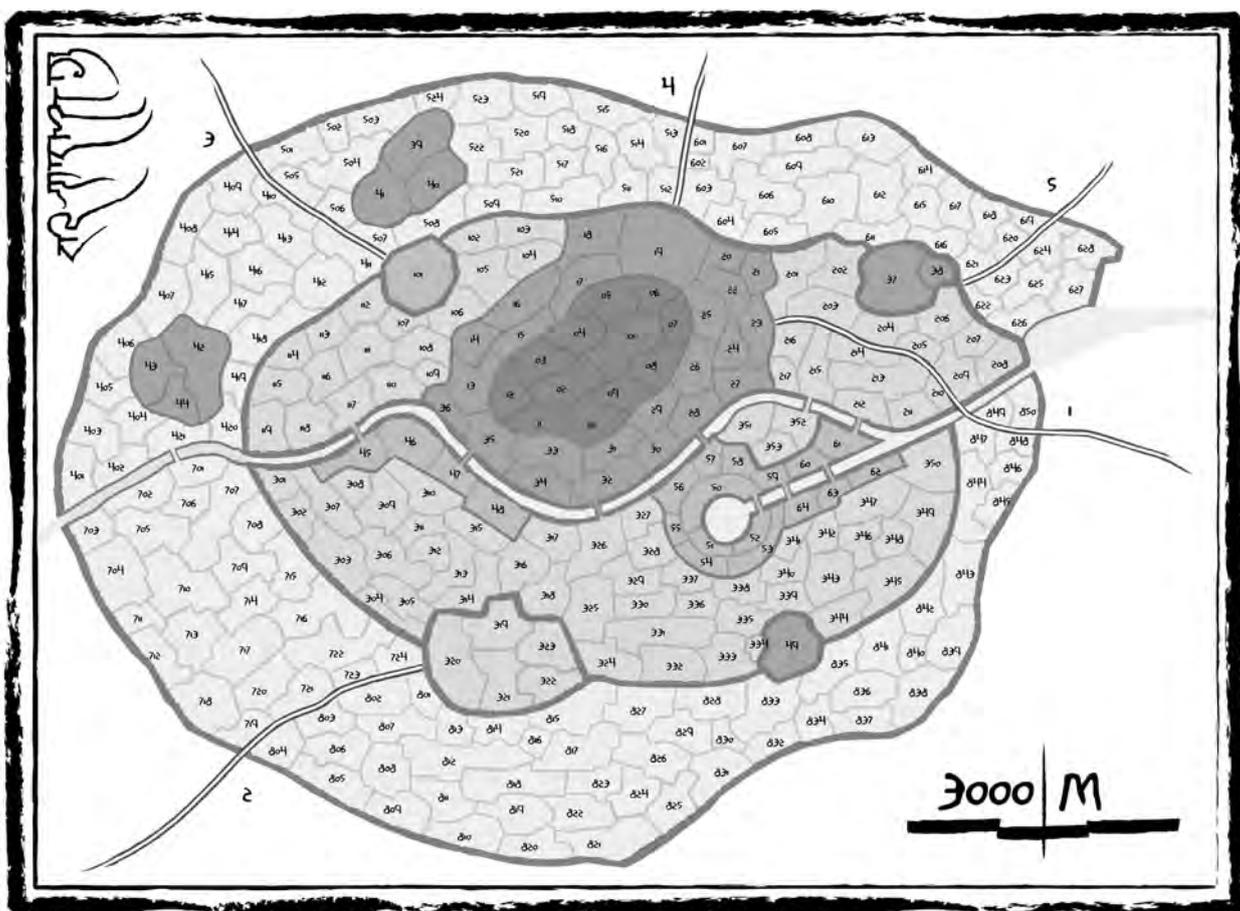
Les guildes

Dans l'Empire, les guildes n'ont jamais eut une importance primordiale, toujours maintenue au second plan par les clientèles (ensemble des artisans et fabriques appartenant ou sous la protection d'une famille noble). Depuis la mort de Condit, les guildes prennent peu à peu une place croissante, évinçant les vieilles entreprises qui ne peuvent plus compter sur la constance de leurs protecteurs.

Sans atteindre le rôle essentiel qu'elles ont pris dans l'Hégémone, les guildes détiennent à présent un vrai pouvoir, qu'elles n'accepteront sûrement pas de lâcher dans l'avenir. Lorsque la situation changera, ce sont de véritables duels financiers et de jolies guerres corporatistes qui se profilent à l'arrière-plan des grandes histoires.

Pour suivre les pérégrinations de votre équipe dans les rues de Pôle, je vous conseille de récupérer le document consacré aux cartes, poster sur le site avant même les débuts du Chagar Enchaîné, qui contient quelques infos bonus sur la ville blanche.

www.badbuta.fr/site/bloodlust/les-cartes



APARTÉ

Depuis quelques chagars, on nous pose souvent la question suivante :

« *Pourquoi publier aujourd'hui Éclats de lune, qui se passe avant Métal, et qui oblige donc à de drôles de précisions à rebours ?* ».

Comme celle de ce Chagar, d'ailleurs, ce qui explique pourquoi je reviens sur ce point.

En fait, nous avons déjà répondu à cette question dans un article du site, mais certains lecteurs lisant les Chagars et pas le site, n'ont pas vu notre explication, que je repose simplement ici pour leur faciliter la vie.

« L'un des meilleurs souvenirs des joueurs de Bloodlust Classic est sans doute la campagne Éclat de lune. Aussi jolissime que bizarre, aussi agréable à vivre que difficile à maîtriser, cette saga a marqué tous ceux qui l'ont vécu de bout en bout.

Dès les premiers jours, avant même la sortie de l'édition Métal, nous avons eu à répondre à une question évidente : publierez-vous Éclat de lune ? Et la réponse était toujours non, pour une foule de très bonnes raisons. La campagne était facile à trouver en ligne ; c'était une vieille campagne, peut-être plus très adaptée ; et surtout, c'était un énorme boulot de tout réécrire, car si nous avons l'autorisation d'utiliser l'univers et les histoires de Bloodlust, nous n'avons aucun droit sur les textes.

Et puis vint le moment d'écrire Silences. Depuis la sortie du MdC #1, nous travaillons sur les secrets, la manière de les présenter, et les liens à faire entre tous les éléments déjà sur la table de travail. Évidemment, en tant que vieux joueurs de la première édition, nous avons vécu Éclat de lune d'un côté ou l'autre de l'écran. Au fil de notre travail sur Silences, nous nous sommes amusés à replacer les éléments de notre cosmologie dans la saga, pour voir si elle continuait à fonctionner. Parfois, nous corrigions un élément ou un autre de l'univers pour que cette version d'Éclat de Lune – une version virtuelle, juste pour le fun – continue de tourner rond.

Et finalement, en commençant la rédaction des textes réels, en classant les notes, les projets et les idées en vrac, il fallut se rendre à l'évidence. Une version remaniée, révisée et tordue de la saga était là, presque lisible. Une version Métal de la campagne. Pas vraiment Éclat de lune, mais presque. Éclat de Lune édition Métal ? Un peu long. Disons plutôt... Éclats de lune.

Nous avons hésité à vous proposer cette campagne au sein même de Silences, mais cela risquait d'alourdir le livre, et de le retarder. Une publication à part ? Un livre de plus ? Tentant, mais pas forcément du goût de tous, et encore une fois, ce serait pour plus tard. Trop tard peut-être, d'autant que BadButa a déjà des projets qui grattent à la porte.

Et par un drôle de hasard, c'est au même moment que l'idée de clore le Chagar est arrivée, et les deux idées ont fusionnées. Clore la grande cavalcade du Chagar Enchaîné sur une publication de notre version. Éclats de lune. »

Fin de l'aparté.

L'EMPIRE

Les provinces

On vient de faire la situation de Pôle, mais il est important de souligner aussi que l'Empire, à ce moment là, se résume presque à cette seule ville. Le reste des cités fondé par les Dérigions est aujourd'hui plus alweg qu'autre chose.

Certaines, comme la Perrière ou Colopocole, gardent un vrai vernis impérial, et se revendiquent volontiers dérigions pour profiter de la gloire de Pôle. En revanche, elles ne versent plus aucun impôts, et ne se préoccupent d'aucun ordre venu du trône à moins qu'il ne leur soit directement profitable.

D'autres ont accepté la tutelle plus ou moins directe d'un autre pouvoir. Ainsi, Mah'Ien a longtemps été une cité double, la moitié Est sous la domination de Pôle, la partie Ouest sous la main des épiciers. Aujourd'hui, si la cité se prétend indépendante, elle suit largement plus souvent les avis venus des terres roses. En toute honnêteté, plus personne à Pôle ne se fait d'illusion là-dessus, et si quelques bureaucrates s'obstinent à envoyer les nouveaux règlements impériaux aux comptoirs de Mah'Ien, c'est plus par maniaquerie administrative qu'autre chose.

D'ici peu, lorsque Mah'Ien verra l'Ouest tomber lui aussi dans le chaos, lors de la guerre des grandes familles, elle se retrouvera réellement indépendante à sa grande surprise.

Banlieues et routes

L'autre différence majeure entre cette époque et celle de Métal, concerne la sécurité des alentours directs de Pôle. Le cœur du Centrepôle, qui deviendra d'ici quelques années le premier grenier de Pôle, est à ce moment là un vrai bourbier à peine entretenu, mélange de plaines rases, de bois touffus et de jachères à l'abandon. Ça et là, les ruines des villages et fermes servent de refuges aux Alwegs qui osent survivre ici, mais surtout de repaire aux brigands, soldats et troupes en maraudes.

Car à l'approche de Pôle, on tombe de plus en plus souvent sur ceux qui veulent se repaître d'elle : pillards piorads, tribu sekekers, harceleurs vorozions en camp avancé ou simples brigands aventureux, on trouve de tout dans le secteur, à condition de ne rien chercher de gentil.

Pour le voyageur en promenade, il vaut mieux avoir une monture rapide ou un bon guide, car peu de chose effraient la faune locale. Une autre solution consiste à voyager avec une caravane importante, qui loue toujours des gardes solides et bien visibles.

La route des épices, en particulier, attire une foule bigarrée, avide de richesse, de vengeance ou simplement de violence. On pourrait croire que les gardes, mercenaires et aventuriers qu'embauchent les caravaniers suffisent à repousser les prédateurs, mais non, raté ! Car si une attaque ne suffit jamais à briser ses défenses, une seconde a déjà plus de chances, et une troisième un peu plus encore. Les troupes harcèlent, piètent, agressent ou pilonnent, selon leur méthode favorite, dans l'espoir simple d'être celle qui passera les défenses d'une cible bien dodue, et rentrera aux pays avec une prise légendaire. Et si beaucoup finissent sous les coups des défenseurs, il y en a bien assez qui gagnent pour entretenir le mythe, répandre la nouvelle, et attirer ici de nouveaux candidats.

Notez qu'une fois la proie dévorée, que ce soit une caravane, une bande de riches voyageurs imprudents ou un village mal défendu dans un secteur pas tout à fait lessivé, le prédateur devient une proie. Il n'y a aucun honneur entre brigands, et la troupe qui s'empare d'une cargaison appétissante devient aussitôt une cible pour les autres.

Une anecdote amusante pour finir ?

Il y a une décennie de ça, le village du Puy-de-Vorge s'est mis à vendre au plus offrant des chiots dressés de toute beauté. Les locaux, une bande de crapules survivant dans un secteur mal famé, avait récupéré les chiens d'une troupe de Vorozions en maraude, après les avoir trucidés. Solides, teigneux, méfiants, les chiots faisait d'excellent chiens de gardes. Le Puy devint presque exclusivement une élevage, tant leur petit commerce fonctionnait bien.

Le soucis, c'est qu'on ne s'improvise pas éleveur, surtout avec une race comme celle des chiens de guerre Vorh. Au fil des croisements, les chiens vendus devinrent plus agressifs, jusqu'à n'accepter aucun ordre de leur malheureux propriétaire. Lorsque les gens vinrent se plaindre au Puy, ils ne trouvèrent qu'un village dévasté, avec au centre, un chenil en pièce, clairement brisé de l'intérieur. Le village était peuplé de cadavres, la plupart plus qu'à moitié mangé, certains apparemment torturés par des bêtes devenues folles. « Quand un chien devient plus joueur qu'un chat, l'homme pleure », dit-on.

Depuis, en plus des ennuis déjà décrits, le secteur souffre de soudaines attaques de chiens sauvages, plus malins et sournois qu'aucun loup, capable de tromper, de jouer avec leurs proies, et prêt à tout pour assouvir leur soif de sang.

N°117 – 6 SEPTEMBRE 12017

Un petit Chagar afin de garder le rythme, même si cette semaine, la reprise, la météo et l'ambiance donnent plus envie de dormir en boule sous le lit que de se jeter sur le boulot.

Ce qui me chagrine le plus, c'est de constater que mon humeur est sensiblement la même que celle des bambins, enfançons et autres ados, qui reprennent le chemin des classes.

Je suppose que je pourrais me réjouir de cette empathie qui me sabre l'humeur par pure compassion pour ces chères têtes blondes.

Je préfère penser que ces petites saletés sont, encore une fois, contagieuses, répandant leurs humeurs exécrables, leur stress et leurs larmes, comme elles répandront cet hiver leurs morves, leurs rhumes et leurs coliques.

Voilà, c'est ça. Si le Chagar de la semaine est trop court, c'est la faute des gosses.

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.



SCÉNARIO 06 – « HÉRITAGES » – 2^{ÈME} PARTIE

Après leurs glorieux exploits en terres batranobanes, puis la rapide visite d'une curiosité géographique des Sangres, voici nos PJs de retour au cœur de la grandeur dérigione. Comme on l'a vu dans le Chagar précédent, la « grandeur » en question est alors franchement discutable, aussi bien en éclat qu'en étendue.

Pôle est tout ce qui reste de l'Empire, ce n'est plus un endroit très stable ni très organisé, et tout le monde est à mi-chemin entre dépression et crise de délire extatique, grâce aux épices, à l'alcool et aux orgies diverses qui se déroulent un peu partout chaque nuit. Le jour, tout paraît presque normal, mais le visiteur avisé aura tôt fait de s'apercevoir de la finesse du vernis.

Que faire lors de la visite ?

Les PJs auront deux tâches à accomplir lors de cette visite à Pôle. La première sera de se trouver un point de chute, afin de ne pas se perdre dans l'immense cité. Vayatiri leur proposera une adresse où ils seront nourris et logés par des amis à lui. La famille Chatelle de Serres-et-Mandre possède une demi-douzaine de maisons d'hôtes de qualité dans toute la ville, et pourrait cacher quelques infos intéressantes pour les Armes-brisées.

Toutefois, on reviendra sur cet aspect de l'histoire un peu plus tard. En effet, il y a de bonnes chances que vos PJs soient bien plus intéressés par la rencontre avec le mystérieux « boss » de Vayatiri, surtout si ce dernier a dû utiliser le nom de Glan'drim pour les convaincre de le suivre à Pôle.

L'éclipse de lune

Vayatiri, si les PJs l'interrogent sur le sujet, expliquera facilement qu'il est membre de l'Éclipse de lune. Il sera d'ailleurs prêt à leur décrire le fonctionnement de la faction. C'est sa vision personnelle de l'Éclipse, mais si les PJs se renseignent auprès d'autres Armes de Pôle ou d'érudits divers, ceux-ci confirmeront une bonne part de ces informations.

Il s'agit d'un groupe soudé, réunissant des Armes en pierre de lune, dans une sorte de grande famille où on s'entraide et se sert les coudes. La faction n'a pas de but final évident ou de grande ambition, si ce n'est s'assurer que ses membres vivent le mieux possible, ne sont pas mis en danger par les plans tordus des autres factions, et reçoivent toute l'aide possible en cas de problème. Évidemment, cela signifie aussi que tout membre accepte d'aider les autres Armes de la faction en cas de soucis. Toutes les Armes n'étant pas forcément douées ou motivées pour le combat ou l'intrigue, certaines se contentent d'apporter des fonds à la faction, ou de prêter de l'argent à des membres dans le besoin.

L'Éclipse de lune est neutre par rapport à la majorité des autres factions, quoiqu'elle s'entende bien avec les plus civilisés. En revanche, les relations sont tendues avec l'Ordre nouveau et la Mort Carmin, dont les actions posent trop souvent des problèmes aux membres de la « famille ». Il est d'ailleurs impossible de faire partie à la fois de l'Éclipse et d'une de ses deux factions.

Rencontre au bord de l'eau

Vayatiri guidera les PJs jusqu'à un bouge situé dans le quartier n°351. Connu sous le sobriquet de « village des Rivers », ce quartier est une zone assez basse, remplie de rues étroites et de petites places encombrées de marchés aux babioles. À mesure qu'on se rapproche du fleuve, les venelles deviennent impénétrables, et la population plus étrange. Ce sont bien des Rivers qui vivent là, bateliers, commerçants, voyageurs ou locaux, mais tous plus proches de la culture du fleuve que de celle du palais.

Le bouge s'appelle « la cave du vieil homme » et se trouve sur une remontée de la rive d'où on aperçoit, en contre-bas, les pontons et les barges ainsi que quelques entrepôts bien gardés. La cave sert des vins absolument divins, loin de ce qu'on pourrait craindre dans un endroit aussi passe-partout. La famille qui tient l'endroit est liée au Rivers, et a des liens avec de nombreux villages de Sourtie d'où viennent des crus choisis avec soins. Malgré la déliquescence de l'Empire, certains de ses trésors sont encore, apparemment, entre de bonnes mains.

Le vieil homme

En arrivant à la cave, les PJs s'apercevront qu'on les regarde en coin, et qu'on les surveille depuis plusieurs alcôves. Clairement, ils ne seraient pas arrivés là aussi facilement sans la présence de Vayatiri. Après un moment d'attente – idéal pour goûter un petit rouge corsé des pentes d'égides, un peu rude mais franc et équilibré – le Porteur du Poignard les guidera vers une porte discrète, donnant sur un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

L'endroit où ils débouchent ressemble plus à un grand salon qu'à une cave, et se trouve apparemment assez bas sous le sol du quartier. C'est une de ces nombreuses maisons enterrées, vestiges des quartiers qui se sont succédés là, servant de socle ou de fondations aux bâtisses du quartier actuel. Un serviteur entrant par un passage latérale leur apportera un rafraîchissement, confirmant que la maison est parfaitement fonctionnelle, avec cuisine, puits et commodités diverses.

Installé dans un large fauteuil, un homme d'âge avancé les observe avec un sourire malicieux, apparemment ravi de les voir, et absolument pas effrayé par leur allure et leur nombre.

À ses pieds, posé contre le fauteuil, un large bouclier en pierres de lunes est visible, et surtout, très reconnaissable. Moonglow est ravi de revoir les personnages, et impatient d'entendre leur histoire. Notez que lors de la discussion, les PJs remarqueront vite, à sa voix et son regard, que le Porteur est sous le contrôle de l'Arme.

Moonglow

À vous de gérer la rencontre au mieux, pour que vos joueurs se sentent en confiance avec un ancien proche de leur amie, et donc un allié potentiel.

Moonglow ne sait rien de ce qui leur est arrivé, et expliquera qu'il a cherché leur trace et celle de Glan'drim des siècles durant. Il sera sincèrement peiné de la disparition de « sa soeur », et ravi de la vengeance que les Armes-brisées ont exercée sur Anathos / Ahtyz.

En discutant avec Moonglow, les PJs pourront apprendre quelques infos importantes que je vais vous détailler plus bas. Avant de commencer ce genre de révélations, la vieille Arme insistera sur le caractère secret de tout cela. Il fera d'ailleurs sortir Vayatiri, qui s'exécutera sans broncher. L'Arme est fidèle à sa faction, estime beaucoup Moonglow, et même si elle s'étonne que les PJs aient accès si vite à des infos importantes, le jugement du Bouclier lui suffit pour ne pas se poser trop de questions.

- Moonglow expliquera aux Armes-brisée que Glan'drim, lui même et une poignée d'autres Armes font parti d'un groupe très ancien, lié par leur naissance, mais aussi par une histoire complexe. Glan'drim était un élément particulier de ce groupe, une sorte de petite soeur aimée de tous, et sa disparition a été une coup dur pour elles toutes.

- Aujourd'hui, Moonglow est un membre important de l'Éclipse. Essentiel, en fait, car il dirige le coeur du réseau d'entraide de la faction. En échange, il se sert de la faction comme d'une source d'informations, demandant parfois à tel ou tel membre d'enquêter sur certaines affaires préoccupantes. C'est comme ça qu'il a eu vent de leur réapparition. Il avouera sans mal n'avoir pas tout compris à cette histoire, et en profitera pour remercier de nouveau les PJs pour tout ce qu'il ont fait.

- Cela conduira naturellement Moonglow à reparler de Tangorogrim. Il expliquera être préoccupé par son retour, d'autant que des gens pas très recommandables – la Mort Carmin évidemment – semblent derrière cette affaire. Le Bouclier expliquera alors que l'Éclipse est devenue au fil du temps un ennemi acharné de la Mort Carmin, dont les actions ne cessent d'empirer au fil des siècles.

- Moonglow, à un moment ou un autre, finira par demander à voir une des Armes-brisées de plus près, afin de comprendre ce qui leur est arrivé. Il observera les filaments d'or qui courent dans les formes des Armes, et finira par se pencher un moment, silencieux, comme s'il réfléchissait soigneusement à la suite de ses paroles.

– « *Cela fait bien longtemps que je n'ai pas parlé de tout cela. Ceux qui doivent savoir savent déjà, et c'est un secret bien trop grand pour être murmuré sous le ciel. Lorsque je rencontre mes frères et soeurs, l'un d'entre eux finit toujours par avouer qu'il a dû tuer des gens qui avaient approcher notre secret de trop près.*

Pour vous, c'est différent. Glan'drim vous a aimé. Lorsque vous êtes morts – car elle et vous êtes morts, sans le moindre doute – elle a choisi de se sacrifier pour vous ramener à la vie. C'est ce qui la rendait différente. Pas juste son pouvoir. Cette capacité à aimer et à améliorer les gens. Ces marques, cet or, c'est un peu d'elle qui subsiste en vous. Son héritage et son cadeau.

Je vous vois là, devant moi, portant la marque de Glan'drim, et cela me suffit. Toutefois, je ne peux en dire plus, car les autres ne comprendraient pas que je parle sans leur accord. Je vais leur faire savoir tout cela, et alors nous parlerons vraiment.

En attendant, vous devez accepter mon hospitalité et rester ici, à Pôle. Vous serez mes invités, et bientôt, je pourrai vous en dire plus.»

Il fait une courte pause, les yeux brillants soudain d'un éclat rusé. Puis il ajoute...

(si les PJs ont parlé de la mystérieuse voix dans le fluide qui les a réveillés de leur torpeur ►)

– « *Vous avez entendu son appel ce jour là. Cela fera toute la différence. Ils ne pourront pas vous refuser l'héritage de Glan'drim alors que Lui-même vous a reconnu.»*

(si les PJs ont dissimulé cet élément ►)

– « *Vous avez entendu son appel, ce jour là, n'est-ce-pas ? C'est ça qui vous a réveillés et rendu au jour ! C'est parfait, et cela fera toute la différence. Ils ne pourront pas vous refuser l'héritage de Glan'drim alors que Lui-même vous a reconnu.»*

Moonglow refusera d'en dire plus à ce sujet. Il insistera sur l'importance de faire les choses dans les règles, et assurera les PJs de son soutien.

Il lui faudra, au pire, quelques semaines pour avertir ses alliés les plus proches, et peut être un mois ou deux pour avoir leur accord. Ensuite, tout pourra se mettre en place.

Note au meneur

Toute cette histoire ne va pas tarder à s'éclaircir, rassurez-vous. On ne vous fera pas le coup de la demi-révélation une fois tous les six scénarios.

En fait, dès le scénario suivant, les PJs en découvriront beaucoup sur le groupe auquel appartient Moonglow, mais aussi sur le lointain passé des Armes-Dieux. Ce ne seront pas des mystères cosmiques genre « *Silences* », mais cela devrait déjà vous assurer un petit coup de chaleur...



N°118 – 13 SEPTEMBRE 12017

Un Chagar un Mardi ? Hérésie ou bonne surprise ? Fausse note ou bug informatique ? Et cet édito en énumération ? Remplissage ou tentative de diversion ?

Pas de panique, ce n'est rien de compliqué. Il se trouve simplement que nous avons besoin de dégager notre planning de demain⁽¹⁾, et donc, on livre l'opus de la semaine avec un poil d'avance. Si ça vous gêne trop, mettez-le donc de côté, et attendez demain pour le lire.

Enjoy !

(1) Rien de grave, rassurez vous. François est simplement en déplacement pour assister à une fête de la bière, dans le cadre de ses travaux de recherches sur le Clanbook Piorad⁽²⁾. Quand à Rafael, il est au dégriffage. Il n'arrête pas d'attaquer les voisins et les gens qui essaient de lui parler. Le veto dit que c'est l'âge qui commence à jouer, mais nous, on pense qu'il est simplement méchant.

(2) Si tu comprend cette blague rôliste du siècle passé, tu es vieux.

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.



SCÉNARIO 06 – « HÉRITAGES » – 3^{ÈME} PARTIE

En arrivant à Pôle, les PJs sont amenés à une hôtellerie très sympathique, où ils seront logés, nourris et blanchis jusqu'à nouvel ordre. Vayatiri leur expliquera que ce n'est que le temps de contacter son réseau, afin de les prévenir de son arrivée.

Les mas de Condramines

L'hôtel ainsi nommé se trouve dans le quartier 319, un secteur assez classe et plutôt animé, qui accueille un grand nombre de visiteurs riches. C'est aussi un coin rempli de boutiques de luxe, en particulier consacrées aux vêtements. Si l'un des joueurs veut s'offrir une tenue sur mesure, une cape de voyage ou un fourreau qui en jette pour son Arme, c'est l'endroit idéal !

Le patron se nomme Johan Touron de la Faille, et son épouse Alsandra. Le nom indique une toute petite noblesse, sans lien particulier avec la sphère politique. Pour rappel, à ce moment de l'histoire dérigionne, un grand nombre de familles nobles ont lâché la rampe et se contentent de vivre leur petite vie en attendant la fin. Pour certaines, ce fut sous la contrainte, n'ayant plus les moyens de suivre le rythme de la cour à cause de la chute des provinces. Pour d'autres, ce fut à cause des risques grandissant d'assassinat ou de représailles politiques. En ce début de décennie, Les palais sont un lieu dangereux, et pas seulement pour votre réputation.

Depuis un moment déjà, les Touron font surtout parler d'eux dans le domaine de l'hôtellerie, puisque la famille possède cinq autres établissements dans Pôle, deux à La Perriere et un à Colpocèle. Les PJs ont la chance d'être accueillis au Mas de Condramines, un hôtel tenu par l'un des chefs de la famille. Johan est en effet le fils de dame Marcerelle Touron de la Faille. La dame est retirée des affaires, et vit une retraite tranquille dans un des hôtels du centre, laissant ses trois fils, Johan, Artur et Natali⁽¹⁾, gérer l'affaire et les quelques charges restants à la famille.

L'hôtellerie

En plus des patrons – Johan et Alsandra – le Mas est tenu par leurs enfants, Yesenin et Albert, une paire de jumeaux de dix-huit ans assez sympathiques. En fait, dès l'arrivée des PJs, les deux jeunes hommes les prendront en amitié, et seront avides de les croiser, de discuter avec eux, et de profiter de leurs histoires d'aventure et d'exotisme.

Une dizaine de serviteurs, loufiats et esclaves, servent au reste des tâches. Les PJs pourront d'ailleurs s'étonner de l'attitude des gens les uns par rapports aux autres. On dirait une hôtellerie classique tenue par une grande famille, mais les différences de classe sont assez peu visible. Les gens ne se tapent pas dans le dos à longueur de journée, mais des PJs attentifs verront quelques sourires entre les patrons et un esclave de passage dans la salle, ou entendront un loufiat de basse naissance échanger des vannes avec Yesenin et Albert comme avec des copains de chambrée.

Interrogés sur le sujet, chacun répondra que « c'est une habitude », que « l'hôtel marche mieux ainsi », ou « qu'il y a une histoire entre ces deux là, rien de grave ». Rien de très convainquant donc.

Mes c'est quoi encore cette histoire ?

Les plus attentifs auront sûrement remarqué le titre du scénario 06 – Héritages – et se seront demandé de quels héritages il pouvait bien s'agir, surtout avec ce fichu pluriel. Parce que nous somme gentils, et parce que c'était prévu comme ça depuis le départ, je veux bien faire un effort et vous le révéler enfin.

Le premier héritage, dans le n°115, c'est celui de Tangorogrim. Avec le cratère aux ombres grises, les PJs ont entr'aperçu ce que le Cimetierre se propose d'offrir au monde à présent qu'il est revenu de son exil. C'est un héritage de cendre et de mort, et encore ce n'est qu'un élément d'un plan plus terrible encore.

(1) Oui, Natali. Le médecin avait annoncé une fille et Dame Marcerelle n'aime pas changer ses plans une fois les choses posées. Natali a dû porter des robes jusqu'à six ans environ, ne s'en est pas tout à fait remis, et n'apprécie pas les blagues sur son prénom. Que cela ne vous empêche pas de jouer sur le malentendu si l'occasion se présente.

Dans le n°117, l'héritage est celui de Glan'drim. En apprenant de Moonglow qu'ils sont bien morts dans l'explosion, et que l'or qui les compose est bien celui de leur amie, ils deviennent « officiellement » les porteurs de sa mémoire. Pour certains groupes, amateurs de symbolique et de longues discussions sur l'être et le néant, ce ne sera peut-être qu'une confirmation de leurs doutes. Pour d'autres, ce sera la réaffirmation d'un lien avec leur amie disparue. À vous, meneur, de jouer au mieux avec ces outils pour leur faire plaisir, leur rendre un peu de Glan'drim, après les en avoir cruellement privé à la fin du prologue. Si si, avouons le, vous êtes cruel. Cette fin était de la pure méchanceté, et vous ne pouvez en prendre qu'à vous même. Vous êtes méchant.

En revanche, en évoquant la voix dans le fluide, Moonglow, leur a fait entrevoir un autre héritage possible. Selon le Bouclier, les PJs ont « entendu son appel ce jour là. Cela fera toute la différence. Ils ne pourront pas vous refuser l'héritage de Glan'drim alors que Lui-même vous a reconnu ». C'est encore un peu flou – jusqu'au prochain scénario, pas plus, promis – mais c'est tout de même une belle promesse pour les Armes-brisées.

Dans ce Chagar n°118, l'héritage que les PJs retrouvent, c'est le leur. Pas un cadeau bizarre et étrange d'un inconnu lointain, ou un truc de ce genre. Non. Leur héritage. La récolte dans ce monde nouveau d'une graine plantée il y a trop longtemps.

Parce que la famille Touron de la Faille, les Armes brisées la connaît déjà. Simplement, il est difficile de la reconnaître après plus d'un millénaire d'évolutions, et alors qu'ils ont eux-mêmes presque oublié leur ancien nom : les Hadits.

Un peu d'histoire ...

Ce qui est arrivé aux Hadits, immédiatement après la fin du prologue, n'est pas réellement fixé. Ou plutôt si, c'est bien fixé, à ceci près que vous seul pouvez en imaginer les détails, en fonction de la famille ou de l'organisation que vous et vos joueurs avez créée lors de cette aventure. Je vais donc vous donner les grandes lignes, et je vous conseille de réfléchir vous-même au destin précis de « vos » Hadits, en prévision des questions que pourraient poser vos joueurs. Les Touron de la Faille ne se rappellent que de bribes de cette origine lointaine, mais juste au cas où, cela peut valoir le coup de vous y préparer un peu. Et puis, ne serait-ce que pour vous, pour le plaisir du jeu ?

Dans les grandes lignes, les Hadits ont vécu la disparition de Glan'drim et des Armes de vos joueurs comme une malédiction. Soudain privés de leurs protecteurs, les Hadits ont dû gérer plusieurs attaques d'ennemi souhaitant profiter de leur faiblesse. Un changement d'air fut nécessaire, et selon l'histoire de votre prologue, vous choisirez où les Hadits se sont déplacés – idéalement, une zone un peu plus discrète à quelques distances. Une réorganisation rapide fut nécessaire, mais heureusement, les Hadits étaient bien préparés, et parvinrent à se relocaliser sans trop de casse.

Lorsque l'Empire naquit, les Hadits s'impliquèrent rapidement dans la vie de leur région. Plus organisés et polyvalents que beaucoup d'Alwegs des provinces naissantes, ils se rendirent rapidement indispensables, puis grimpèrent peu à peu les échelons. De simples commerçants⁽¹⁾ de province, ils devinrent vite des notables, avant de rejoindre une alliance au sein des factions politiques de l'Empire. Au Ve siècle, alors que la fondation de Bigget agitait la cour et les intrigues de Pôle, un fils Hadits s'amouracha d'une jeune noble des hautes familles, et parvint à l'épouser lors d'une histoire digne de Roméo et Juliette meets Plunket et Mac Lane. Grâce à cette alliance, la famille fit le dernier pas nécessaire pour intégrer le cercle du pouvoir.

D'une bande de ploucs, les Hadits étaient devenus une vraie force organisée au bon vieux temps d'avant l'Empire, grâce à la protection de Glan'drim et de sa bande. Cet héritage, ils l'ont fait prospérer, se hissant au plus proche du pouvoir impérial, où ils resteront près de quatre siècles.

ET MOONGLOW DANS TOUT ÇA ?

Dans les années qui suivent leur accession à la cour, les Hadits, devenus Touron de la Faille, attirent l'attention d'un observateur attentif de la vie de Pôle. Moonglow – comme il l'a affirmé aux PJs lors de leur rencontre à la Cave du vieil homme – a longuement enquêté sur la disparition de sa sœur. Au cours de ses investigations, le nom des Hadits est apparu, évidemment, et le Bouclier n'est pas du genre à oublier un allié ou un ennemi potentiel. Lorsqu'il entend parler de « Hadits » à Pôle, il revoit ses dossiers, lâche quelques limiers autour des Touron, et garde un œil sur eux au cas où. Il n'espère pas trop trouver des informations sur Glan'drim, mais on ne sait jamais après tout, et il a des espions à revendre.

(1) Dans une version soft, mais nous n'en voudrions pas à vos joueurs⁽²⁾ si les Hadits sont devenus une guilde d'assassins, des bandits de grand chemin, ou les proxénètes les plus riches et les plus immoraux de la Nation.

(2) Nous n'en voudrions pas à vos joueurs parce que, soyons honnêtes : tout cela est de votre faute à vous, meneur inconséquent aux mœurs approximatives.



QUE RESTE-T-IL AUJOURD'HUI DE LA SAGA FAMILIALE ?

Comme évoqué ci-contre, les Hadits ont largement romancé leurs origines, au fil des réécritures, des modifications et des censures de leur roman familial. Voici les éléments essentiels de ce qui reste de cette vieille histoire⁽¹⁾.

- La famille est originaire de (selon votre histoire), et connaissait des jours très durs. Lors d'un voyage pour trouver de meilleures terres, les Hadits furent agressés par des ennemis, et sauvés par des Armes.

- Ces Armes sont connues comme « La Dame » et « La cour ». La Dame était la protectrice de la famille, et on lui doit la survie de la lignée, et la chance qui a marqué les Hadits au fil des siècles. La cour était les Armes qui protégeaient ou conseillaient la Dame.

- Un jour, des ennemis des Hadits ont attaqué et enlevé la Dame. Les Armes de la Cour, rendue folles de colère, sont parties en chasse de ses ennemis afin de libérer et venger la Dame. Les Hadits se sont cachés, et n'ont jamais revu la Dame ou les Armes de la Cour.

- Lorsqu'un Hadits veut appeler la chance sur lui ou un ami, il dira facilement « Puisse la Dame te sourire », ou « Que la Dame veille sur toi ! ».

- Pour maudire un ennemi, on dira « Que la Cour te prenne en chasse », ou « la Cour te trouvera un jour ! ».

- Concernant Moonglow, il est vu comme une sorte de cadeau de la Dame. Une Arme-Dieu plus standard pourrait prendre ombrage de cette manière de voir, mais le Bouclier adore ce nouveau lien avec sa sœur, et accepte avec plaisir de se glisser dans ce rôle de continuateur de sa protection.

(1) Notez que vous, meneur, voudrez ou devrez peut-être corriger cette version en fonction de l'histoire particulière de vos Hadits.

La surveillance ne donne rien, évidemment, sur le sujet des Armes protectrice de la famille. De toute façon, ce ne sont plus, pour les Hadits, que des légendes sur un passé presque oublié. On pourra même s'étonner qu'un souvenir même vague, perdurent encore, mais la famille est ainsi. Malgré les siècles, elle perpétue un roman familial complexe, qui de génération en génération est devenu une sorte de saga, mêlant le réel, le fantôme, et une bonne dose de poésie (voir colonne). Cette histoire des Hadits sert en fait plus à souder le réseau qu'à garder un souvenir précis des origines de la famille, mais au fil des ans, elle parfaitement tenu son rôle.

Moonglow, en découvrant cette survivance des aventures de Glandrim, décide de prendre les Hadits sous son aile. Il devient pour eux ce que les Armes-brisées étaient en leur temps, conseiller, protecteur et guide discret. Bien implanté à Pôle, il s'étonne du nombre de fois où il a croisé la famille sans s'en rendre compte, jusqu'à ce que leur arrivée dans la noblesse écorne leur discrétion. Ravi de s'être trouvé des protégés si habile, il les intègre à son propre réseau.

Lorsque les affaires politiques des palais commencent à se tendre, au début du siècle dernier, Moonglow met les Hadits en garde. Les choses s'annoncent mal pour la noblesse, et il faut s'y préparer. La famille se détache peu à peu des intrigues de cour, et mise sur ses relations pour devenir un pont entre la bourgeoisie et les fastes des Noblesses. Conseillers discrets, entremetteurs, les Hadits se mettent à exploiter de nouveaux terrains, tout en s'effaçant peu à peu de l'échiquier politique.

Aujourd'hui, leur réseau hôtelier sert toujours de point de rendez-vous à de nombreux trafics d'influence, pour de discrètes réunions, ou lorsqu'un noble veut se faire oublier sans trop s'éloigner du champ de bataille, ni perdre l'accès au confort auquel il est habitué. Les Hadits, en plus des factures aux clients, profitent de toutes ces manigances pour se tenir au courant du grand jeu politique, et en tirer tous les bénéfices possibles. Tout cela, sans les risques et le stress des joueurs de premier rang.

Et comment je fais découvrir ça aux joueurs ?

C'est le soucis avec les histoires participatives. On croit laisser tout le boulot aux joueurs en leur faisant écrire l'histoire, et ensuite, on se retrouve obligé de faire comme si on les avait écouté. Pour que vos joueurs reconnaissent finalement vos Hadits, il va falloir puiser dans vos histoires.

Je sais que c'est un peu lâche de votre part de vous lâcher là, en pleine campagne, sans un morceau de carte auquel vous accrocher, et nous nous en excusons. Mais on ne peut pas faire mieux. De plus, si vous regardez attentivement dans vos notes, dans vos souvenirs du prologue, vous avez déjà une carte - en petits bouts, mal écrite et esquissée, soit, mais une carte tout de même.

En réfléchissant à tous ce que vous et les joueurs avaient posé sur la famille, je suis persuadé que vous trouverez comment faire transparaître les Hadits aux travers des Touron de la Faille. Vous devez simplement trouver ce qui les fera réagir. D'ailleurs, ce n'est pas forcément un indice évident, qui les jettera la tête en avant sur la solution, au contraire ; une foule de petits indices discrets finiront par leur titiller le neurone à enquête, avant de déclencher la proverbiale ampoule à eureka. De vieilles histoires, des noms de lieux, des références un peu étranges, peuvent faire un bon début. Ensuite, les rapports étranges entre les gens de l'auberge, des regards en coin et des références à la Dame devrait aider à pousser un joueur à enquêter, ou à se montrer un peu plus rentre-dedans.

Une note utile pour préparer cette partie du scénario

Il est possible que vos joueurs enquêtent d'eux mêmes sur les Hadits après leur sortie de torpeur, ou lors de la campagne. Les pistes étant froides d'un millénaire pour certaines, et effacées par une famille noble pour les plus récentes - les Hadits savent couvrir leur traces, et les Armes-brisées devraient en être fières, puisque ce sont elles qui leur ont appris - il sera impossible de les retrouver.

En revanche, ces enquêtes sont des occasions en or pour vous : notez sur quelles pistes les joueurs se concentrent, quelles anecdotes ils citent, quels détails ils recherchent. Sans vous fatiguer, vous aurez rapidement le déroulé à suivre lors de ce scénario pour qu'ils détectent presque sans le vouloir la présence de leurs anciens fidèles. Si vous menez bien la barque, ils écriront le scénario tous seuls, et seront ensuite éberlués par la qualité de votre maîtrise, et votre manière de subtilement utiliser les bons éléments et les indices les plus subtils. Félicitations !

Notez que si les joueurs oublient trop vite leurs vieux amis, vous pouvez les faire resurgir en lançant de vilaines fausses pistes dans un scénario ou un autre. Rien de plus facile que d'improviser un figurant nommé Adits, Haditz, ou Hadatits, mais sans aucun lien avec la bonne région, sans famille particulière, et, simplement pas de la bonne bande. Cela vous permettra de récolter vos indices, en toute discrétion aussi longtemps que vous ne leur faites pas le coup trop souvent ou de façon trop lourdingue.

QUE FAIT MOONGLOW ?

Ok, je comprends la question, mais soyons plus précis que ça, si vous le voulez bien.

Que fait Moonglow au sujet des PJs et de leur « statut » ?

Il vient d'envoyer des messages à des gens importants, comme il l'a promis, et il attend de leurs nouvelles.

Spoiler : cela va prendre un peu plus de temps que prévu, et ce délai servira même d'excuse pour lancer les PJs vers le prochain scénario.

Que fait Moonglow en ce qui concerne les Hadits et les PJs ?

C'est vrai quoi ? Il sait très bien qui sont les Hadits et qui sont les PJs ! Pourquoi ne pas tout leur expliquer dès leur première rencontre ?

En réalité, Moonglow est en train de tester les PJs. Il veut voir s'ils seront assez malins pour flairer la vérité, et comment ils géreront la situation.

Cela peut apparaître enfantin, puéril, voire veule, mais il n'en est rien. En fait, les PJs viennent de prendre un grand intérêt aux yeux du Bouclier, et il veut savoir de quel bois sont fait ses nouveaux alliés. Il regrette de ne pas les avoir mieux observés à leur toute première rencontre, mais à ce moment là, il était surtout jaloux de leur relation avec Glan'drim. Aujourd'hui, les Armes-brisées sont tout ce qui reste de sa sœur, et il veut savoir s'ils sont dignes d'elle.

Dès que les joueurs auront flairé la vérité, il les convoquera à la Cave, et confirmera toute l'histoire. Il expliquera même ses motivations si besoin, voulant se montrer honnête envers le groupe.

Il expliquera aussi aux Touron de la Faille que les Armes-brisées sont bien « la Cour » des vieilles légendes. À partir de ce moment, les PJs ont des alliés sûrs dans la ville, et un accueil « en famille » dès qu'ils en auront besoin. Ce ne sont plus les Hadits, et Glan'drim n'est plus là, mais les Armes ont retrouvé un morceau de leur passé, et des amis fidèles. Pas si mal comme héritage.

Dans le prochain Chagar :

- Le début du scénario « Gadhar »
- Une révélation un peu radicale, du genre que nous pensions, au début, garder pour *Silences*.
- Et ça devrait suffire...

QUE FAIRE EN ATTENDANT LE SPECTACLE ?

Justement, une bonne façon de détourner leur attention est d'occuper les PJs pendant que vos semez vos indices. De leur point de vue, leurs raisons de traîner en ville et à l'hôtellerie sont très simples :

- Ils sont venus ici guidés par Vayatiri, et ne connaissent pas très bien Pôle.
- Ils sont venus voir Moonglow et attendent de ses nouvelles.

En gros, ce sont des cousins de province en promenade, ou des VRP entre deux réunions. Ils n'ont rien de mieux à faire que visiter la capitale et d'en profiter pour faire la fiesta et du shopping.

Cela tombe bien, puisque Moonglow a fait savoir aux Hadits / Touron de la Faille qu'il fallait s'occuper des PJs, leur faire prendre du bon temps, et les traiter comme des invités de marque. Je ne doute pas que vous ayez des idées sur la façon d'occuper vos PJs lors de cette partie, mais juste pour vous faciliter la tâche voici quelques idées, mettant en scène les Touron de la Faille.

Jeu de cartes et déceptions

Si un PJ s'intéresse à la haute société, Johan lui conseillera d'éviter les palais, ou les choses sont très tendues en ce moment. Il pourra, en revanche, lui proposer de rencontrer quelques petits nobles et riches guidiens qui louent ses salons pour des parties de cartes.

Ce sera l'occasion de présenter à vos joueurs la décadence et l'oisiveté des nobles de ce début de millénaire. Les parties de cartes ne sont que des prétextes pour se saouler, se droguer, et discuter d'affaires sans grand intérêt. Si le PJ s'attend à des intrigues et à du mystère, Johan le décevra : Pôle et sa grandeur sont finis, et ne relèveront pas sans un grand coup de pied au cul.

Beuveries, violence et grands classiques

Les jumeaux, tout excités de voir passer des aventuriers dans leur hôtel, seront ravis de les guider dans les fiestas et les orgies du quartier. En particulier, ils peuvent proposer de s'amuser aux arènes, un des hauts-lieux des nuits de Pôle. Relisez donc les Chagars #74-76 pour rafraîchir votre culture dérigione, et en avant la violence !

Notez que si vous ne leur avez pas encore fait le coup, le conte classique de la jolie petite noble qui séduit un PJ pour rendre son fiancé jaloux / engueulade dans les gradins avec ledit fiancé / défi en règles / fin dans l'arène, peut-être un bel intermède. Oui, c'est épouvantablement classique, mais les clichés ne deviennent pas ce qu'ils sont sans de bonnes raisons. Notez que si vous inversez le sexe des protagonistes, vous pouvez obtenir une recette un peu moins classique, plus détonante, avec une issue un peu moins prévisible.

Art, mécénat et destruction gratuite

Alsandra, de son côté, proposera aux PJs une visite de quelques « soirées de la bonne société », sous l'angle artistique. Elle est en effet une peintre assez douée, qui sans défrayer la chronique, a ses fans et quelques amis dans le milieu. Les Porteurs pourront donc être invités dans plusieurs soirées, et constater, comme avec Johan, que Pôle n'est plus à la hauteur de sa réputation. La plupart des artistes sont des poseurs sans âme, à peine intéressés par leur art, et les mécènes sont surtout des financiers, des investisseurs et des profiteurs.

Cela peut être l'occasion, tout de même, de croiser un membre des Joyaux de Pôle, si vos joueurs peuvent s'intéresser à cet aspect des factions. C'est une bonne occasion de leur bricoler un figurant amoureux sincère des arts, déçu par l'attitude déplorable de la noblesse et par le laissez-aller général. Profitez-en pour leur présenter l'édit de Mansard, que les Joyaux maudissent quotidiennement, puisse que « c'est lui qui les empêche de remettre l'Empire sur ses pieds ».

Une amie d'Alsandra nommée Romène proposera au groupe une mission amusante. Elle souhaite faire une surprise à sa sœur pour son anniversaire, et vient d'imaginer un happening « absolument délicieux ». Elle propose de payer les Porteurs afin qu'ils viennent avec elle à l'exposition de sa sœur – sculptrice – et peu après leur arrivée, se mettent sans prévenir à détruire les oeuvres grâce à leurs Armes. Les PJs, s'ils sont câblés normalement, devraient suspecter mille intrigues et cent pièges. En réalité, s'ils respectent le plan, ils verront les invités flipper un peu, puis se ressaisir, avant de s'extasier sur cette démonstration de violence gratuite. À la fin, ils auront décidé que c'est du théâtre d'avant-garde, symbolisant la fin de leur civilisation et de l'art sous les coups de la force sauvage des brutes du dehors. Les PJs seront acclamés sous le surnom de « barbares », et se verront proposer alcools, compliments et autres récompenses plus ou moins salaces. Les invités repartiront avec chacun un morceau de statue brisée, payé à prix d'or, et les Porteurs, probablement encore éberlués, toucheront une part de la vente. C'est spécial l'art moderne, mais ça a de bons côtés.

N°119 – 27 SEPTEMBRE 12017

Des lecteurs s'étant plaint de la complexité du précédent édit, avec de multiples renvois en bas de page et des références passésistes obscures, nous avons décidé de simplifier nos présentations liminaires.

Ceci est le numéro 119 du Chagar. Il contient des textes divers constituant un scénario de jeu de rôle, utilisable dans la cadre de la gamme Bloodlust.

Nous espérons que vous l'apprécierez.

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.



SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 1^{ÈME} PARTIE

Dans les précédents numéros, les PJs ont pu profiter un peu de Pôle, retrouver une vieille connaissance (Moonglow), retrouver de vieux amis (les hadits) et, assez probablement, s'embrouiller un peu avec l'un au sujet des autres, ou inversement.

Il est temps, à présent, de mettre les Armes-brisées sur la piste de la seconde partie de la saga, au cours de laquelle elle affronteront un adversaire hors du commun, servant un plan qui met en danger le continent entier. Mais pour commencer, les Armes vont devoir en apprendre un peu plus sur leurs propres origines.

UN VIEUX VOUS CONFIE UNE MISSION DANS UNE AUBERGE...

Après quelques temps à la capitale, les PJs sont rappelés par Moonglow pour une petite soirée.

Dès leur arrivée, les PJs constateront que le vieil homme a mis les petits plats dans les grands pour les recevoir. Clairement, on a tout fait pour les mettre dans de bonnes dispositions. Si les Porteurs ou leurs Armes ont manifesté de petites manies lors de leur séjour à l'hôtel, du genre plats ou alcools préférés, goût pour tel ou tel style d'épices, ou même à côté un peu particulier, ils y auront droit «l'air de rien». Le but évident est de les attendrir avant de leur demander un service un peu compliqué, et c'est évidemment assez important pour qu'on le fasse en toute franchise.

Le vieil homme profitera aussi de la soirée pour se présenter. Il se nomme Jean-Bièvre Tournon, et c'est un grand-cousin de leur hôte, Johan. C'est donc un membre du clan Hadits, et il est le porteur de Moonglow depuis un long moment. Il se considère comme le chef des Tournon de la Faille « dans l'ombre » de la même manière que Dame Marcerelle l'est « dans la lumière ».

Après un repas parfait, quelques digestifs, et juste un ou deux tours de pistes autour du pot, Moonglow prendra le contrôle de son Porteur et fera sortir tout le monde de la salle, pour attaquer les discussions sérieuses.

Le Bouclier a une mission à confier aux Armes-brisées. Ne recevant pas de nouvelles de ses frères et sœurs, il s'impatiente franchement et a décidé de révéler un bout de la vérité aux PJs. Pas tout, évidemment, pour ne pas provoquer la colère de ses alliés, mais assez pour appâter votre équipe, et pouvoir les lancer sur un premier travail.

Ne pouvant prévoir comment vous allez gérer la situation, et comment vos joueurs vont y réagir, je vous livre les infos utiles de la voix même de Moonglow, classées par thème. Cela devrait vous permettre de mener cette discussion sans trop de prise de tête, et répondre du même coup à quelques-unes de vos questions de meneur.

La mission

L'idée est simple. Je veux que vous enquêtiez sur la voix que nous avons toutes entendue dans le fluide il y a quelques années de ça.

Cette voix, qui vous a sorti de votre torpeur, c'est celle d'une Arme. D'après ce que vous m'avez dit, vous n'avez pas tout entendu, mais ça ressemblait à peu près à ça :

*« Mon ami-père, mon Tinoué, tu es là, tu es revenu, je te sens !
Pourquoi ce cri ? As-tu mal ? Peur ? Je suis là, si près, je te protégerai !
Viens à MOI ! »⁽¹⁾*

Cette voix, c'est celle de Sunbeam. C'est une Arme, un Dieu, comme vous et comme moi, mais c'est aussi le premier d'entre nous. Sunbeam a foulé le premier la terre de ce continent. Il est à la fois pareil à nous, et unique. Je veux que vous le retrouviez, que vous appreniez ce qui lui arrive et ce que signifie son message, et que vous veniez me raconter tout ça.

(1) Les parties soulignées sont celles que les PJs ont entendues le plus clairement. Lorsque Moonglow reparlera de l'appel, les Armes-brisées auront l'impression de retrouver cette résonance particulière, de presque réentendre ce message, et d'une étrange manière, de reconnaître la voix comme celle d'un vieil ami.

ON EN VEUX PLUS !

Les personnages insisteront sûrement pour en savoir plus sur Sunbeam, son histoire, son origine et celle des « Premières ».

À chaque fois, Moonglow se réfugiera derrière ses obligations envers ses frères et sœurs. C'est facile, certes, mais c'est parfaitement justifié et les Armes connaissant le poids d'une promesse devront bien se résoudre à son silence.

Sunbeam ?

Je suppose que vous vous demandez comment vous avez pu l'entendre alors qu'il n'était pas avec vous, et comment j'ai pu l'entendre d'ici, à Pôle, à des jours de votre tombe. C'est simple : c'est le premier d'entre nous, et les règles ne s'appliquent pas de la même façon pour lui. Ceux qui l'ont suivi, mes frères, mes sœurs et moi, sommes pareils à lui en ce sens. Nos pouvoirs sont ceux des Armes, mais différents à la fois. Nos règles sont les mêmes, mais nous n'en respectons aucune.

Vous vous souvenez de Glan'drim et de son merveilleux pouvoir ? Vos pouvoirs étranges, leur apparition soudaine, et la façon dont ils agissent parfois de manière anormale, tout cela, c'est la marque de Glan'drim. C'est son héritage, son cadeau pour vous, et votre lien avec les Premières... et avec Sunbeam.

C'est précisément pour ça que je pense... non, pour ça que je suis CERTAIN qu'il vous parlera. Il a toujours aimé Glan'drim, comme nous tous. Il reconnaîtra l'éclat de son or, sans aucun doute. Il saura qu'elle vous a sauvé, et il vous acceptera.

Le message

Entendre la voix de Sunbeam a été une surprise pour nous tous. Ne croyez pas que vous l'avez entendu par hasard, ou que c'était un accident. Sunbeam a toujours su nous parler, à nous les Premières, et la distance n'a jamais été un souci pour lui.

Seulement, je n'avais pas entendu sa voix depuis l'âge des mythes. Il y a longtemps, si longtemps, des chemins se sont séparés, et il s'est retiré du monde. Il nous a demandé de le laisser en paix, et nous avons respecté son vœu. Entre nous, les Premières, c'était même une promesse. Voilà le genre d'importance qu'il a pour nous.

Si aujourd'hui il parle de nouveau, s'il appelle, il doit y avoir une bonne raison. Mes frères sont d'accord, mais nous avons promis, et aussi puissants que nous soyons, une promesse reste une promesse. Alors j'ai envoyé des hommes à moi, des Armes, de bons guerriers et de bons enquêteurs, mais ce sont des enfants pour un travail d'homme.

Aucun n'est revenu, et je ne sais pas si quelqu'un les a empêché d'accomplir leur mission, ou si c'est Sunbeam lui-même qui a refusé de les écouter.

Mais vous, vous êtes les enfants de Glan'drim. Ses héritiers, au moins. Vous, il vous reconnaîtra. Vous, aucune promesse ne vous lie. Rien ne vous interdit de l'approcher.

Glan'drim et les Premières

Glan'drim était des nôtres. Une des Premières, mais aussi une des dernières nées. C'était notre petite sœur, notre amie, une conscience pour ceux qui en avait besoin. La perdre est l'une des pires choses qui nous soit arrivées.

Pour vous en dire davantage, il me faut l'accord de mes frères et sœurs. Je vous en dis déjà beaucoup, parce que Glan'drim m'en voudrait de ne pas faire au moins ça, et parce que j'ai besoin de vous. Pour le reste, je dois attendre. Je suis certain que d'ici votre retour, ils m'auront répondu. Certains d'entre eux voudront même, sûrement, vous voir.

POUR RÉSUMER

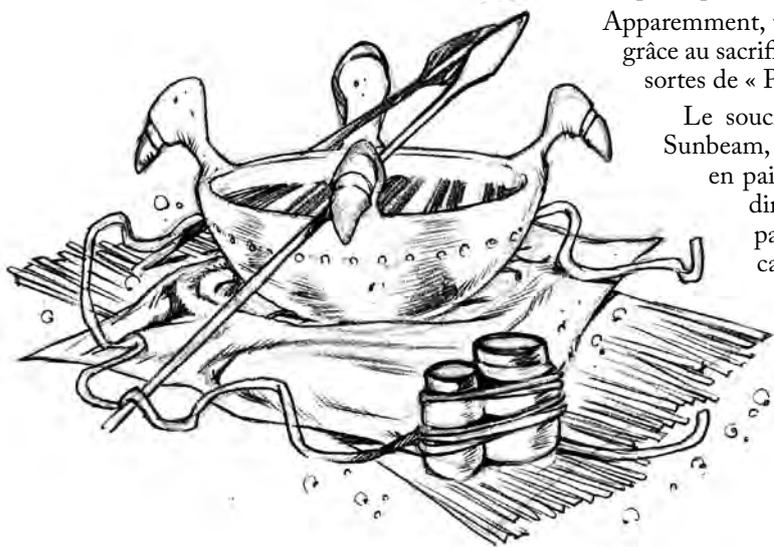
Selon Moonglow, c'est donc la voix de Sunbeam que les joueurs ont entendu dans leur sommeil. C'est elle, la toute première Arme, le premier Dieu incarné sur Tanæphis, qui les a réveillés.

Apparemment, toutes les « Premières » ont entendu cet appel, et les PJs aussi, grâce au sacrifice de Glan'drim qui a changé les Armes-brisée et fait d'elles des sortes de « Premières » par alliance.

Le souci, c'est que personne n'a réellement compris ce dont parlait Sunbeam, ou la raison de ses cris. Ayant fait la promesse de laisser l'Arme en paix, les « amis » de Moonglow – les Armes Premières, autant le dire clairement – sont à la fois inquiètes et impuissantes. Mais parce que les choses sont bien faites, les PJs sont de parfaits candidats pour résoudre cette situation.

Le Bouclier leur propose donc de se rendre dans le secteur où Sunbeam a été vu pour la dernière fois, et où il se trouve encore probablement : les jungles gadhares. Une fois sur place, il pourront se renseigner sur le passage des envoyés précédents de Moonglow (des Armes bien plus « normales » que celles des PJs), apprendre ce qui leur est arrivé, et finir la mission qu'elles ont laissées inachevées. Il leur promet qu'un contact les attend déjà à Branlebobuc, dernier port civilisé le long de la Rogance, aux portes des jungles.

Le but est en fait assez simple, mais comme d'habitude, les choses ne demandent qu'à dégénérer.



CAP AU SUD !

Le matériel pour le voyage, des porteurs aux montures en passant par les capes de pluie et les rations de voyage, sera fourni par Moonglow via les Touron de la Faille. Si les PJs exagèrent et dérapent un peu trop sur les dépenses, on les laissera faire, mais un des membres de la famille leur fera une remarque un peu déçue. Il soulignera simplement que « le vieux » est un bon patron, qu'il aide le clan depuis longtemps, et que « ce n'est pas correct d'abuser de ses largesses comme ça ».

Tout le matériel sera déposé dans une écurie gardée près de la porte des épices (quartier #804). Avec l'intensité des combats sur le front vorozion, le meilleur chemin paraît être celui des plaines du centre. Cela ne sera sûrement pas de tout repos, mais la faune locale reste moins agressive que les « civilisateurs zélés » de l'Hégémone.

Juste avant le départ, l'équipe aura la surprise de voir débarquer Jean-Bistre, accompagné de plusieurs Armes-dieux. Il s'agit à l'évidence d'une garde assez importante, sans qu'on voit clairement si le vieil homme se croit en danger ou s'il s'agit d'une habitude régulière.

Moonglow s'adressera aux personnages pour un dernier conseil :

« J'ai bien réfléchi à notre problème de communication. Je m'en veux de ne pas pouvoir vous en dire plus, d'autant que pour retrouver Sunbeam, certaines choses « secrètes » pourraient vous être utiles. Et j'ai eu une idée !

J'ai fait des promesses, et certaines choses sont des secrets pour moi, que je ne peux ni évoquer ni révéler. Mais ce n'est pas le cas de tout le monde, en particulier pour certaines choses qui sont trop importantes pour être oubliées. Lorsque vous serez dans la jungle, essayez de trouver des tribus accueillantes, et demandez-leur comment vivaient les Pères, et surtout, comment ils sont morts.

Il y aura surement toutes sortes d'histoires là-dessus, mais certaines auront surement un fond de vérité, que vous pourriez trouver utile.

Bon voyage, mes amis, et revenez vite... avec de bonnes nouvelles ! »



Dans les plaines

Une fois sortis du Centrepôle, les PJs pourront se rendre compte que tout ne se passe pas bien dans les plaines. En effet, une vieille famille noble de la capitale a décidé de faire parler d'elle, est fiche dans le secteur une pagaille magistrale.

Humbert Garderon-et-Minstre des Andelles est le chef d'une très vieille famille de la haute noblesse Dérigionne. Le souci, c'est que la famille connaît actuellement de réels revers de fortune, car s'ils sont doués pour les Armes, les Garderon-et-Minstre ne sont pas franchement des politiciens de premier plan.

Sentant que sa famille est en danger, Humbert a décidé de tenter un coup d'éclat, en reprenant en main un ancien territoire familial, situé au nord-ouest de Vieusyl, à l'est de l'ancienne route des plaines (voir le X sur la carte ci contre). Mais quelques éléments viennent compliquer ce projet.

- Plusieurs tribus sekekera vivent sur le secteur ou passent régulièrement pour approcher le Centrepôle.
- Une année particulièrement chaude dans la région a provoqué une prolifération anormale de Deinonychus. Les meutes ont connu un développement anarchique, au point qu'une rumeur insistante parle d'un monstre femelle donnant naissance à des hordes de lézards affamés.
- Des chasseurs attirés par la surabondance de cuir de Deinonychus ont envahi les villages du coin. Selon la bande, ils se comportent parfois en visiteurs corrects, parfois en bandits de grand-chemin occupant le village et se payant sur la bête.
- Quelques villages se sont cotisés pour envoyer un messenger à Serne et demander de l'aide à des mercenaires. Ceux-ci arrivent tous juste, et trouveront surement la situation aussi compliquée que les PJs, ce qui peut entraîner des malentendus.

En bref, on se retrouve avec six factions (Noblesse, Sekekera, Bêtes, Locaux, Chasseurs, Mercenaires) dont certaines sont hétérogènes, et la plupart aussi énervées que sûres de leur bon droit.

Toute cette histoire ne concerne en rien les PJs, mais le bordel ambiant peut ajouter de la couleur au voyage, provoquer quelques rencontres amusantes, voir même donner lieu à un scénario entier si vos joueurs décident de se mêler de cette affaire.

Notez que si l'idée du monstre est parfaitement idiote – il n'y a pas de monstre fertile dans le monde de Bloodlust, ou au moins pas sans une bonne raison – elle risque quand même de faire tiquer les Armes puisqu'elles connaissent Whitebear. Ne vous inquiétez pas : l'Arme n'est pour rien dans cette histoire, et vos joueurs la retrouveront un peu plus tard dans la saga.

Dans le prochain Chagar :

- Des légendes pour les joueurs
- Des réponses pour le meneur

N°120 - 4 OCTOBRE 2017

Que quoi ? Le numéro 120 ?
Ça fait quoi comme durée ça encore ?
Ah oui, non, houla ; avec les numéros spéciaux, ceux qui se suivent de semaine en semaine au lieu des quinze jours normaux, et les trucs très courts ou très longs dont on ne sait plus après-coup s'il faut les compter ou pas...

Bon, bah ça fait long, et on est très contents, et on espère que vous aussi.

[Ndlr : Tu es réellement nul pour les trucs un peu festifs ou émouvants]

Hein quoi ?

[Ndlr : Non non, rien. En plus, le numéro 120, personne ne le fête ni ne s'extasie comme ça. C'est un truc spécial pour toi le « 120 » ?]

Non. Je trouve juste ça cool.

[Ndlr : Ok. Bah, tu verras, 121 c'est encore plus cool et en plus c'est un palindrome. Du coup, ça t'inspirera peut-être pour trouver un truc marrant à faire. Espèce de timbré]

Chiche !

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.

SCÉNARIO 07 - « MANGE-COULEURS » - 2^{ÈME} PARTIE

Lors de la première partie, les PJs ont voyagé de Pôle aux jungles, afin de rechercher le mystérieux Sunbeam. Enfin sur place, ils vont pouvoir, se renseigner sur ce qui est arrivé aux précédents envoyés de Moonglow, suivre leur piste, et peut-être mettre la main sur l'Arme qui les a tirés de leur sommeil.

BRANLEBOUC SUR ROGANCE

Ce petit bourg se trouve sur la Rogance, un fleuve large mais peu profond, qui relie la région d'Inac à la jungle. C'est un village lacustre, s'étendant d'une rive à l'autre, posé sur un large socle pierreux naturel. Le village est un mélange de maisons simples sans étage, de tentes goudronnées pour les étals et certaines maisons louées, et d'entrepôts en bois légers, souvent gardés par une race bizarre de chiens locaux. En quinze emplacements, là où les piliers les plus importants soutiennent la plaque du village, une maison plus massive à deux ou trois étages est installée. Les « tours » sont occupées par les notables, les bouges et fumeries importantes, les deux meilleurs hôtels, et quelques services publics.

L'endroit, indépendant à l'origine, a été annexé par l'Hégémone depuis une soixantaine d'années. Ce fut une annexion en douceur, très inhabituelle comparée à la méthode dure qu'applique d'ordinaire la légion. Il faut dire que Branlebouc est un véritable nœud de négoce. Un grand nombre de voies commerciales rayonnent dans la jungle, aussi bien le long du fleuve que par de petites routes et sentiers plus ou moins stables. Avant même que les légistes ne mettent le village sur une carte, des produits transitaient ici, par le troc entre les tribus et les Alwegs du village, avant de partir en caravane vers Inac, le Gassot ou Grand-pont.

Une fois intégré, Branlebouc l'alweg devint simplement Branlebouc sur Rogance la vorozione, sans que grand-chose ne change. Quelques intermédiaires ont sauté, il y a quelques papiers de plus à signer, et on tient les comptes en Rams plutôt qu'en poulets. Les légistes sont installés dans l'une des quinze tours, et s'occupent essentiellement de finances et de taxes, laissant les locaux et les petites guildes gérer la sécurité et la police.

On trouve de tout à Branlebouc, mais surtout de la siffan, des narcotiques sous une forme ou une autre, et des produits de la chasse. Laissez libre court à votre imagination pour le reste, mais amusez-vous toujours à trouver un twist étrange ou idiot, pour donner un peu de couleur locale.

C'est quoi déjà notre mission ?

Les PJs sont supposés rencontrer un contact ici. Il s'agit de Siméon Porcelier, le Porteur de Low-Pee, un Maillet de bois et de pierre. Siméon est un Alweg bâtard de Batranoban et de Gadhar, ce qui lui facilite le contact avec la plupart des populations. C'est un bon négociateur, un séducteur, et il a le chic pour laisser traîner ses oreilles au bon endroit au bon moment. Le souci, c'est que le duo a aussi un gros défaut.

Siméon et Low-Pee sont deux camés de premier ordre, trop souvent perdus dans les brumes d'un narcotique quelconque. Notez que Low-Pee ne subit pas l'addiction de Siméon, mais en est la cause. Il est un ancien membre des Adeptes du Muffin, renvoyé de la faction et exilé pour avoir volé et fumé un truc un peu trop rare et précieux. Hormis lorsqu'ils transmettront les infos utiles pour la suite du voyage, les deux compères seront à peine utiles aux joueurs. Ils pourront tout de même indiquer de bons guides, des magasins pour s'équiper pour la jungle, et les meilleurs débits de boissons ou fumeries.

Si vous voulez rajouter un peu de bâton dans cette partie du scénario, vous pourriez faire débarquer dans le secteur une bande de l'Ordre nouveau. Disons un groupe de Vorozions, envoyés au comptoir pour s'assurer que les Vorozions du coin ne cèdent pas à « la fièvre de l'ébène » et ne défigure pas le grand Hégémone avec de monstrueux petits métis. La bande pourrait vouloir s'attaquer à un PJ visiblement sang-mêlé, ou à Siméon.



LES ENVOYÉS PERDUS

PIÈRES DE LUNES

Low-Pee est une Arme en pierre de Taamish. Il connaît Moonglow et travaille directement pour lui. Il a conscience que le Bouclier est un gros ponte de la faction, qui préfère agir dans l'ombre.

Les épines d'Ivy et la lame de Belle-Dame sont en pierre d'Œphis. Toutes deux obéissent à Murmures, la patriarche d'Œphis.

La lame de Stew est en pierre de Taamish. Il s'entend très bien avec son patriarche, Starcrash.

HIÉRARCHIE

Murmures et Starcrash ont eux-même confié la mission à leurs subordonnés, pour le compte de Moonglow.

En fait, Belle-Dame et Stew connaissent Moonglow de nom mais pensent qu'il est un membre de l'Éclipse parmi tant d'autres. Ivy ne connaît même pas le nom de Moonglow.

Low-Pee prendra le temps d'expliquer aux joueurs le côté « ponte discret » de Moonglow, et leur recommandera de ne pas citer son nom aux trois envoyés.

Les précédents enquêteurs sont au nombre de trois. Siméon pourra faire remarquer que c'est assez étrange, et qu'il se demande bien pourquoi Moonglow envoie autant de gens sur cette mission. Les Pjs pourront vite comprendre qu'il ne sait rien de ce que recherche les Armes, et ne connaît ni Sunbeam, ni les Premières, ni quoi que ce soit dans ce genre. C'est d'ailleurs le bon moment pour leur expliquer qu'ils commencent à connaître quelques secrets un peu brûlants. Il est peut-être temps pour eux d'apprendre à compartimenter, et de choisir soigneusement qui est supposé entendre quoi.

Siméon et Low-Pee expliqueront aux PJs ce qui s'est passé jusque-là. Le Porteur a été envoyé là par Moonglow il y a quelques années, afin de se renseigner sur l'actualité des jungles, et surveiller les grands événements en cours.

« Je suis un messager, et plutôt doué pour la causette. Moonglow m'a envoyé là, sans trop me dire pourquoi. J'ai bien vu qu'il c'était passé un truc qui l'avait secoué, mais pas moyen de lui faire dire quoi.

Je suis descendu aussi vite que possible, j'ai tourné un peu le long de l'orée, attrapant des infos ici et là, et envoyant des rapports régulièrement. Et puis j'ai fini par m'installer ici. C'est un bon coin pour surveiller les différentes zones de la jungle, sans risquer de finir au fond d'un marais.

Parfois, je levais des trucs bizarres, ou assez intéressants pour éveiller la curiosité du boss. Il envoyait alors un vrai voyageur. Le genre pas forcément malin, mais doué pour se faufiler dans les coins glauques et donner des gnons. Il y en a eu trois, des comme ça. Et maintenant vous.

J'espère que ça se passera mieux que pour les autres ! »

C'est évidemment à cause de l'appel de Sunbeam que Siméon est ici. Moonglow est persuadé qu'il s'est passé quelque chose dans les jungles qui a provoqué l'éveil de l'Arme. Il a donc chargé le duo de surveiller les événements locaux, avec dans l'idée de repérer les éventuelles rumeurs sur un Marteau géant – l'apparence de Sunbeam. Ensuite, il pourrait envoyer des enquêteurs plus chevronnés à sa recherche.

PORTÉS DISPARUS

Low-Pee décrira les trois envoyés avec quelques détails utiles:

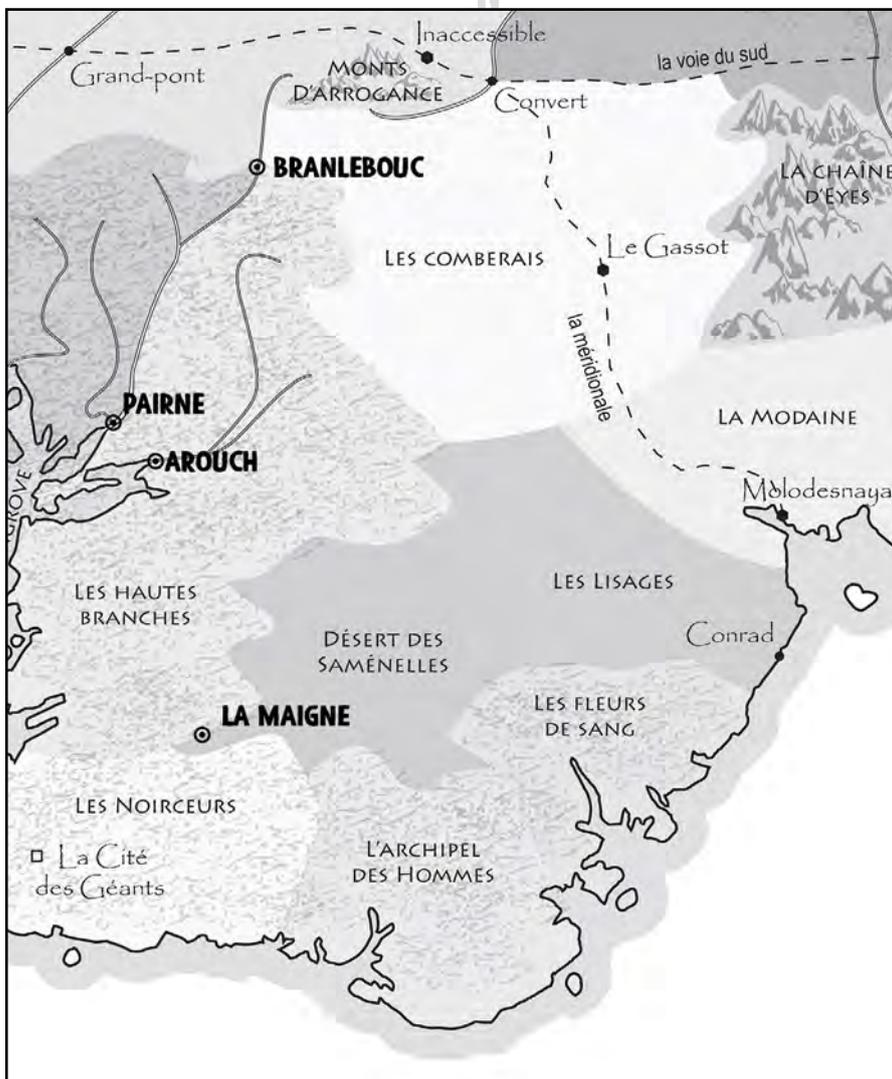
- **Ivy** est une Arme mineure, une Chaîne de bois sculpté ressemblant à une ronce rougeâtre, collante et dégoulinante de sève. Sa Porteuse se nomme **Goupa**, est c'est une minuscule Gadhare (1m20) passionnée de chasses en tout genre. Elle collectionne les trophées dans la jungle, les primes aux criminels dans le sud, et les amants à chaque étape. Elle préfère largement la chasse au gibier, plus amusante et naturelle à ses yeux. Les primes sont utiles pour payer les à-côtés et entretenir le train de vie qu'exige son Arme. Les amants sont simplement un penchant naturel, et un moyen d'avoir un peu de conversation.

- **Mouet** est un archer thunk, réputé pour son talent de tueur discret, mais aussi pour sa cuisine. On raconte qu'il est un véritable maître pour tout ce qui concerne les mets étranges, les mélanges improbables, et les brouets immondes en apparence, mais divins en bouche. Ses voyages sont surtout des prétextes à trouver de nouveaux ingrédients, assisté de son Arme, un Hachoir nommé **Stew**. Les deux compères s'entendent sur tout, y compris les plaisirs de toutes sortes.

- **Hubert Delune des Bouchers**, natif de Pôle, se prétend noble de bonne et haute famille, mais ne trompe pas grand monde. C'est un bonimenteur, un arnaqueur, et la seule chose noble sur lui est son Arme, **Belle-dame**, une grande Rapière de combat

Dess. Hubert est un garçon sympathique, mais qui a un peu de mal à faire la différence entre ses rêves et la réalité. Il passe son temps à raconter des craques à tout le monde, s'embrouillant sans cesse dans ses mensonges, et s'attirant ainsi des ennuis. À son arrivée à Branleboboc, il a ainsi raconté être l'amant de la sœur de l'Empereur, Lætitia, attirant l'attention d'aventuriers Vorozions et risquant de se faire enlever contre rançon... jusqu'à ce qu'un commerçant de l'assistance fasse remarquer que la demoiselle n'avait alors que quatre ou cinq ans.





LES PISTES

En quelques années, Siméon et Low-Pee ont accumulé une centaine de rumeurs plus ou moins intéressantes sur les grands événements de la jungle profonde. Toutefois, seule une demi-douzaine a vraiment paru retenir l'attention de Moonglow.

- Une tribu aurait redécouvert une cité enfouie, quelque part au beau milieu de l'Étouffante. Ce serait un vieux bastion dérigion, protégeant une vallée remplie de mines de diamant, datant de l'âge d'or impérial.
- Dans la Mangrove, des épices sauvages seraient apparus dans un coin où il n'y en avait jamais eu auparavant. Ce serait le résultat d'expériences batranobanes, et la Nation projetterait d'envahir la jungle pour y installer de nouvelles plantations.
- Un monstre serait apparu dans le désert des Samenelles, attaquant les villages de l'orée, enlevant des gens pour les dévorer dans le désert. Une rumeur plus récente raconte que ce serait un démon échappé du Néant, né des sables, enlevant des femmes pour les engraisser et se créer une armée d'enfants fanatiques.

• Dans les Fleurs de sang, des guerriers auraient appris à communier avec certaines plantes, les portant dans leurs chairs comme un arbre porte des champignons, des lianes ou des essaims d'insectes. Les hommes ainsi « infectés » gagneraient des dons semblables à ceux que donnent les épices, devenant imbattables au combat.

• On assisterait au rassemblement, près du bord occidental de la Mangrove, d'un grand nombre de tribus matriarcales. Elles entraî-

raient une armée visant à protéger les femmes contre les tribus phalocrates agressives et les esclavagistes. Leur reine serait une « femme enflammée ».

• Il y aurait une grande guerre dans le sud des Hautes branches, opposant trois tribus importantes, chacune menée par un Porteur. La dernière grande bataille aurait même provoqué un immense incendie dans un coin reculé des jungles. Le feu aurait duré des semaines, chassant ou détruisant plusieurs grandes tribus.

Sauf que...

En réalité, les seules pistes valables, du point de vue de Moonglow, sont les deux dernières. Le feu est l'un des pouvoirs « signature » de Sunbeam, et les deux histoires sont assez étranges pour impliquer une Arme d'une grande puissance. C'est donc vers elles que le Bouclier a envoyé ses enquêteurs de confiance.

En route ?

Une fois renseignés, les PJs pourront se lancer à la poursuite des trois disparus. C'est assez facile, puisque tous les trois sont partis par des bacs de commerce vers le sud. En direction de Pairne, un comptoir alweg installé en pleine jungle. C'est là que les enquêteurs étaient censés se renseigner, avant de suivre leurs pistes. C'est aussi là que les PJs pourront enquêter sur eux, et tenter de les retrouver.

La suite de l'enquête entraînera donc le groupe sur la piste des disparus, laissant à chaque fois entrevoir des pistes vers la véritable position de Sunbeam, puis le moyen de le récupérer. Notez que nous vous proposerons aussi le moyen à chaque fois, de découvrir ce qui est arrivé au disparu, et de le retrouver / de lui venir en aide. C'est pourquoi nous avons veillé, par le biais de Siméon et Low-Pee, à vous donner quelques détails utiles sur les Porteurs et les Armes disparues.

Au fil du voyage, vous pourrez improviser plus facilement des détails sur leurs passages à chaque étape, faisant vivre ces figurants dans l'esprit des joueurs. Il est toujours plus amusant de suivre un vrai personnage lors d'une enquête, plutôt qu'un vague « blip » sur un radar. Et encore mieux : il est bien plus gratifiant de sauver une personne qu'on pense connaître, un futur ami ou un figurant amusant qu'on espère côtoyer, plutôt que de cocher une case sur une to-do-list.

Il y a quelques mois, nous avons dû interdire au rédacteur de cette campagne de promettre une aventure en « X ou Y » parties, après avoir vu débarqué le numéro 8/3 d'un scénario.

Nous sommes au regret de devoir aussi lui interdire les petits encarts intitulés « Dans le prochain Chagar » car il ne maîtrise VISIBLEMENT pas cet aspect là non plus.

Dans le numéro 119, il promettait...

Dans le prochain Chagar :

- Des légendes pour les joueurs
 - Des réponses pour le meneur
-

... mettant ainsi la charrue avant les bœufs, les bœufs hors du pré, et le pré sans taux fixe. Ce qui n'est pas acceptable, aussi bien d'un point de vue logique qu'en terme d'intérêt directs à long terme.

Dorénavant, il est juste autorisé à promettre un Chagar enchaîné pour la quinzaine suivante, et encore, sans trop s'avancer.

N°121 - 18 OCTOBRE 2017

Ok, donc cette fois-ci, on alterne et on essaie un éditto court et simple.

LA SORCELLERIE GADHARE

Voici un petit intermède dans la campagne, afin de vous proposer un article un peu plus crunchy que d'habitude.

La sorcellerie gadhare est très rapidement présentée dans le livre de base, dans un encart de la page 33. Pour résumer, un « sorcier » gadhar est capable de lentement accumuler du fluide, le mettant en forme afin d'obtenir des effets magiques similaires à ceux d'un épice ou d'une Arme-Dieu. Cet article vous propose une manière assez simple de gérer la sorcellerie, reposant sur les pouvoirs et effets que vous connaissez et maîtrisez déjà au travers des Armes et des épices.

D'où vient la sorcellerie

Il existe un trait hysnaton nommé *Sang des Pères* qui ne se manifeste que chez les Gadhars. Ce trait ne s'accompagne d'aucune altération physique évidente, mais il donne à son détenteur une affinité particulière avec le fluide. Un Gadhar ayant le sang des Pères est conscient de la présence et du mouvement du fluide autour de lui, et se sent capable de le manipuler. Cependant sans un entraînement spécifique, ce talent ne sert pas à grand-chose.

La sorcellerie est un art développé par ces Gadhars particuliers pour imiter les prouesses magiques de leurs ancêtres géants. Son fonctionnement est toutefois très différent de la magie des Père et bien plus laborieux.

Seul un Gadhar ayant l'aspect *Sang des Pères* peut apprendre la sorcellerie, en général auprès d'un sorcier expérimenté. Un Gadhar ayant un sang très puissant (un aspect à 4 ou 5 rangs) pourrait éventuellement réussir à développer ses talents de sorcier par lui-même.

Comment tout cela fonctionne

Lancer un sortilège est un processus mental complexe qui nécessite de l'entraînement et de la volonté. Il s'agit de manipuler le fluide ambiant pour lui donner une forme correspondant à l'effet désiré, puis d'amasser le fluide nécessaire pour alimenter cet effet. Un sorcier ne connaît qu'un nombre limité de sortilèges, chacun nécessitant une gymnastique mentale très précise, difficile à apprendre et à maîtriser.

Pour lancer ses sortilèges, le sorcier commence par puiser dans le fluide environnant pour créer la « graine » du sortilège. Ça ne surprendra personne que les Gadhars fassent appel à une imagerie végétale pour parler de leur magie. Cette graine contient toutes les caractéristiques du sortilège, mais pour qu'elle germe, le sorcier doit l'abreuver de fluide.

Il utilise sa volonté pour attirer jusqu'à la graine une quantité de fluide qui dépend de la complexité et de la puissance de l'effet. C'est cette partie qui prend le plus de temps, mais un sorcier maîtrise en général une ou deux formes de rituels. Ce sont des méthodes, des protocoles ou des habillages, qui l'aident à se concentrer et accélérer l'accumulation de fluide : danse, chant, percussions, utilisation d'objets rituels, peintures corporelles, sacrifice, transe, automutilation...

Dangers

La pratique de la sorcellerie se heurte à deux écueils de taille.

Le premier est la différence de disponibilité du fluide qui existe entre les jungles et le reste du continent. Hors des jungles, le temps d'accumulation de fluide est décuplé. Cela rend même les effets les plus simples difficiles à mettre en œuvre.

L'autre problème, bien pire, ce sont les Armes-Dieux. La simple présence d'une Arme à moins de dix mètres d'un sorcier fait échouer le processus d'accumulation de fluide, et donc le sortilège. Pour ainsi dire, l'Arme prend le pas sur le sorcier et s'accapare tout le fluide qu'il était en train de manipuler. C'est l'origine de la haine que les sorciers éprouvent pour les Armes-Dieux, qui non seulement dévorent le fluide de la jungle, mais en plus les font passer pour des baltringues ou des charlatans.

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.



EN TERMES TECHNIQUES

Compétence

Pour faire de la sorcellerie il faut développer la compétence *Sorcier*, qui est similaire dans son fonctionnement à la compétence *Porteur*.

Aspects

Posséder l'aspect *Sang des Pères* est obligatoire pour faire de la sorcellerie, quel que soit son score.

Un sorcier peut avoir un ou plusieurs aspects de *Ritualisation* qui correspondent aux méthodes incantatoires qu'ils emploient pour accélérer l'accumulation de fluide. Par exemple : danse, percussions, chant, musique, méditation, symboles tracés, peinture corporelle, sexe, scarification, sacrifice, ivresse...

Un sorcier peut éventuellement développer des aspects de spécialisation liés à un sortilège donné, afin d'en augmenter l'efficacité.

Mojo

Cette valeur indique la puissance maximale des sortilèges que le sorcier peut lancer. Le Mojo d'un sorcier est égal au score le plus élevé entre sa compétence *Sorcier* et son aspect *Sang des Pères*.

Sortilèges

Les sortilèges sont similaires à des pouvoirs d'Armes-Dieux ou à des effets d'épices. Contrairement à un pouvoir d'Arme, un sortilège n'a pas de score de puissance associé. Le sorcier connaît le sortilège, et choisit ponctuellement la puissance à laquelle il veut le pousser, au moment où il décide de le lancer. La puissance est toutefois limitée par le Mojo du sorcier.

Tous les sorciers maîtrisent un sortilège nommé *Sorcellerie mineure*, qui permet de réaliser de petits effets magiques.

Les sortilèges qu'un sorcier peut apprendre ont des effets similaires à des pouvoirs d'Arme ou à des effets d'épices. Apprendre un nouveau sortilège prend du temps et – dans le cas d'un PJ – coûte des points d'expérience (cf. encart).



COÛT D'ACHAT & TEMPS D'APPRENTISSAGE :

Équivalent d'un **épice libre** :

→ 5 exp et 1 mois d'apprentissage

Équivalent d'un **pouvoir mineur** ou d'un **épice surveillé** :

→ 10 exp et 3 mois d'apprentissage

Équivalent d'un **pouvoir majeur** ou d'un **épice réglementé** :

→ 20 exp et 6 mois d'apprentissage

Équivalent d'un **pouvoir supérieur** ou d'un **épice sensible** :

→ 30 exp et 1 an d'apprentissage

Équivalent d'un **épice périlleux** :

→ 40 exp et 2 ans d'apprentissage

Dans le cas des épices, le degré de sensibilité à prendre en compte est le tout premier de la liste, qui correspond en général à un épice de puissance 1 ou 2 (cf. page 276-277 de Bloodlust).

Exemples :

- un sortilège agissant sur un des états compte comme un **épice libre**
- un sortilège conférant un aspect de sang compte comme un **épice surveillé**

LE LANGAGE DES SORCIERS

• Force-vive

C'est le nom que les sorciers donnent au fluide, et à ses manifestations les plus évidentes. Selon les régions, ils parlent aussi de Sang-de-la-mère, de Sève-à-rêve, ou de Grand Jiji (le terme « jiji » est un mot familier utilisé dans les jungles et désignant le sperme).

• La graine

Premier élément d'un sortilège. C'est le motif essentiel autour duquel le sorcier doit attirer et accumuler le fluide qui alimentera l'effet.

• Mêler le rêve et la terre

Cette expression et une façon imagée de parler d'un lancement de sortilège. L'idée vient de la façon dont le sorcier doit se concentrer, imaginer les effets du pouvoir avant de le lancer, recourant parfois à des visions évoquant l'âge des Pères et les origines de la magie.

• Vole-Sève

Un terme commun désignant les Armes-Dieux ou leurs Porteurs. On parlera aussi de Tue-la-vie, de marcheur du Néant, ou de mange-Jiji.

• Poupées-mortes

Désigne les porteurs d'Armes. Beaucoup de Gadhars des jungles pensent que les Porteurs sont des esclaves sans esprits, assujettis à leurs Dieux de métal. On parle aussi de Mort-qui-ment ou d'Homme-masque.

• Les rêves qui mordent

Les poches de magie glauque sont perçues comme des brisures entre le monde « réel » et les zones les plus dangereuse du monde des rêves. On parle aussi de Terres-mortes ou de Graines-pourries.

Les poches sont de véritables malédictions pour les Gadhars, d'autant qu'elles ont parfois des effets surprenants dans les jungles. Elles peuvent s'éteindre en quelques heures ou au contraire devenir de plus en plus virulentes, lâchant des floppées de monstres sur le secteur avant de s'effondrer dans un torrent de fluide.

Des tribus entières peuvent quitter leur foyer pour fuir une poche trop agressive. Lorsque cela arrive, les Gadhars prennent soin d'indiquer la zone pour que les voyageurs et nomades puissent éviter le secteur « pourri ».

LANCER UN SORTILÈGE

Le sorcier choisit le sortilège qu'il veut lancer et la puissance à laquelle il le lance. Cette valeur correspond au score pour un pouvoir d'Arme.

La puissance du sortilège doit être inférieure ou égale au Mojo du Sorcier.

Pour les sortilèges qui imitent un pouvoir dont les paramètres dépendent du rang du pouvoir (comme *Passe-muraille* ou *Détection du mensonge*), la puissance du sortilège fait office de rang de pouvoir.

Pour les pouvoirs à augmentations (comme *Animation de morts vivants*, ou *Nappe d'ombre*) le sorcier dispose de 2 qualités par point de puissance pour acheter des augmentations.

Le sorcier doit ensuite accumuler suffisamment de fluide. Cela prend un nombre de minutes égal à la puissance multipliée par un score dépendant du type de sortilège :

Effet mineur – Puissance x 3 minutes (*pouvoir mineur, épice libre ou surveillé*)

Effet majeur – Puissance x 4 minutes (*pouvoir majeur, épice réglementé*)

Effet supérieur – Puissance x 6 minutes (*pouvoir supérieur, épice sensible ou périlleux*)

Le sorcier peut faire un test de Sorcier pour réduire cette durée. L'aspect Sang des Pères ne s'applique pas sur ce test. En revanche les aspects de Ritualisation peuvent être utilisés. Si le test est réussi, la durée est réduite de 1 minute +1 par qualité. Si le test est raté, le sortilège échoue dès la première minute de concentration.

Si le résultat final est 0 minute, l'accumulation ne prend en fait qu'une dizaine de secondes (une passe en combat).

SORCIERS FIGURANTS

Soyons honnête : les règles telles qu'elles sont présentées précédemment seraient surtout utiles si un de vos PJs était un sorcier. Or, quand on sait comment la proximité d'une Arme-Dieu pourrait la vie d'un lanceur de sort, il semble peu probable qu'un joueur puisse prendre son pied en jouant ce rôle dans un groupe de Porteurs.

Donc, faisons un peu réduire les éléments techniques du chapitre précédent pour voir comment on peut construire un sorcier figurant.

Un sorcier est bâti comme un figurant standard, auquel il convient d'ajouter :

- Un score de Mojo
- Une indication de ses techniques de ritualisation
- Une liste de sortilèges.

Le score de Mojo peut aller de 1 à 5, la plupart des sorciers compétents ayant 3 ou 4.

Quand un figurant sorcier lance un sortilège, il utilise sa valeur haute pour le test d'accumulation de fluide. Il est cependant possible de lui donner une spécialité dans un ou plusieurs sortilèges. Pour ceux-là, il utilise son score de *Spécialités*.

Un exemple de sorcier

Makmaké, sorcier-traqueur des Noircieurs 3/7

Spécialités – 9 : Discrétion, Bâton lesté, Sagaie, Sauvagerie, sortilège (Invisibilité)

Extra – 8 : Embuscade, Traditions mystiques des Noircieurs, Traquer sa proie

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 3, Ri 1, Vi 3

Mojo : 3 – Ritualisation : danse, peintures corporelles

Sortilèges : Sorcellerie mineure, Aspect critique (Traquer sa proie), Aura de peur, Invisibilité, Réduire la fatigue

Équipement : Protections de bois (bois partiel), un lourd bâton décoré d'os humains et de morceaux de silex, carquois de sagaies



N°122 – 25 OCTOBRE 12017

Les gens ayant apprécié l'édito rapide
et précis du numéro précédent :

Voilà.

SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 3^{ÈME} PARTIE

Au fil de ce scénario, les Armes-brisées et leurs porteurs vont apprendre à connaître les jungles, leur population et la culture du peuple gadhar. Dans ce but, cet opus contient quelques légendes concernant les Pères, leur histoire et leur chute.

Libre à vous de raconter ces histoires les unes à la suite des autres, lors d'une soirée « contes et légendes », ou de les semer au fil du chemin. Il n'y a pas de bonne solution convenant à tout le monde, et la meilleure sera toujours celle qui vous paraîtra la plus facile pour vous, la plus naturelle, ou la plus adaptée à votre table.

LES SAISONS DES PÈRES

« Au temps des anciens d'avant les anciens, quand le monde était jeune et que les grands arbres étaient de jeunes pousses, les Pères régnaient sur la jungle. C'était de grands hommes, des femmes énormes, et leur bonté comme leurs corps était immense.

Les tribus des Pères étaient nées au cœur des jungles sauvages, dans la terre la plus riche et la plus noire. Ils étaient pareils à nous, mais en même temps si différents. Ils étaient rares et précieux comme les fleurs grises du Nangué, et la jungle tomba amoureuse de leur perfection. Au fil des premières saisons du monde, elle les couvrit de cadeaux.

Au premier hiver, elle les rendit solides comme la pierre et souples comme l'eau. Ils devinrent immortels, mais surtout, ils se découvrirent doux et sages, car celui qui ne craint plus la mort peut vaincre les peurs vaines qui séparent et qui blessent.

Au premier printemps, la jungle leur apprit à chanter pour les arbres et les bêtes. Les Pères devinrent alors les maîtres de la jungle, et tous s'inclinèrent devant eux. Les peuples des jungles s'assemblèrent dans l'éclat des Pères, et les Gadhars naquirent de cette lumière.

Au premier été, la jungle leur apprit à changer le monde par les mots et les danses. Ils devinrent bien plus qu'ils n'étaient déjà, et offrirent aux peuples des jungles ce qui manquait à chacun d'eux. Ce fut le zénith de cet âge, et les grands rêves des souvenirs sont nés dans cet été parfait.

Quand vint l'automne, la jungle offrit aux Pères de voir ce qui doit être caché. Emplis de sagesse, privés de peurs, ils s'aventurèrent dans les ombres du monde pour en tirer de nouveaux cadeaux.

À l'hiver suivant, les cités des pères étaient froides et vides. Il ne restait rien de la grande alliance. Les peuples avaient regagné les frontières pour fuir la mort et le sang, car la guerre était sortie des ombres à la suite des Pères, et avait tout emporté sur son passage. »

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.

Notes utiles

Cette légende est surtout destinée à présenter les Pères, et à introduire la dévotion que les Gadhars ont pour ce peuple mythique. Il n'y a pas de grandes révélations dans ce texte, mais déjà une bonne présentation du schéma classique origine/grandeur/chute.

La Nangué est une curiosité botanique des jungles. Cette arbuſte parasite pousse sur les troncs de gros arbres pour atteindre des zones chaudes et lumineuses. Il donne des fleurs et des baies rosâtres, dont on peut tirer un alcool âpre mais agréable, légèrement euphorisant. De temps en temps, il donne aussi des fleurs et des baies gris pâle. La liqueur tirée de ces baies est un euphorisant puissant, qui donne des rêves d'une complexité et d'une précision extraordinaire. Le soucis, c'est que la consommation de ce vin provoque dans un cas sur cinq ou six des overdoses brutales, qui offrent une mort aussi délicieuse que certaine.



LA PROIE DU NÉANT

« Vous connaissez déjà l'histoire des Pères non ? L'origine mythique dans les profondeurs des jungles, l'ascension magique, et les merveilles de l'alliance des peuples !

Ça, tout le monde s'en souvient, et il faut être un imbécile pour ne pas y croire. Pour chaque légende incroyable, il y a un signe, une preuve dans un coin paumé, ou une tribu bizarre au fond des jungles.

La seule chose pour laquelle il n'y a pas de preuve, de signe ou de souvenir, c'est la fin de cette grande histoire. Là, on ne trouve rien, et les Gadhars, si doués pour se rappeler de tout, sont encore plus futés quand il s'agit d'oublier ce morceau du passé.

Vous trouvez que je ne respecte pas les anciens ? Que je suis un mauvais Gadhar ? Non, mon gars. Il se trouve simplement que je ne suis pas un tête-la-boue du fond des marais. J'ai voyagé ! J'ai chassé dans la mer jaune des plaines du centre et passé les portes de Pôle. J'ai même sauté la Wilkes pour voir le désert et les terres des cousins, où la vie d'un homme se juge à la couleur de sa peau plutôt qu'à son honneur ou son courage, et où une poignée de monnaie vaut davantage que tout ça réuni.

J'ai entendu les histoires de tous ces peuples, et des peuples qui sont venu avant eux. Et dans toutes ces histoires, il y a une chose en commun : la magie qui emporte.

Les Elfes, les Danseurs, les Sinuts : ils ont tous connu ça. Chacune de leurs histoires est identique, si tu enlèves les costumes et les ornements. Ils naissent, s'élèvent, grandissent jusqu'à éclipser les cieux, et au plus haut de leur puissance, ils s'évanouissent dans le Néant. Sans une trace, sans un cri, sans espoir de retour.

Pour les Elfes, tout le monde s'en souvient, et si d'aventure, tu l'oublies, il reste les Armes pour le raconter, et les bâtisses vides et terribles de Pôle comme preuve. Un soir, ils étaient là, puissants et magnifiques, terreur incarnée régnant sur un monde en flammes, empli de proies terrifiées. Au matin, les palais étaient vides, les cendres froides et les esclaves libres. Disparus sans un mot, comme tous les autres.

La magie, la Force-vive, ou quel que soit le nom que tu veux lui donner, et une malédiction. C'est l'alcool qui fermente dans le fruit, embaume à midi pour attirer le singe, le saoule de rêves et de douceur, puis le berce et l'endort quand le jaguar vient le chercher. C'est le miel de l'araignée-guêpe, quelle vomit sur sa toile pour attirer sa proie, et la dévorer alors qu'elle se pâme dans la drogue et le sucre.

Un jour, tous ceux qui s'enivrent de magie finissent par le payer. Un soir, sans un mot et sans une trace, les Sinuts ont laissé la place aux Elfes, et les Elfes aux Armes. D'autres ont rejoint l'ombre avant les Sinuts, et après les Armes, d'autres viendront pour prendre leur place. Car la magie et un piège, et les magiciens des proies. Seul le Néant est éternel, et sa magie est froide et simple comme la mort. »



Notes utiles

Cette légende est l'occasion de filer quelques sueurs froides aux joueurs, et peut-être, qui sait, de signaler aux meneurs quelques points étranges de la mythologie de *Bloodlust Métal*.

Notez que, aussi étrange qu'il soit, le délire paranoïaque de l'interlocuteur reste assez cohérent. Assez, certainement pour que des gens parfaitement censés puissent se mettre à y croire. Pourquoi ne pas imaginer une secte, une cabale d'une sorte ou une autre, se mettant à professer ce genre de choses ?

Pourquoi ne pas imaginer des scénarios où cette cabale grandirait peu à peu, étendant le cercle des fidèles et des terrifiés jusqu'à atteindre une force suffisante pour influencer une nation, sa noblesse ou sa population, et préparer des actions réelles – politique, terrorisme ou simple influence – avec pour motivation la peur, la cupidité ou d'autres buts camouflés sous un vernis de mysticisme.

Reste à déterminer, enfin, dans quelle direction penche le crédo d'un tel mouvement. Est-il empli d'espoir, persuadé que la magie disparaîtra un jour avec les Armes et libérera les hommes de leur guerre sans fin ? Veut-il comprendre ce qui se passe, désireux de succéder aux Armes sur le trône maudit des mages ? Ou ses membres sont-ils fous de terreur, résignés à la toute puissance du Néant, et simplement désireux de lui échapper en comprenant comment marche le fluide, les Armes et la magie ? À moins qu'ils n'aient franchis un pas de plus, choisissant de servir plutôt que de craindre. On peut alors imaginer un véritable culte du Néant, de terribles sacrifices, des orgies débridées, sur fond de désespoir absolu.

« THE DUDE – *Are you sure he won't mind?*

BUNNY – *Uli doesn't care about anything. He's a Nihilist.*

THE DUDE – *Ab. That must be exhausting. »*

LA DERNIÈRE NUIT DES PÈRES

« Personne n'est parfait. Tout le monde croit cette fable un jour ou l'autre, mais ce n'est qu'une fable. La femme amoureuse croit son amant parfait, jusqu'à ce qu'il la trompe ou se saoule, et alors elle sait. La mère croit son enfant parfait jusqu'à ce qu'il se batte ou lui mente, et alors elle sait. Tous, un jour, nous faisons ce rêve trompeur, puis nous apprenons, et nous savons.

Les Pères n'étaient pas parfaits eux non plus. Ils étaient grands et sages, oui, mais ils étaient des gens, avec leurs défauts et leur bêtise, leurs colères et leurs rêves. Et si les souvenirs savent une chose, c'est que chaque rêve peut pourrir en cauchemar. Et aucun n'est plus triste et plus horrible que le rêve de Tinouata.

Tinouata fut la dernière des filles des Pères. Elle était de la tribu des rois, et elle avait le pouvoir et l'esprit de ceux sa lignée. Chérie par son père et par ses professeurs, elle grandit en sagesse, en grâce et en magie. Son père, fier du joyau que lui avaient offert les cieux, voulu la marier à Is-Wanati, le dernier roi.

Le roi était un homme bon mais triste. Dans la cité des cercles, au bout du chemin-de-tous, Is-wanati régnait depuis de longues années dans la solitude. Au premier jour où il vit Tinouata, le roi la voulut pour épouse, car leurs sangs mêlés donnerait un roi sans pareil aux Pères. En même temps, il fut pris de peur car il n'arrivait pas à voir le visage de ce fils, malgré tout ses talents de devin et de mage.

Is-wanati et Tinouata devinrent amants et amoureux, mais toujours, le roi repoussait leur mariage, et refusait sa semence au ventre de Tinouata.

« Je ne peux t'offrir cet enfant sans visage, car même si je l'imagine parfait, je ne comprend pas ce qui le cache à ma vue ! »

Tinouata chercha conseil auprès de son père et de ses amis, mais personne ne comprenait les craintes d'Is-Wanati. Pire encore, plus les conseillers et les grands mages des Pères tentaient de le raisonner, plus le roi se retranchait dans la recherche et le rêve, à la poursuite de l'image de son fils.

Un jour, les amis et les soutiens de Tinouata se présentèrent devant le roi, et le sommèrent de donner un fils à son amante. Quel que soit le visage de cette enfant, il serait sûrement un meilleur roi pour les Pères qu'Is-wanati, perdu dans des recherches futiles, négligeant ses peuples.

Les conseillers et les chefs des Pères entrèrent dans de grandes colères, chacun voulant soutenir Is-wanati ou Tinouata, prenant parti, menaçant ou tonnant. Au dernier soir, tous rentrèrent chez eux pour rassembler leurs forces, appeler à eux leurs amis et leurs enfants. Tous savaient que le lendemain, il faudrait convaincre ou ployer, et que le trône des peuples lui-même était en danger.

Mais Tinouata et sa famille n'attendirent pas le matin. Au plus noir de la nuit, la dernière fille des pères et ses frères se glissèrent dans la chambre d'Is-wanati, et ils se jetèrent sur le roi. Pendant que les frères tenaient le roi dans son lit, Tinouata l'enfourcha et le viola, s'emparant de sa semence et la mêlant à sa magie pour s'assurer d'un fils. Is-wanati, brisé par cette trahison, lança un cri qui éveilla la cité entière.

Les soutiens du roi se ruèrent au palais, et se heurtèrent aux partisans de Tinouata. Dans les ombres et la confusion, la sagesse des Pères céda à la peur, et des Pères tirèrent leurs armes face à des Pères. Le sang coula, et partout, des fils et des filles sentirent mourir ceux qui les avaient élevés. À chaque mort, de nouveaux combattants rejoignirent la mêlée, et bientôt, tous furent pris dans la folie de cette dernière nuit.

La force-vive se mit à couler comme le sang, se mêlant aux cris des morts et aux rêves brisés. La douleur et les pleurs firent pourrir le tourbillon, et même les plus sages et les plus doux des enfants des Pères devinrent féroces, cédant au cauchemar.

Au cœur de la nuit, les peuples fuirent devant la folie de leurs protecteurs. Les Gadhars furent brisés en une multitude de tribus, et les frères oublièrent les frères. Les bêtes dociles qui secondaient les chasseurs devinrent folles, et dévorèrent leurs amis de la veille. Alors que les Pères combattaient les Pères, des éclats de force-vive jaillirent en tous sens, semant les graines de mille monstres à venir.

Peu à peu, les rangs des deux camps s'éclaircirent, ne laissant que les plus puissants parmi les mages. Loin d'apaiser les combats, cela ne fit que les rendre plus terribles encore. Les mages se lancèrent des arbres entiers, qui se changeaient en pluies de lances avant de frapper. Ils embrasèrent des quartiers de la cité, pour en tirer les flammes les plus chaudes et les tisser en manteaux ardents dont ils couvrirent leurs ennemis. Au plus fort de cette démence, ils se mirent à arracher des montagnes aux jungles pour les lancer sur leurs adversaires.

On raconte alors que la nuit s'évanouit du ciel dans un cri, les sœurs refusant de contempler plus longtemps la rage et la folie des Pères. Fey, tiré de son sommeil, fut terrifié par ce spectacle. Pris d'un terrible dégoût, il vomit sur la cité des Pères, brûlant les combattants dans un torrent de feu qui balaya tout sur son passage. Au matin, il ne resta du royaume que des ruines brisées et des forêts en flammes.

Puis Watanani se leva. Il avait la sagesse des Pères en lui, et l'héritage de ses parents. Il éprouva la tristesse de son père, Is-wanati, en voyant l'état de son royaume. Il sentit l'amour de sa mère Tinouata, quand elle s'était sacrifiée pour le sauver des flammes et lui donner la vie. Plus que tout, il ressentit la solitude, car il était le dernier des Pères, seul à jamais.

Il sentit approcher une troupe de Gadhars, fils chéris des Pères, venus chercher une explication ou un mot rassurant auprès de leurs souverains. Il sentit leur peur et leur colère, et ne trouva rien à dire pour les rassurer, car il se sentait plus seul que n'importe qui, dernier fils d'un peuple qu'il n'avait pas connu.

Et il entendit alors une voix.

« Tu n'es pas perdu Watanani, car je suis ici moi aussi, et je suis aussi seul que toi, et aussi jeune que toi. Je suis né en même temps que toi, et je t'aiderai de mon mieux car nous sommes frères, autant que la Chair et le Métal peuvent l'être. »

Suivant la voix, Watanani découvrit une flaque de lave dans un creux du palais brisé. Il y plongea une lance, et de cette lave, il tira un cœur de métal pur, qui se lova sur la hampe et étincela comme Fey au zénith.

En même temps que le dernier des Pères, la première Arme-Dieu était née, et avec elle un monde nouveau fait de rêves nouveaux.

N°123 - 8 NOVEMBRE 2017

Le truc bien avec les éditos rapides, en plus de la clarté, c'est que c'est tout de même moins chiant à lire ET à écrire.

[Ça commence à se voir, non ?]

SCÉNARIO 07 - « MANGE-COULEURS » - 4^{ÈME} PARTIE

Retour au scénario cette semaine, avec la première étape du périple des PJs au fond des jungles. Embarqués sur un bac à Branlebouc, ils arrivent au village de Pairne après deux petites semaines de voyage calme - à moins que le meneur n'ait envie de caser là un petit huit clos bien humide.

Pairne

Si Branlebouc est un comptoir résolument orienté *Richesse*, Pairne est lui placé sous le signe de la *Violence*. En arrivant, les visiteurs ne peuvent que s'en apercevoir, tant l'ambiance générale et l'attitude des locaux est marquée. Partout, on se heurte, on se grogne dessus, on se menace et on se regarde de travers. La tension est essentiellement due au mélange des populations qui se côtoient ici, attirées par le rôle de « comptoir avancé » de Pairne. On pourrait penser que c'est le désir de richesse qui a créé la ville avant de laisser la place à la violence, mais en réalité, c'est le plaisir qu'il faut accuser, et en particulier la gourmandise (cf. encadré ci-dessous).

Pairne est un endroit étrange, avec un « vieux village » à l'air presque dérigion, composé de six rues tassées près de la rivière, entouré d'un village plus imposant et bien plus gadhar. Autour, on trouve encore d'autres camps, qui servent à des expéditions plus lointaines, occupés par des Gadhars mais aussi par des visiteurs. Ces visiteurs sont aussi bien Dérigions que Vorozions ou Batra, et tous ont des guides, des porteurs et des protecteurs gadhars. Un joyeux fouillis en somme.

Origine

Pairne fut autrefois un village gadhar tout ce qu'il y a de plus normal. Bien placé sur la rivière, il fut le berceau d'une tribu de pêcheurs nommés Magensis. Le village grandit peu à peu, jusqu'à ce qu'une guerre avec une alliance de tribus voisines ne finissent mal pour les pacifiques pêcheurs. Les survivants prisonniers furent mis au travail ou vendus aux marchands de l'orée, et certains finirent à Pôle. L'un d'eux, prénommé Marno, se retrouva dans une hôtellerie des hauts quartiers où par un heureux hasard, il attira l'attention du maître cuisinier. Marno, cuisinier dans sa tribu, reprit du service pour la noblesse dérigionne, qu'il régala de mille recettes de poisson, ramenées de sa jungle natale. En quelques années, sous la protection d'une série de maîtres, l'esclave grandit en réputation comme en talent, jusqu'à finir au service de l'Empereur lui-même. Aujourd'hui encore, on se souvient de Maître Marno Glise-et-Darmand, et une part de l'art culinaire de Pôle porte sa marque. De façon assez évidente, en revanche, on a presque oublié ses origines et tout pôlard bien né l'imagine comme un palot aux yeux clairs, sorti du caniveau, certes, mais d'un caniveau bien civilisé.

Pourtant, c'est à cause de lui que Pairne existe encore ! En effet, l'Empereur s'était violemment entiché de son cuisinier, et aux portes de la mort, il lui offrit sa liberté, un titre et une considérable rente. Marno l'investit dans un restaurant, puis deux, et finalement, devint le propriétaire d'une demi-douzaine d'établissements. Lorsqu'il eut amassé une petite fortune, l'affranchi s'offrit les services d'une compagnie mercenaire. Les brutes descendirent jusqu'aux jungles, remonterent la Rogance, et arrivèrent au vieux village. Là, la troupe extermina les vainqueurs d'hier, et délivra les esclaves pêcheurs.

La nouvelle Pairne fut rebâtie par les Magensis, aidés par des ouvriers envoyés par Marno - beaucoup d'entre eux étant des esclaves gadhars rachetés à Pôle. Le bourg pris un étrange petit air de quartier perdu en pleine jungle, mêlant bases de pierres taillées et toits de palmes, rues droites dallées et bouquets d'arbres exotiques. Marno vint s'installer, et organisa la pêche et le transport vers le nord des produits conservables, assurant le succès de ses établissements de Pôle et la prospérité de son village. Libre, riche, de retour sur ses terres natales, Marno put enfin envisager une retraite méritée. Après trois mois, il s'éteignit paisiblement d'une morsure d'araignée venimeuse. Chienne de vie.

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.



Cherche Porteurs ?

En enquêtant sur les Porteurs et les Armes décrits par Low-Pee, les PJs découvriront les éléments suivants.

• **Hubert Delune des Bouchers**, est bien passé ici, et s'est même installé un moment au Pont-dure, le bouge le plus sélect du coin – le seul en fait, et sélect est un terme assez relatif. C'est une grande maison installée à l'entrée du seul pont de Pairne : un mélange entre un véritable pont de pierre à la dérigione, et une structure de bois et de cordes assez baroque. Il s'agit en fait des ruines d'un pont classique bâti du temps de Marno, et des patchworks divers qui ont peu à peu servis à combler les effondrements, les dalles brisées ou les piliers engloutis par la vase. Un bon résumé de Pairne, en fait, si on a l'esprit un peu poète. Une bonne image de l'Empire, aussi, si on penche plutôt vers le cynisme.

Toutefois, Hubert a eu des soucis avec la patronne, **Maelda**, une métis derigio-gadhare, qui a fini par s'apercevoir qu'il lui mentait à longueur de nuits et que ses boniments étaient aussi plats que ses poches.

Il a fuit la ville en vitesse, avec quelques chasseurs au cul, mais ceux-ci l'ont rapidement perdu. En fait, il avait embauché un guide nommé **Mattem**, qui l'a mis sur le chemin d'**Arouch**, un village à quelques jours d'ici, ou Hubert voulait « suivre une piste ».

Il sera assez facile de retrouver les divers intervenants de l'affaire pour reconstituer cette histoire, Hubert n'étant pas d'un naturel discret, et n'inspirant pas une grande loyauté à ceux qu'il côtoie.

• **Mouet** à été plus discret, malgré son look très étrange pour le secteur. Il faudra traîner au « petit-port » pour trouver des nouvelles de lui. Il s'agit d'un quartier un peu isolé au sud de Pairne, occupé uniquement par des Magensis. C'est un endroit assez fermé, et les familles ici perpétuent le souvenir du grand esclavage – la période où les Magensis ont été en servitude dans leur propre village ou vendus à l'orée.

Mouet a tout de même réussi à s'y faire des amis – vive le charme et la politesse des Thunks – et a obtenu une place sur une pirogue caboteuse. Le petit-port est en effet le point de départ de plusieurs lignes de commerce vers la mangrove et le sud. Mouet voulait apparemment voyager jusqu'aux limites des Noircœurs.

En enquêtant plus avant, on pourra découvrir qu'il a aussi obtenu un détour vers une île de la mangrove où vivent les singes Monpiss. Cette race fut autrefois chassée pour sa chair et sa cervelle, dont le goût était supposé être l'un des plus fins du continent. Ces histoires remontent toutefois à l'âge d'or, et les Monpiss sont aujourd'hui presque éteints. Mouet aurait dû, comme tout ses prédécesseurs, être éconduit par les Magensis, mais sa passion sincère pour la nourriture et sa connaissance de la carrière de Marno ont fini par émouvoir les locaux.

Petit soucis : le navire qui a emporté Mouet a disparu corps et biens, et personne ne sait ce qui a pu se passer. C'était il y a plusieurs mois déjà, et les commerçants craignent que ce soit le signe de la présence d'une bande de pirates dans la mangrove.

• **Goupa** est bien venue au village, et tout le monde se rappelle de la petite gadhare et de son Arme. En revanche, les gens ont l'air gêné d'en parler aux Porteurs, surtout s'ils se présentent comme des amis à elle. En insistant un peu, on pourra apprendre qu'elle travaille maintenant au Mapinji, un bouge sordide au bord du village. Goupa s'y trouve bien, mais elle ne ressemble pas à la Gadhare sûre d'elle et passionnée décrite par Low-Pee. En fait, c'est une vraie loque, abattue, craintive et amorphe.

Le patron ne sera pas ravi de la visite des PJs, car il n'a pas beaucoup de filles de salle, et que Goupa est aussi facile à vivre que bon marché. En fait, elle ne demande rien d'autre qu'un lit et un peu à manger, et ne s'offusque pas si on envoie du monde dans le-dit lit. En fait, il sera vite évident que la demoiselle fait tout pour se punir.

Interrogée, elle expliquera qu'elle a perdu son Arme un soir de fête, et s'est réveillée dans cet état, brisée, privée de sa meilleure amie. Elle ne s'explique pas cet abandon, mais passe son temps à s'accuser de n'avoir pas été une bonne Porteuse. Sinon, pourquoi son Arme ne serait-elle pas revenue la chercher ? C'est un bon moment pour montrer aux joueurs l'effet sur un Porteur du départ de son Arme, et jouer sur la corde sensible.

Les PJs, n'étant pas dépressifs et brisés, risquent de trouver l'histoire étrange, et auront bien raison. En réalité, Goupa a été droguée et arnaquée par Maïji Akar, un aventurier batranoban qui a déjà joué ce tour quelques fois, et que les personnages pourront recroiser bientôt⁽¹⁾. Il ne sera pas possible de dénouer l'affaire ici, car les gens présents à la soirée se rappellent surtout d'une bonne fête et d'une énorme gueule de bois. De plus, c'était il y a quelques mois déjà, et la moitié des gens présents sont repartis chez eux, en voyage, voire morts pour certains.

Ce serait donc une bonne idée que les PJs s'intéressent à Goupa, et même l'emmenent avec eux pour l'aider à remonter la pente. Habitée au voyage, elle pourrait faire une bonne assistante, et même une Porteuse de rechange très correcte.

(1) Oui, je sais que c'est mal de teaser, mais c'est si bon. Et puis vous devez avoir l'habitude maintenant.



ET NOS PISTES ALORS ?

Les pistes 1 à 4 (cf. Chagar 120, page 3) ne seront pas explorées ici, car comme on vous l'a déjà dit, Moonglow ne les a pas prises au sérieux. Ce ne sont que des amorces utiles pour exciter vos joueurs, et donner un peu de couleur locale. Noter bien que si elles peuvent vous servir, ou si l'une d'elles vous tente pour improviser un scénario annexe, il ne faut pas vous gêner pour nous. Enjoy !

Le rassemblement de tribus matriarcales, et leur reine / femme enflammée

Cette rumeur est bien arrivée jusque là, mais n'inquiète pas grand monde au village. Il faut dire que les rôles sont peu genrés à Paine, et que chacun y fait ce qu'il veut. Le village est dirigé par un conseil qui se réunit régulièrement, avec un envoyé de chaque famille, et il y a souvent plus de femmes que d'hommes. Le côté matriarcat ne fait donc pas vraiment peur, et tant que tout ça se passe plus au sud, il n'y a pas de raison valable de s'inquiéter.

Concernant la « femme enflammée », les locaux feront remarquer que ça peut vouloir dire n'importe quoi. « *Les gens du sud profond sont des sauvages superstitieux ! Il suffit qu'elle porte une tenue bizarre ou des plumes jaunes dans la raie, et ils délirent comme des batra en plein trip !* ».

Si un joueur évoque la possibilité d'une Arme-Dieu, on leur confirmera que c'est aussi une bonne option, et on ajoutera « *Ou alors, elle a un sorcier pour ajouter un peu d'éclat à ses discours* ». C'est le bon moment pour filer la trouille à vos joueurs, et leur filer quelques infos sur cette particularité locale (cf. Chagar 121). Pour garder l'effet de surprise, éviter de leur dire que les Armes ont l'avantage sur les sorciers dans presque tous les cas ; ce n'est pas le genre de choses dont les sorciers font la publicité. Et évidemment, il n'y a pas de sorcier à Paine : beaucoup trop de voyageurs, de gardes du corps, et forcément, d'Armes-Dieux de passage.

En rassemblant divers témoignages, les joueurs pourront apprendre que le « rassemblement » se faisait surtout dans l'étouffante et dans les marais il y a quelque mois de ça, mais que maintenant, les choses ont bougé vers la mangrove. Il y a clairement des choses qui se passent, que ce soit un vrai mouvement de troupe, de simples recruteurs en mission ou, pour les paranoïaques du fond, un simple déplacement de la source de la rumeur. En tout cas, quelques personnes raconteront qu'une bande de guerrières est passée il y a quelques semaines, venant du nord. Elles ont aussi posé des questions sur la reine enflammée, et sont parties vers Arouch.

La grande guerre du sud

Et plus précisément, la grande guerre dans le sud des Hautes branches / les trois tribus menées par des Porteurs / le grand incendie dans un coin reculé des jungles.

La majorité des gens aura entendu parler d'une des deux premières infos (la grande guerre / les trois tribus), mais sous des formes franchement déformées. En fait personne n'est trop sûr de ce qui se passe, et les infos varient avec les interlocuteurs :

– Ça se passe dans le sud des hautes branches, au cœur de la région, ou carrément plus au sud, dans les noirceurs.

– C'est une tribu divisée en pleine guerre civile, deux ou trois tribus, et pour les plus emportés, des dizaines de tribus assemblées en hordes.

– Il y a un ou deux porteurs d'Arme, Un chef Porteur dans chaque camp, ou des monstres à forme humaine dirigeant les armées opposées. Cet aspect des choses est le plus disputé, chacun ayant trouvé une variation bien flippante à raconter pour se faire payer un coup au bouge...

En revanche, sur l'incendie, pas de doute : il a bien eu lieu, mais c'était il y a plusieurs années déjà. Tout le monde se rappelle bien des histoires venues du sud, de tout le sud, sur un incendie titanesque dont on a vu les fumées jusqu'à la côte, et qui a fait fuir des tas de tribus de leurs terres ancestrales.

De l'avis des locaux, l'incendie et la guerre n'ont donc rien à voir, et on se moquera même un peu des civilisés qui mélangent tout et ne comprennent rien aux jungles. Du côté des joueurs, pourtant, ça risque de sérieusement chauffer, puisque les dates très approximatives données par les Gadhars collent franchement bien avec la date ⁽²⁾ de leur réveil dans une grotte de Mortepente.

Voilà donc l'élément utile qui manquait aux enquêteurs précédents, la piste à suivre, et la preuve que Moonglow a bien fait de les envoyer ici.

(2) Oui, ok, promis, dès que j'ai le temps de me poser un moment, je vous bricole un calendrier idéal de la campagne, comme promis dans le Chagar 98. Houla ! Le #98 ? Sans rire ? Euh... pardon pour le retard ?

OCCASION À SAISIR !

Cher meneur, ce peut être pour toi l'occasion de ressortir certains des éléments laissés dans la jungle par tes joueurs, lors du prologue.

Je ne peux pas te dire quels éléments, ni comment, ni où les utiliser, parce que cette histoire ne peut être que celle de TA table. Mais si tes joueurs ont posé des choses amusantes, dramatiques ou bizarres lors de l'étape « divinité »⁽³⁾, au tout début de l'histoire, c'est probablement une des meilleurs occasions pour les réutiliser.

Un vieil ami, un adversaire, une croyance étrange, peuvent resurgir sans crier gare, pour une scène unique, qui n'appartiendra qu'à votre groupe, à votre campagne.

Notez que ce n'est pas le seul endroit où vous pourrez faire ça, mais c'est certainement une bonne occasion, et en tout cas, c'était une occasion parfaite pour moi de vous rappeler cet outil sympa, qui traîne dans un coin de votre table, pour rendre votre version d'Éclats de Lune unique.

Alors rappelez-vous bien de prendre des notes durant tout le prologue, et de les relire régulièrement lors de la campagne, pour saisir chaque occasion de personnaliser votre aventure et celle de vos joueurs.

(3) Chagar 90, page 6, scènes 2 et 3

N°124 – 22 NOVEMBRE 2017

Bon allez, ok, promis, c'est fini : plus d'édito en quelques lignes, bâclé cinq minutes avant la deadline, juste pour occuper la colonne d'intro. On rattrape avec des éditos sérieux, posant les enjeux de l'opus, l'actu du jeu ou filant une ou plusieurs infos utiles.

Promis !

Dès le prochain numéro.

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.



SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 5^{ÈME} PARTIE

Petit résumé / point sur l'aventure : où en somme nous de l'enquête ? Au début de cette 5^{ème} partie, les PJs doivent, en gros savoir ceci.

• **Hubert Delune des Bouchers**, a fui Pairne, en direction d'**Arouch**, un village à quelques jours au sud-est, pour « suivre une piste ».

• **Mouet** a pris une pirogue vers les limites des Noircieurs, avec un détour prévu vers une île où vivent des singes particulièrement goûteux. Mais le navire a disparu faisant craindre la présence de pirates plus bas dans la mangrove.

• **Goupa** a perdu son Arme dans des circonstances étranges, et c'est maintenant une fille brisée, craintive et amorphe. Dans le meilleur des cas, les joueurs l'ont emmenée avec eux comme assistante, Porteuse de rechange, ou amie pour les plus positifs.

Et on va où maintenant ?

Il y a deux pistes évidentes en sortant de Pairne : le sud direct par les pirogues marchandes (à la suite de Mouet), ou le village d'Arouch en suivant la piste d'Hubert. Notez que la piste de la « Reine enflammée » pointe aussi vers Arouch, alors que les histoires autour du grand incendie pointent davantage vers le sud. Les deux options sont donc ouvertes.

Notez que le choix de l'itinéraire, lors de cette partie du scénario, peut aussi être influencé par les possibilités évoquées dans l'encadré « OCCASION À SAISIR ! » du précédent Chagar (cf. #123, page 3).

CAP AU SUD !

Si les PJs choisissent de filer au sud en pirogue, l'étape la plus dure se déroulera avant le départ. Il va falloir, en effet, convaincre une bande d'Armes-Dieux d'accepter un voyage assez spécial :

- en **pirogue** (pas le navire le plus rassurant)
- dans une **mangrove** (mêlant hauts fonds et zones de vase épaisse)
- une mangrove **dangereuse** (prédateurs dans l'eau, dans les arbres, dans le bateau)
- et sous la menace possible de **pirates** (quoi, ça ne vous suffit pas ? des pirates !)

Autant vous dire que cela représente un challenge pour une Arme, même aventureuse, de se jeter dans un tel périple. Il y a un bon nombre d'endroits, sur ce chemin, où la petite bande pourrait se retrouver perdue pour quelques décennies, voire, en cas de grosse malchance, à jamais. Selon l'option de jeu autour de votre table, vous gèrerez les discussions directement, ou arbitrez les discussions entre joueurs. Amusez-vous bien, et laissez-les douter à chaque seconde de ce que vous préparez en réalité.

Ce que vous ferez de cette partie de l'histoire est entièrement libre. La pirogue prise par Mouet a bien disparue lors d'une attaque par des pirates gadhars, mais ils peuvent être partis depuis longtemps, ou être encore dans le secteur si cela vous amuse. Il n'est pas nécessaire de transformer cette partie du voyage en grand aventure, mais si le début de la soirée a été un peu mou, ne vous gênez pas pour enchaîner les pistes et les éléments typique du style « Pirates des Caraïbes »

- Les PJs trouvent le site d'une attaque sur la plage d'une petite île
- Piétage en eaux troubles et cadavres à demi dévorés dans les racines affleurantes
- Les PJs croisent d'autres pisteurs, venus d'un village attaqué il y a peu
- Alliance improbable entre Porteurs blancs et sauvages en plein trip « vengeance »
- Découverte du mouillage des pirates, obéissant à un Porteur mineur qui relève les morts pour grossir les rangs de sa troupe de gadhars dépravés
- Final en grande baston avec course sur les pontons et les lianes, duel épique, et trésor dans des coffres ruisselant de piécettes, d'étoffes et d'épices.

Mais de toute façon, Mouet a échappé à l'attaque de son navire, et on ne le retrouvera que dans le prochain épisode. Oui, c'est frustrant, mais ça arrive. Désolé.

UN PETIT RACCOURCI ? (INTERMÈDE OPTIONNEL)

Au moment qui vous conviendra le mieux, vous pourriez vouloir jouer ce petit intermède, histoire de montrer un peu de sorcellerie à vos joueurs.

Un jeune garçon (Mabé) abordera discrètement les PJs, après les avoir entendu parler de leur voyage vers le sud. Il leur expliquera qu'un sorcier vit en secret dans le secteur, et s'est caché à leur arrivée, de peur de devoir affronter des Porteurs. Le sorcier n'est pas très doué – il est assez jeune – mais il maîtrise bien « le voyage », et pourrait accélérer leur aventure. En plein milieu de la conversation, les PJs pourront s'apercevoir qu'une jeune fille (Mitéta) les espionne.

Elle se présentera comme la sœur du sorcier, et les suppliera de ne pas lui faire de mal. Il a juste peur des Porteurs, et ne veut pas leur nuire. Elle confirmera les dires de Mabé, aussi bien sur les pouvoirs de son frère que sur sa capacité à envoyer les gens là où ils veulent se rendre dans la jungle.

Grâce à Mitéta, les PJs pourront approcher le sorcier (Nialomo) qui acceptera facilement de les aider, simplement pour ne pas se faire tabasser. Il a clairement une trouille bleue des Armes-Dieux, et semble même avoir des accès de douleurs à leur proximité, qu'il cache assez mal.

Le sortilège de Nialomo consiste à enchanter une arche végétale, afin de créer une porte vers un autre endroit de la jungle. C'est un sort puissant, qui a occupé tout le début de ses études, et Nialomo serait sûrement assez fier de son talent si les PJs ne lui fichaient pas une telle pétoche.

Avant de commencer, Nialomo expliquera tout aux PJs, ne voulant surtout pas s'attirer d'ennui en les « surprenant » en cours de route.

Le rituel prend une demie-journée, le sorcier chantonnant une mélodie sourde sans arrêt, tout en peignant de couleurs vives une mélange de lianes et de feuilles entre deux arbres. Lorsque le portail sera prêt, les PJs devront s'en approcher, et se concentrer sur leur but afin de le « pointer » dans la bonne direction. Si les voyageurs ne connaissent pas bien leur destination, il leur faudra se concentrer sur un ami à rejoindre, une cible potentielle, ou tout ce qu'ils savent de leur but.

Point important, les PJs ne pourront pas s'approcher avec leurs Armes à ce moment-là, car cela briserait le rituel en dévorant le pouvoir du sorcier. Cela risque de provoquer une belle crise de paranoïa ! Nialomo, en couinant de peur, leur dira qu'ils peuvent prendre toutes les précautions qu'ils veulent, et que pitié, pitié, pitié, qu'il ne le tue pas !

Une fois, le portail orienté, les PJs pourront récupérer leurs Armes, et devront ensuite laisser Nialomo s'écartier du portail avant de le franchir. En gros, il ne faut pas, une fois le rituel commencé, que les Armes se trouvent à moins de trente mètres du sorcier.

Et dans la pratique ?

Tout se passe comme prévu. Nialomo commence à incanter et à peindre au petit matin. En milieu de matinée, il paraît soudain tendu, et crie aux joueurs de reculer un peu. Tout paraît alors s'arranger. Puis au tiers du rituel, il demande soudain aux joueurs d'approcher, rappelant, au besoin, que les Armes doivent rester loin.

Malgré les craintes des joueurs, il n'y a pas d'arnaque ici, et tout se passera bien. Les Porteurs se concentrent sur leur but ; Nialomo les enjoint à se concentrer davantage ; le meneur demande aux joueurs à quoi ils pensent, insiste un peu ; tout va bien... quand soudain une odeur pestilentielle s'élève dans la jungle, alors que retentissent au loin des hurlements de douleurs et des cris étranges, qui s'éteignent aussitôt. Nialomo est tourné vers le portail, l'air terrifié

– Mais vers quel endroit horrible avez-vous ouvert ce chemin ?

Alors que Nialomo fini de « tendre le portail », les PJs prêts au départ, une matrone fessue et énervée débarque dans la clairière. C'est Namidoté, la mère de Nialomo, qui vient d'apprendre que son fils est en train d'utiliser sa magie pour aider des étrangers, et surtout que cet idiot le fait gratuitement ! Il va falloir la convaincre de laisser tout ça continuer sans qu'elle fiche tout en l'air en fichant une torgnole au sorcier, en ameutant les gardes du village ou autre facétie maternelle. Dans l'idéal, un joli cadeau ou une belle somme d'argent la calmeront vite, et elle partira vers le village en entraînant son fils par l'oreille, laissant les PJs s'esclaffer, puis s'approcher du portail.

En traversant le-dit portail, les PJs se retrouveront aussitôt... deux pas plus loin.

Car oui, c'est une escroquerie, destinée à vider les poches de gogos trop bancs et trop crédules. Nialomo, Mitéta et Mabé sont les enfants de Namidoté. Il n'y a aucun sorcier dans la bande. Aussitôt hors de vue des PJs, la famille filera se cacher dans la jungle, le temps que les voyageurs énervés quittent le secteur. C'est dangereux et vicieux, oui, mais cela coûte juste le prix de quelques baies puantes, et un peu de bagout.

NOTE D'OPPORTUNITÉ

Cette scène n'est pas obligatoire dans le scénario, et c'est peut-être même une mauvaise idée de la faire jouer ici, si vos joueurs n'ont pas encore découvert les sorciers.

En revanche, si vous faites jouer cette aventure à un groupe de joueurs un peu blasés, ça peut être un intermède intéressant et/ou amusant.

Et au pire, gardez cette histoire pour une autre fois, ce n'est jamais perdu.

VISITE À AROUCH

Le port d'Arouch n'est pas situé bien loin de Pairne – une centaine de kilomètres à peine – mais à travers la jungle, cela peut tout de même prendre une bonne semaine, et encore, avec l'aide d'un guide et sans trop de malchance. La déception est d'autant plus forte à l'arrivée, car il s'agit d'un village de jungle TRÈS quelconque.

Autrefois, des commerçants et des voyageurs utilisaient le petit fleuve qui arrive à Arouch – le Serpent-danse – comme biais pour faciliter le chemin vers l'orée. Malheureusement, depuis que Pairne et Branlebouc ont organisé les trajets sur la Rogance, Arouch a perdu beaucoup de son intérêt, et il n'y a que les contrebandiers les plus acharnés, les réfractaires aux taxes et les retardataires qui exploitent cet axe. Arouch a donc aujourd'hui une vilaine odeur de rance et de décrépitude, qui sonne mal dans ce berceau de vie qu'est la jungle.

Rappelez-vous ce vieux village de Ploucardie où vous avez passé vos plus mauvaises années de jeunesse, vos pires vacances, ou vécu ce mariage horrible, paumé dans une cambrousse cafardeuse et humide. Remplacez les vieux du village par des chasseurs désœuvrés, les énormes corbeaux par des moustiques du même tonneau, et l'ennui profond par une morosité menaçante, et vous avez votre décor.

La reine enflammée

Les **guerrières en maraude**, à la recherche de la reine enflammée, sont bien là. En fait, toutes les rumeurs sont presque vraies, mais l'histoire est un peu plus compliquée que prévue. Il y a bien un rassemblement de tribus matriarcales en préparation, mais la jungle n'est pas la seule concernée. Ce sont les Sekekers qui sont sur le sentier de la guerre, et la prétendue « Reine » est une Porteuse qui se charge de recruter, dans les jungles, des alliées pour ses projets.

En arrivant au village, on apprendra que les voyageuses sont bien arrivées de Pairne, et discutent avec l'équipage d'un petit navire, *La silencieuse*. Si une Porteuse ou une Arme convaincante enquête de ce côté-là, elle pourra rencontrer les femmes du bord, et en apprendre un peu plus.

Pour résumer, les Sekekers sont en pleine tourmente dans les plaines, après des combats très violents contre les légions de l'Hégémone. Plusieurs meneuses ont battu le rappel des tribus dans les plaines, mais aussi les forêts du centre et les feux d'Héles. Il y a du vilain qui se prépare, et cela ne se limitera probablement pas aux plaines. Une porteuse nommée Élyria, dont la tribu a particulièrement souffert lors des combats, a décidé de s'enfoncer dans les jungles pour recruter des guerrières, voire même des tribus entières. Les filles du navire sont des fidèles d'Élyria, et elles la décrivent comme une héroïne, une meneuse d'exception, et une guerrière hors-norme.

On s'en doutait, elle maîtrise plusieurs pouvoirs liés au feu, mais comme les PJs le comprendront vite, cela n'a rien à voir avec l'aventure en cours. En revanche, comme tu l'auras compris, sagace lecteur, c'est un gros implant pour un scénario à venir. Il est donc important que les joueurs croisent les voyageuses à Arouch, ou à défaut, rencontrent d'autres recruteuses de Lyria lors de leur périple ou au retour de cette aventure.

Tab'

En particulier, les PJs pourront rencontrer une jeune Sekeker nommée Tab', qui écoute discrètement tout cela, avec des étoiles dans les yeux. C'est une fille de vingt ans, secrète et un peu craintive, mais qui porte toute les marques d'une guerrière entraînée. Elle ne dira rien sur elle-même, mais pourra parler de la culture Sekeker à une visiteuse intéressée. Tab' n'est pas là comme recruteuse mais comme guerrière et garde. C'est une Sekeker assez typique, quoique moins agressive et moins monolithique que ses sœurs. Elle sera particulièrement avide de récits de voyage, n'ayant jamais connu que les plaines, et s'étant découvert en venant ici une vraie soif de nouveauté.

Tab' peut vous servir à offrir une porte d'entrée, un point de vue sur les Sekekers un peu moins bourrin que d'habitude. L'idée est aussi de nommer et d'animer clairement une Sekeker que vous pourriez ressortir plus tard (dans le scénario à venir chez les Sekekers, par exemple) pour aider et guider les PJs.

Si vos joueurs connaissent déjà bien les furies pour une raison ou une autre (il y en a une dans la bande, vous avez glissé dans votre campagne un scénario où elles apparaissent, vos joueurs sont de vieux routards de Tanaephis...), vous n'aurez peut-être pas besoin de Tab', et pouvez donc l'ignorer sans dommage, ou la remplacer par un personnage plus haut en couleurs.

Pour finir, si vous pensez que Tab' ne convient pas à votre groupe, n'hésitez pas à la revoir plus ou moins en profondeur, pour vous assurer que les joueurs – un ou deux, au moins – s'y intéresseront, et surtout, s'en souviendront. Comme nous le disions déjà dans l'édito du MdC #2, les rencontres et les figurants sont une source essentielle de plaisir et d'émotions dans une bonne partie. Soignez cette rencontre, pour qu'elle soit aussi efficace que possible quand vous la ressortirez de votre manche.



TONKAT

Tonkat

Arme-mineure – Puissance : 2
 Personnalité animale
 Type : Hache gadhare
 Composition : Airain
 Bonus : Combat +2d
 Rupture +2

Aspects :
 Lourde 2
 Tactique d'embuscade 2
 Intimidation 2 (2dS)
 Blasé 2 (2dS)

Pouvoirs :
 Dégâts spéciaux à distance (Choc) 2
 Douleur 2

Limitations :
 Désir exacerbé : Violence 2
 Désir exacerbé : Plaisir 2

Motivations :
 C'est ma terre, je la protège 3
 Être reconnu par les Armes-majeures 1

Hubert

Concernant **Hubert**, on apprendra facilement qu'il est bien passé à Arouch, mais qu'il a vite filé plein sud avec une bande d'esclavagistes. Apparemment, il n'a pas fait trop de dégâts au village, n'a pas engrossé la fille du chef, et n'a rien volé de repérable. En revanche, on ne le tient pas en grande estime, vu les gens avec qui il s'est acoquiné.

La bande est commandée par un nommé Marjhar, un souvenant franchement déplaisant, dont tout le village a peur. Réputé pour ses cauchemars qui réveillaient tout ses voisins étant enfant, Marjhar a grandi pour devenir un être brutal, agressif et torturé, qui partage volontiers sa souffrance avec autrui. Il s'est emparé d'une Arme-Dieu mineure nommée **Tonkat** il y a une dizaine d'année, et est devenu « justicier ».

En gros, il pourchasse les criminels qui ennuient les tribus du coin, puis se débarrasse des-dits criminels en les vendant aux esclavagistes qui opèrent les longs des rivières. Cette fois-ci, il a réuni quelques acolytes, et les a entraîné vers le sud pour capturer des réfugiés du **grand incendie**. En effet, il en reste encore des bandes éparses un peu plus au sud.

L'incendie ayant fait fuir des gens de multiples tribus, les réfugiés sont assez variés. Certaines de ces bandes sont donc des malheureux errant d'abri en abri, repoussés de villages peu accueillants ou fuyant les prédateurs. D'autres sont de vrais tueurs, s'adaptant simplement à un nouveau terrain de chasse et à de nouvelles proies, sur deux pattes ou davantage.

Dans tous les cas, ce sont de bonnes sources d'informations sur ce qui se passe au sud, et sur le grand incendie. Il faudra donc simplement que vos joueurs pointent dans la même direction qu'Hubert et la caravane de Majhar, puis que vous choisissiez, selon leur méthode, une de ces solutions :

• Croiser des réfugiés « cool »

Il faudra alors probablement les aider à se trouver un abri, les sauver d'une attaque d'un style ou d'un autre, ou les aider à être acceptés dans un village. Il est aussi possible de simplement les croiser dans la jungle, puis de les forcer à parler, mais ce n'est pas très... Oui, pardon, ça marche en fait.

• Croiser des réfugiés « pas cool »

Dans ce cas, c'est encore plus simple, avec simplement l'obligation de faire des prisonniers en cas de baston. Les PJs peuvent même être payés par un village ayant des soucis pour chasser ces gêneurs agressifs.

• Croiser la bande de Majhar

Là, il y a moyen de rigoler un peu, voire de commencer un combat qu'il faudra interrompre en cours de route, en informant Hubert qu'on est supposé être allié à lui. Une bonne solution peut être de faire arriver les Pjs au milieu d'un combat en cours entre la caravane et des « pas cool ». Dans la cohue, les coups lancés vers tout ce qui n'est pas visiblement un pote, et l'incertitude des alliances, on peut poser une très vilaine ambiance.

Ok, mais au final ?

Le but de tout cela est que vos PJs puissent causer avec des réfugiés, et qu'ils aient enfin une piste vers l'origine de l'incendie. On leur indiquera alors un petit massif montagneux, aux limites nord des noirceurs. Les réfugiés ajouteront qu'il est impossible de le rater, car même si l'incendie date de plusieurs années, les flammes brûlent encore dans les monts, et on aperçoit leur lueur à des jours de marche, lorsque la nuit est claire.

Incrédules, certainement, les PJs pourront reprendre la route vers cet « incendie permanent », probablement accompagné de nouveaux compagnons, s'ils ont eu la chance de croiser Hubert et Belle dame.

Le retour de la vengeance de la route (again)

Il va donc falloir reprendre la route, pour rallier un coin paumé au milieu des jungles, dans une zone réputée pour ses dangers. Le grand incendie étant un événement relativement récent, ses impacts se font encore sentir (comme les PJs viennent de le voir avec les problèmes liés aux réfugiés).

Cela devrait pouvoir suffire à animer le voyage, au moyen de petites rencontres :

- Des bandes de prédateurs en maraude (et peut être à la recherche d'un dîner)
- Un dinosaure perdu loin de chez lui (et probablement affamé)
- Une tribu de Gadhars des profondeurs (et... c'est bon vous voyez le concept ?)

Si vous n'êtes pas inspiré ou si vos joueurs sont pressés de voir la suite, vous pouvez aussi ellipser avec miséricorde. C'est très gentil de votre part, soyons clair. Vos joueurs ne vous méritent pas !

LA ROUTE DES FALAISES

Alors que les PJs sont éreintés, assommés de fatigue et de tension après les mille dangers affrontés, ils se retrouvent devant un étrange spectacle. La jungle, devant eux, devient soudain plus épaisse et plus verte que jamais, et en même temps, plus facile à parcourir. C'est comme si l'endroit, malgré la vie presque insolente qui s'y manifeste, devenait plus calme et moins agressif. Même les prédateurs, dont on verra pourtant des traces assez claires, se font plus discrets, et ne troublent le voyage que si on cherche activement à les provoquer.

En réalité, les joueurs viennent de pénétrer dans le secteur ravagé par l'incendie. En quelques années, la jungle a repoussé avec frénésie, alimentée par la force vive de la jungle et les petits secrets du coin. Déserté par une bonne partie de sa faune, la jungle locale est devenue un havre de paix, et les petites bêtes qui ont déjà repris leur place s'en donne à cœur joie. Les sous-bois n'ont pas encore la densité des jungles alentours, et sont donc bien plus faciles à naviguer. La chasse est facile, la faune n'ayant pas repris l'habitude de se faire tuer à longueur de temps. En fait, à part se goinfrer de baie et baiser à couilles rabattues, ils ne sont pas bons à grand chose. Même les quelques prédateurs qui se sont réinstallés sont trop gras et fainéants pour vouloir s'en prendre aux PJs.

Après deux jours de voyage, on apercevra les silhouettes de quelques monts flottant au dessus de la canopée, et effectivement, une vague lueur une fois la nuit tombée. Les renseignements étaient bons, et le but est à portée de main. Joie.

LA CITÉ DES FALAISES

Il faudra une bonne semaine au groupe pour rallier la zone de la lueur, au grand étonnement des PJs les plus optimistes. Pour commencer, la petite chaîne est plus élevée que prévu, et grandit peu à peu alors que les voyageurs approchent. On est à la limite entre mont et montagne, et si le spectacle est au rendez-vous, la randonnée s'en ressent un peu. À mesure qu'on avance, il faudra faire des détours pour esquiver des failles, des affaissements de terrain, et des chaos rocheux mêlés aux arbres et aux lianes. Puis finalement, en contournant l'un des monts les plus massifs, on découvrira un spectacle saisissant.

La « cité » des falaises était autrefois composée d'une longue suite de bourgs, grimpants le long d'une pente à degrés sur presque la moitié du mont des griffes. Reliés par des escaliers massifs, les bourgs devaient pouvoir abriter une population étonnante pour la jungle, comparable à une véritable ville moderne. Aujourd'hui, il ne reste que des ruines, et pour ne rien arranger, des ruines fumantes.

La lueur vient bien de la cité, et plus précisément du bourg le plus élevé (9) où trône une ziggourat massive, couverte de l'éclat violent d'une chaleur insupportable. Il est impossible de fixer l'endroit plus d'un battement de cœur sans perdre la vue pour quelques minutes, et insister serait suicidaire.

Les autres bourgs sont bizarres à observer. Tous écrasés de lumière et de chaleur, ils ressemblent aux ruines d'une civilisation perdue, et à bien y regarder, peut-être même à plusieurs. Certains bourgs – [1/2/3],[5] et [7] – rappellent des villages de la jungle, en plus grands et solides. Les murs de sable tassé et de pierres cuites, malgré des allures anciennes et un air bizarrement plus civilisé que beaucoup de villages modernes, sont assez familiers. Les dimensions des bâtisses sont imposantes, presque exagérées, et mêmes les Piorads les plus élancés y seront franchement à l'aise.

Les bourgs [4] et [6] sont plus massifs, et les bâtisses y paraissent plus solides et plus frustrées. Lorsque les PJs pourront enfin s'y rendre, ils s'apercevront aussi que l'endroit paraît plus tassé, à taille nettement plus humaine.

Le bourg [8] est plus réduit, tassé dans un demi-cirque serré dans la montagne, et les habitations sont de véritables tours, qui paraissent plus que déplacées dans la profondeur des jungles. Les PJs habitués à Pôle finiront par repérer des angles particuliers, des perspectives familières, qui leur rappelleront peu à peu les hauteurs des palais. C'est aussi le seul endroit où les habitations ont des sections souterraines, puisque les tours s'enfoncent de plusieurs étages dans la pierre du socle.

Mais pour voir tout cela, il faudra réussir à s'avancer en ville, ce qui risque d'être un sacré défi.

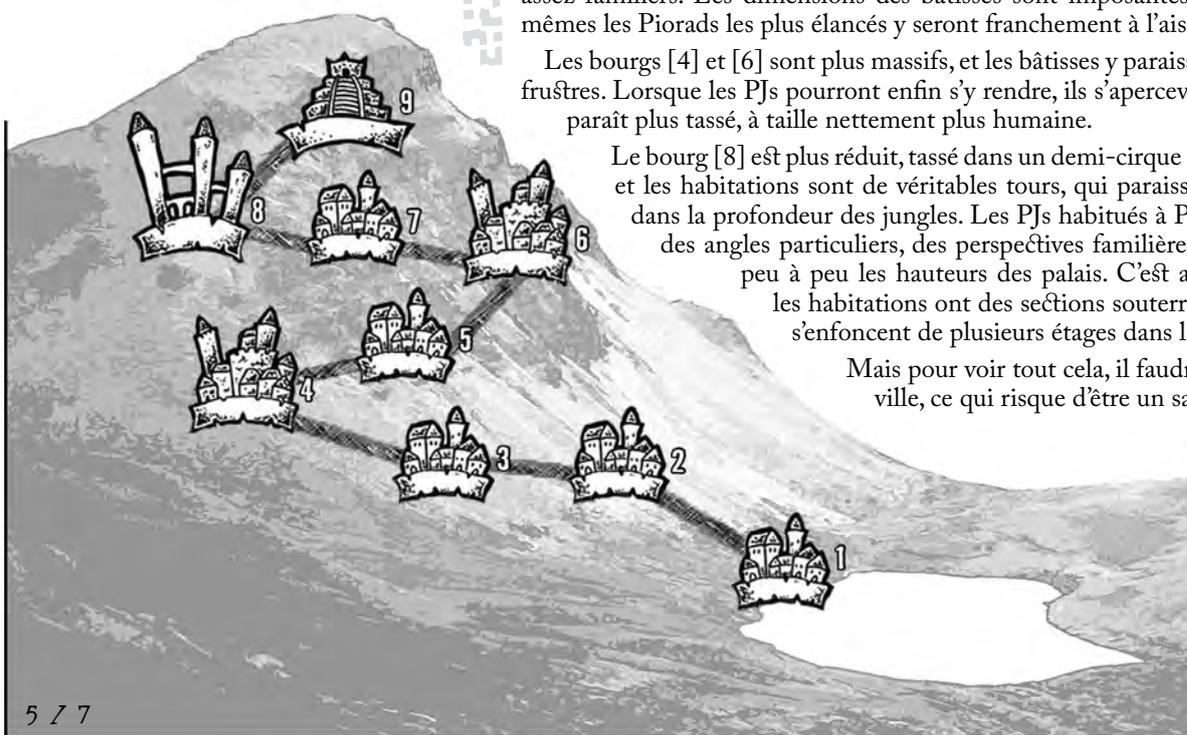


Illustration originale à venir, mais celle-ci devrait vous donner une idée utile du look de la « cité »

Les villages utilisés dans cette illustration temporaire sont tirés d'un pack créé par [dartbasparaguv](#) sur [deviantart.com](#).

LE BRASIER ET LA PLAÎTE

Au dessus des bourgs trône une magnifique ziggourat dont jaillit la lumière et d'où provient un bourdonnement sourd et obsédant. Ces deux éléments dureront pendant toute la première « visite » des PJs, et risquent de leur rendre la vie assez difficile.

Le brasier et le bas de la pente

La chaleur qui s'échappe de la ziggourat est d'une nature clairement surnaturelle. Elle couvre toute la montagne, et il ne reste pas un brin de végétation sur ce secteur. Même le sable et la pierre portent des traces de la chaleur intense qui irradie du sommet ; éclats et reflets de verre fondu aperçus çà et là, plaques noircies sur une pente ou une arête, et parfois, en levant les yeux, le vol brisé d'un oiseau qui s'écarte soudain d'un courant trop chaud, quand il ne s'abat pas simplement comme une pierre, terrassé par le souffle du brasier.

Le petit lac au bas de la montagne est une étendue morte, dont les poissons et les plantes ont été bouillis ou séchés par la brusque hausse de température.

Le premier village, une sorte de petit port avec pontons de pierres, habitations simples et hangars bas de plafond, n'apprendra pas grand chose aux curieux. Le temps a effacé la plupart des traces utiles, dévoré tout ce qui n'était pas pierre ou tuile épaisse, et tassé le sable des murs jusqu'à lui donner l'aspect d'un gré cuit.

Au deuxième village, on trouvera peu ou prou la même chose, le port en moins. Il y avait un peu moins de monde, davantage d'espace entre les maisons, et de grands murs dressés çà et là sans but apparent. Certains sont effondrés, d'autres presque intacts, mais le temps a fait disparaître toute trace de leur destination première.

Autre différence majeure entre les deux villages : la chaleur. Si les conditions sont pénibles dans la vallée et dans le premier village, cela devient épuisant dans le deuxième. Ici, l'air est un sirop brûlant, qu'il faut forcer dans la gorge à grandes goulées épaisses. La peau devient vite sèche et piquante, jusqu'à ce que la sueur s'évapore et que des brûlures se forment progressivement. Les yeux s'assèchent eux aussi, doucement, et les maux de tête enflent peu à peu alors qu'on sent monter une fatigue lourde, malade et sournoise.

Il est possible de continuer un peu plus haut, mais il devient vite évident qu'atteindre le troisième village demandera un véritable expédition nécessitant protections, réserves d'eau et vêtements adaptés.

La plaînte

Ce bruit de fond est présent dès l'entrée de la petite vallée (à 2 kilomètres du lac environ) et s'intensifie doucement à mesure que les PJs approchent. C'est une sorte de vibration sourde, entre le grondement de tonnerre et le bourdonnement d'insecte. Parfois, des bruits parasites surnagent, comme des voix lointaines ou des chants noyés dans la boue des vibrations épaisses. Plus rarement, une pointe aiguë s'élève soudain, comme un cri jaillissant du bruit de fond, vrillant la cervelle de tous et rendant presque sourd pour une poignée de secondes, laissant l'étrange impression d'avoir raté un mot, une véritable voix, un message ou un avertissement important.

C'est à ce moment là que les PJs s'apercevront d'un détail important, à condition du moins qu'il y ait des non-Porteurs dans l'équipe⁽¹⁾. En réalité, seuls les Porteurs et les Dieux entendent cette sonorité. Les hommes et les bêtes semblent parfaitement épargnés par le bruit insupportable qui lime peu à peu les nerfs et les cervelles des puissants.

Chronologie des canicules passées...

En visitant tout le secteur, de la vallée au deuxième village, il sera vite évident que le brasier n'est pas un phénomène si ancien que ça, et qu'il y a eu plusieurs étapes dans cette histoire :

– L'incendie a certainement commencé ici (les PJs s'en doutent déjà, mais pourront confirmer leur théorie en trouvant des traces de sa propagation vers les basses terres). L'ancienneté du phénomène coïncide de nouveau avec l'éveil des Armes-Brisées dans leur grotte.

– Des traces de renouveau, aussi bien dans le lac et autour que dans le reste de la vallée. Des chasseurs compétents ou de bons voyageurs pourront estimer que tout se passait comme dans la jungle, la nature reprenant ses droits avec férocité, aussitôt l'incendie passé.

– Un nouveau coup de chaleur, aussi brutal que dévastateur, il y a six ou huit mois. Cette fois, c'est à la mission de Mouet que les PJs penseront soudain, car ce délai est à peu près celui qui les sépare de l'envoyé Thunk de Moonglow.

(1) Des amis ou suivants les accompagnant dans leur voyage, des figurants du scénario comme Goupa, ou même de simples guides ou porteurs. Oui, des porteurs non-Porteurs. Ah ! Vous voyez, que c'était utile, finalement, cette histoire de majuscules pour désigner les porteurs d'Armes.

LES OMBRES DU BRASIER...

Le brasier a un autre effet un peu étrange, que les PJs découvriront au bout de quelques jours. À vivre dans cette lumière incandescente, permanente, on perd vite un peu d'acuité visuelle, et surtout, on perd peu à peu le sens des couleurs.

Après trois jours, les membres du groupe, Porteurs comme suivants, verront s'affadir le monde autour d'eux. Les teintes s'éclairciront doucement, les rouges virant au rose, les bruns au gris.

Avant la fin de la semaine, les PJs et leurs compagnons verront le monde en noir et blanc, incapables de discerner, même le nez posé dessus, la teinte d'origine d'un objet.

Si les PJs se sont fait aider par des guides ou des porteurs⁽¹⁾, il faudra les retenir ou les rassurer efficacement pour qu'ils ne fuient pas la vallée, terrifiés à l'idée de ce qui vit sur la montagne, et qu'ils surnommeront vite « le mange-couleur »

POUVOIRS ET ÉPICES

Intéressons nous à la manière dont certains pouvoirs interagissent avec l'environnement particulier de la cité.

Résistance à la chaleur : c'est tout bénéf pour le Porteur qui souffrira moins de la chaleur. Il pourra monter jusqu'au troisième village mais au delà, la température est trop élevée, même pour lui.

Vision infrarouge : l'Arme aura conscience du risque que prendrait son Porteur en activant ce pouvoir... un Porteur définitivement aveugle ce n'est pas très utile.

Téléportation : tenter un allez-retour vite fait bien fait par téléportation pourrait sembler une bonne idée... mais en fait, pas du tout. Le choc thermique à l'arrivée serait instantanément fatal au Porteur.

Les pouvoirs d'attaque de froid maintenu ne sont pas assez puissants pour faire office de clim' portable (si si... je suis sûr que des joueurs vicieux pourraient penser à ça)

Le troisième village

Faute d'indices plus précis, il faudra bien se décider à avancer jusqu'à ce bourg, malgré la chaleur insupportable et la plainte de plus en plus douloureuse. Laissez les joueurs trouver des astuces pour affronter la chaleur, faites-les un peu douter de leurs idées, puis une fois prêts et décidés, laissez-les monter au front.

Le village ressemble beaucoup au précédent, mais en approchant, les joueurs remarqueront peu à peu des détails étranges. D'abord, ce ne seront que des reflets bizarres dans l'air, puis des formes entr'aperçues du coin de l'œil. La lumière des soleils et celle du brasier coloreront soudain le ciel ou les murs d'étranges façons, et les PJs seront éblouis par des couleurs magnifiques ou répugnantes, quand ils ne perdront pas soudain l'équilibre, saisis d'un vertige à la vue d'une perspective impossible au détour du chemin.

Puis ce seront de véritables mirages, comme l'image d'un compagnon entrevu plus loin sur la pente, alors qu'il est à deux pas derrière soi, ou plus inquiétant, le visage d'un ami lointain, debout derrière une fenêtre, puis aussitôt disparu.

Alors qu'on arrive enfin sur la place du village, les PJs pourront voir quelques grosses pierres flottant doucement en l'air, survolant une ruelle dans un vol improbable, ou la silhouette d'une statue en ruine, dont la forme à peine esquissée projette deux ombres dans deux directions différentes.

Si un joueur demande si le fluide lui paraît étrange, pas la peine de faire un jet de dés. OUI, c'est bizarre. C'est même franchement inquiétant. À ce moment là, vous aurez, ami meneur, une mission supplémentaire : il faut que vos joueurs, d'une façon ou d'une autre, pensent à leur vieil ami Éclipse.

Ce qui se passe ici est très proche des incidents de fluide qu'Éclipse affronte depuis sa malédiction par les elfes (cf. Chagar #94), et cette Arme est l'un des moyens que les PJs ont à leur disposition pour résoudre la situation présente. Cet indice leur sera plus qu'utile, et c'est à vous de leur offrir. Selon que vos Armes ont vu une tempête de fluide d'Éclipse lors d'un affrontement ou un autre, ou qu'il l'ont simplement entendu en parler, vous aurez plus ou moins de mal à leur remettre son nom en tête.

Un bon moyen d'y arriver est de réutiliser un élément qui avait déjà marqué les joueurs à l'époque. Un événement bizarre qui avait amusé / effrayé / blessé un PJ à ce moment là, est une très bonne solution pour faire réagir le joueur. Essayer de vous souvenir ce qui a pu leur plaire ou les faire réagir, puis trouvez un moyen de le reproduire ici sous une forme plus ou moins modifiée, et tenter votre chance.

Votre but est simple. Amusez-vous, et décrivez la visite du village en mêlant la douleur de la plainte, les difficultés de la chaleur, et les bizarreries du fluide. À la seconde où un joueur fait une remarque du style « *C'est bizarre ce truc à la fin, on dirait les délires de fluide d'Éclipse* » vous avez gagné, et vous pouvez embrayer.

Si vraiment vos joueurs sont obtus, ou que vos efforts se heurtent à la fatigue, à un repas trop lourd à digérer, ou à n'importe lequel des impondérables de la vie du rôliste moderne en environnement non-controlé, il faudra vous résoudre à citer l'Arme vous-même. Essayez de ne pas le faire trop lourdement, ou même, de la suggérer plutôt que de la citer nommément. Peut-être un joueur moins épuisé que les autres saisira-t-il la balle au bond, et se persuadera ensuite qu'il a eu l'idée lui-même :

Meneur – En fait tout cela ressemble aux effets de fluide votre ami, vous savez l'Arme...

Joueur X – Ah oui, c'est vrai ! Éclipse ! Je savais que j'avais déjà vu ça quelque part !

Et pour finir sur une note joyeuse : des cadavres !

Une fois le village visité, sans grande nouveauté par rapport au précédent, si on oublie la chaleur qui tape et les cailloux qui volent, les joueurs devraient jeter un oeil vers la suite du chemin. Ils apercevront aussitôt, un peu plus haut sur les escaliers, un petit groupe de voyageurs, ou plutôt leurs restes calcinés.

La troupe est méconnaissable. Les corps et les effets sont mêlés par la chaleur, comme si une tempête de feu s'était abattue sur le groupe, fondant les chairs, brisant les os, collant les restes au sol.

Un seul objet surnage, planté au sol, presque intact si on ignore les substances qui le retiennent et le décorent de façon sinistre. Il s'agit d'un Hachoir correspondant en tous points à la description de Stew, l'arme de Mouet. Aussitôt qu'une Arme lui adresse la parole ou tente un appel, Stew se met à hurler dans un déferlement terrifié et incohérent. Si votre logement permet ce tour sans vous fâcher avec les voisins, je vous suggère d'interrompre l'appel de votre joueur en HURLANT, histoire de bien marquer l'état étonnant et un peu effrayant du Hachoir.

Et pour le contenu du hurlement et du discours qui suivra, je vous propose d'en parler dans le prochain Chagar, rapport au bas-de-page bien trop proche...

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°125 – 06 DÉCEMBRE 2017

Et hop, un Chagar court. Il est évident que cette brièveté ne s'explique pas seulement par la flemmardise du rédacteur, mais repose sur une nécessité soigneusement réfléchie.

Ok, pardon, je reformule : ce chagar n'est pas court seulement à cause de la fainéantise proverbiale de l'auteur. Nous avons aussi une excuse presque crédible pour justifier un Chagar de deux pages seulement.

Voilà.

Hein ? Pardon ? Quelle excuse ?

Ah oui, zut, l'excuse, en effet. Oups.

Cette semaine, nous vous lâchons deux ou trois secrets lourds liés à cette aventure et aux personnes impliquées. Nous avons préféré limiter le Chagar à cet aspect des choses, avant de relancer l'aventure au prochain numéro.

Cela vous laissera le temps de bien intégrer cet opus et ses secrets, de relire les précédents au besoin, de nous poser les questions utiles, et de réclamer les éclaircissements nécessaires.

Enjoy !

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.

SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 6^{ÈME} PARTIE

Petite pause dans la visite des jungles gadhares, le temps de vous livrer quelques infos utiles, voire nécessaires, pour la suite de l'histoire. Les révélations de cet opus sont assez succinctes, et des versions bien plus complètes seront dévoilées dans *Silences*. Il est toutefois nécessaire de vous lâcher quelques secrets, afin de vous mettre dans la confiance. C'est le soucis quand on s'amuse avec les grands de ce monde : il faut toujours qu'ils se fassent des cachotteries, et compliquent les histoires les plus simples.

LE RÉSEAU

Vous avez lu récemment la description de l'Éclipse de lune ? Le club d'entraide entre Armes en pierre de lune, club social et réseau d'influence ? Et bien tout cela est vrai, parfaitement exact, et on ne s'est pas du tout fichu de vous. En revanche, il est possible qu'on ne vous ait pas dit TOUTE la vérité. Que voulez-vous, le stress du bouclage, la peur de lasser, d'en dire trop...

Le secret le mieux gardé de la faction, connu seulement d'une minorité des membres, est aussi celui d'un ami de nos PJs : Moonglow. D'ailleurs, il a commencé à évoquer ce premier secret devant eux. Mais si, souvenez vous ! Quand il a abordé une particularité des Armes-Premières (cf. Chagar 119 page 2, sections sur Sunbeam). « Vous vous souvenez de Glandrim et de son merveilleux pouvoir ? Vos pouvoirs étranges, leur apparition soudaine [...]. Tout cela, c'est la marque de Glandrim. C'est son héritage, son cadeau pour vous, et votre lien avec les Premières... et avec Sunbeam... »

En réalité, chaque Arme-Première dispose d'une capacité exotique d'une puissance exceptionnelle, qui défie parfois les règles essentielles du fluide, des Armes, ou de la logique. Et la capacité de Moonglow est à la base même du grand secret de la faction.

Moonglow est capable, une fois qu'il a rencontré une Arme-Dieu en pierre de lune, de lui parler à volonté. Comme tout le monde me direz-vous ? Oui, effectivement. À ceci près que pour Moonglow, une fois le premier contact établi, la distance ne signifie plus rien. Quel que soit l'endroit où il envoie ses hommes de confiance, il peut leur parler, et eux, lui répondre.

De plus, le pouvoir de Moonglow est – d'une certaine manière – contagieux. Les modalités de cette transmission sont mystérieuses et complexes, et seul le Bouclier en maîtrise tous les aspects. Les Armes marquées par Moonglow peuvent se relier à d'autres Armes en pierre de lune, mettant progressivement en place un réseau de communication et d'espionnage. Depuis la création de l'Éclipse de lune, ce réseau est devenu d'une efficacité redoutable, même s'il n'est composé que de quelques dizaines d'Armes-Dieux. Chaque jour, des conversations discrètes ont lieu d'un bout à l'autre du continent, pour des buts divers, tous soigneusement guidés dans l'ombre par les têtes du réseau.

On reparlera de tout cela dans *Silences*, évidemment, et il reste beaucoup de choses à dire. Mais vous en savez déjà plus que le commun des mortels, et plus même que beaucoup de membres du réseau. Par exemple, les membres les plus récents ignorent que le pouvoir qui soutient le réseau est issu de Moonglow. En réalité, beaucoup ne connaissent même pas le Bouclier ! Pour beaucoup d'entre-eux, il existe d'ailleurs trois réseaux : un pour chaque lune. Car les Armes en pierre ne peuvent communiquer qu'avec des Armes de la même pierre. Seul Moonglow – l'unique Arme-Dieu alliant plusieurs pierres – a accès aux trois réseaux, et son rôle est un secret bien gardé de la faction, voire un secret au sein de la faction, selon la valeur et le rang des membres.

Et pour notre histoire ?

Stew est membre de l'Éclipse de lune, et il fait partie des cercles secrets ayant reçu le pouvoir de réseau. En revanche, il ignore tout de Moonglow. Comme la majorité des membres, il ne communique qu'avec son chef – Starcrash dans son cas – et avec quelques amis proches. Aussitôt que les PJs l'auront récupéré et lui auront fourni un Porteur, il réclamera qu'on le conduise au plus vite hors de la jungle. Il prétextera le besoin d'enquêter sur la suite de l'affaire, mais il a aussi une raison cachée.



Normalement, à ce point de l'histoire, vous devez vous demander pourquoi Moonglow a mêlé les PJs à toute cette enquête. Les Armes-brisées, par leur lien à Glandrim, sont reliées aux Premières et à Sunbeam, c'est vrai. Mais les Armes du réseau n'auraient-elles pas pu envoyer des renseignements précis jusqu'à Pôle, et indiquer clairement à Moonglow où envoyer les PJs ?

C'est ici qu'intervient la dernière limite du pouvoir du réseau : les interférences.

Techniquement, le pouvoir de Réseau fonctionne sur l'ensemble du continent. Il n'y a pas de soucis de distance, et aucun mur, aucune montagne, ne peut bloquer la communication entre une Arme du réseau et ses contacts. En revanche, le fluide est tout à fait capable de mettre son grain de sel dans ce joli mécanisme.

On reviendra sur le sujet dans *Silences*, mais pour le moment, sachez simplement que des manifestations de fluide trop intenses ou complexes peuvent bloquer une communication ou l'interrompre. C'est le cas à proximité d'une poche de magie glauque trop puissante, de certains monuments elfiques ou nains, et... dans la jungle.

La jungle est en effet un endroit bien particulier en ce qui concerne le fluide. Les sorciers sont un indice assez clair, je suppose, mais pour les gens du réseau l'affaire est encore plus nette. Il n'y a aucun endroit où le fluide soit aussi puissant, aussi profond et agité que dans la jungle. Les raisons ? On en recausera, et ce n'est pas la question pour le moment. Mais pour vos PJs, la conséquence immédiate est qu'ils ont dû se taper un voyage dans le pire des coins imaginables pour une Arme-Dieu, des enquêtes compliquées avec des gens bizarres, pour finir dans les ruines surchauffées d'une cité millénaire.

Et pour connaître la suite de l'histoire, il va falloir se déplacer un peu, histoire que Stew puisse faire son rapport et recevoir de nouveaux ordres. On en reparle dès la semaine prochaine.

SUNBEAM, DEUS-IN-MACHINA

Comme pour le cas du réseau, Sunbeam et son histoire sont un sujet qu'on reverra en détail dans *Silences*. Pour que vous puissiez suivre et mener la suite du scénario sans soucis, il me faut tout de même vous lâcher quelques clés utiles. Nous allons éviter les gros secrets de factions et les insinuations inquiétantes, pour un moment, et rester sur les soucis précis qui agitent Sunbeam, car ils seront aussi bientôt un sujet de préoccupation pour vos PJs.

L'histoire de Sunbeam, pour ce qui concerne les PJs, commence dans les jungles à l'âge des mythes, au moment où une âme divine s'incarne dans un corps de métal.

Sunbeam est réellement la première Arme-Dieu apparue sur Tanæphis, et son Porteur était un Père. L'Arme a découvert ce qu'elle était dans les mains de ce Père (nommé Watanani), et les deux êtres sont devenus inséparables. L'histoire précise de cette époque est impossible à résumer, aussi n'aborderais-je que les très grandes lignes, et encore uniquement celles qui nous intéressent dans cette histoire.

Résumé outrageusement raccourci et partiel

Sunbeam et Watanani vécurent ensemble un certain nombre d'aventures, au cours desquelles ils chamboulèrent un peu le futur du continent. Les quatre points essentiels pour la situation présente sont les suivants :

- Sunbeam et Watanani forgèrent plusieurs Armes-Dieux, qui devinrent les « Premières ». Glandrim et Moonglow sont de ce petit groupe, ainsi que d'autres protagonistes majeurs, dont certains sont présents dans cette campagne. À leur façon, les Armes-brisées sont leurs « petites-sœurs ».

Ces Armes ne sont pas réellement les premières Armes-Dieux. Après la naissance de Sunbeam, des Armes-Dieux se mirent à apparaître d'elles-mêmes, comme l'avait fait le Marteau (ou presque...). Les « Premières » sont simplement un groupe particulier, dont les membres sont nés au fil des voyages de Sunbeam, et ont tous été forgés par le couple.

- Lors de leurs voyages, Sunbeam et Watanani demeurèrent inséparables. La première Arme et le dernier des Pères trouvaient chacun en l'autre un point d'appui, un ami capable de le comprendre comme aucun mortel ne le pouvait. Même les Premières – en quelque sorte leurs enfants – n'avaient pas la même intimité avec eux.

- Watanani, Sunbeam et les Armes-Premières étaient réunis autour d'un souci commun : une peuplade qui les avaient suivi lors de leur départ des jungles. Issus des tribus qui vénéraient et servaient les pères, ces gens avaient fui la destruction des cités des jungles, sous la protection de la « famille » de Sunbeam.

- Il arriva un malheur – une série complexe d'événements, en fait, mais je résume encore – qui brisa l'entente entre les membres de cette famille. Watanani fut brusquement retiré de l'équation, et tout se mit à s'effondrer autour de Sunbeam. Craignant pour son peuple, il entreprit un retour en arrière, et repartit vers le Sud. Certaines Premières le suivirent, et c'est à son retour qu'il fonda la cité des falaises et entreprit de fonder un protectorat au fond des jungles, à l'image de l'empire disparu des Pères.

C'est de cette époque que date la promesse évoquée par Moonglow. Depuis cet âge lointain, aucune des Premières restées en arrière n'a plus approché les jungles et Sunbeam. Cet histoire date de l'âge des mythes, avant même la domination des elfes, avant l'avènement de l'Homme. L'histoire de Tanæphis avait à peine commencé, et Sunbeam et son peuple disparaissait déjà dans les ombres de l'oubli.

Dans l'épisode d'aujourd'hui...

Pour bien comprendre notre dernière révélation, un point à préciser : Watanani n'a pas juste été le premier Porteur de Sunbeam. Il a été son seul Porteur durable. Après la disparition du dernier des Pères, le Marteau n'a plus jamais trouvé un Porteur capable de le supporter plus de quelques années. À l'époque de la cité des falaises, il conseillait ses protégés de loin, Dieu inaccessible et invisible dans sa Ziggurat. Après la chute de la cité, il sombra dans l'oubli, noyé dans ses souvenirs, sa douleur et sa prison de pierre. Ça vous rappelle vos PJs et leur histoire ? C'est voulu.

Il y a quelques années, un cri résonna dans la jungle. Un cri de colère et de peur. Un cri de surprise aussi. Le tout premier cri d'un nouveau-né, arraché au ventre de sa mère. Ce cri résonna dans la hutte de la dame-sang, entre les arbres de la jungle, et surtout, il résonna dans le fluide. Car l'enfant était bien plus qu'un simple hysnaton portant un peu du sang des Pères. Il ne deviendrait pas un sorcier plus ou moins doué.

Un Père était né. Un accident génétique exceptionnel⁽¹⁾ rappelant au jour une race oubliée.

Entendant son cri, Sunbeam s'éveilla de sa torpeur. Rendu à moitié fou par l'isolement, le manque et la stase, le premier Dieu de métal crut entendre Watanani. Il cria, appelant son aimé, son frère et son père à la fois. L'enfant, sans entraînement ni repère, ne pouvait l'entendre ou le comprendre, mais cela, Sunbeam n'en savait rien.

Il hurla si fort que les Premières l'entendirent. Elles se mirent à s'inquiéter, alarmées par le cri de leur Père, mais incapables de le rejoindre à cause d'une promesse plus ancienne que Pôle.

Et surtout, il hurla au point de réveiller, dans une grotte au fond de Mortepente, les enfants adoptifs de sa fille préférée.

(1) Vous n'y croyez pas ? Nous non plus, mais on en reparlera évidemment.

N°126 – 13 DÉCEMBRE 12O17

Maintenant que vous en savez plus sur Sunbeam, sur celui qu'il prend pour Watanani, et sur les conséquences que cette histoire a déjà eu sur vos PJs, il est temps de se tourner vers l'avenir.

Cette semaine, les Pjs se lancent à la poursuite d'un enfant, ce qui n'est pas glorieux, mais n'est pas non plus de tout repos. On vous propose une enquête plutôt simple, mais bourrée de bizarreries, où vos PJs se retrouvent à jouer les arbitres entre plusieurs camps, à moins qu'ils ne décident de massacrer tout le monde pour filer avec le ballon.

Enjoy !

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.



SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 7^{ÈME} PARTIE

Le soucis quand tu fourres toutes les indications préliminaires dans l'édito, c'est que tu te retrouves comme un couillon dans ton paragraphe d'introduction, sans rien à ajouter à part un vague résumé de l'épisode précédent.

Donc : Les PJs viennent de trouver la cité des falaises, de l'explorer en suant à grosses gouttes, et enfin, de retrouver Stew dans la main carbonisée de son précédent Porteur.

HURLEMENTS !

Lorsque les PJs retrouvent et contactent Stew, le pauvre est coincé depuis plusieurs mois sans Porteur, sous une chaleur infernale (cela ne gêne pas franchement l'Arme, mais assure une absence de Porteur potentiel, ce qui peut jouer sur les nerfs), et soumis en permanence à la plainte de Sunbeam (et ça aussi, oui, ça stresse).

En entendant ENFIN des sœurs de métal, il se mettra aussitôt à hurler à cause du stress, mais aussi pour se faire entendre par-dessus la plainte. En fait, même une fois que les PJs auront ramené Stew au bas de la montagne, où la plainte est plus supportable, il continuera à gueuler comme un putois (alors oui, un putois télépathe, donc, mais un putois tout de même). Il faudra un long moment – des jours ou des mois – pour que Stew se calme et perde cette mauvaise habitude. Il n'y a pas de mécanisme clair pour choisir quand arrêter de crier sur vos joueurs à chaque intervention du Hachoir. Je vous conseille simplement l'astuce suivante : arrêtez quand ça ne vous fera plus rire de les énerver avec cette blague de gosse.

Maintenant qu'on a bien causé des vociférations de Stew, parlons du contenu des-dits hurlements. Dans un premier temps, ce sera assez simple :

[JE VEUX UN PORTEUR ! FILEZ MOI UN PORTEUR ! BORDEL ENVOYEZ MOI UN PAQUET DE VIANDE, JE ME FOUS DE CE QUE VOUS AVEZ SOUS LA MAIN, JE VEUX JUSTE UN PORTEUR ! VITE ! UN PORTEUR UN PORTEUR UN PORTEUR UN PORTEUR UN PORTEEEEEEEEEUR !!!]

Vous voyez le genre ?

Notez que c'est peut-être le moment de faire une blague à vos joueurs, si l'un d'entre eux se contente de ramasser l'Arme-Dieu sans précaution. Vous vous souvenez bien qu'un Porteur ne peut se lier qu'à une seule Arme ? Vous vous souvenez de la nouvelle en page 233 du livre de base ? En gros, vous connaissez la blague de Plop le cerveau⁽¹⁾ ?

Si vos joueurs ne sont pas du genre à s'offusquer d'une mort un peu conne, et si ça ne tombe pas sur un joueur trop attaché à son avatar, vous pouvez lui faire payer sa gentillesse naïve avec un gros plop bien baveux. Car oui, Stew est stressé à ce point, où on ne prend même pas la peine de regarder si le cerveau est occupé avant d'attraper les manettes. Ce n'est pas une scène obligatoire, mais si l'occasion se présente, c'est toujours bon de rappeler aux joueurs les petites prudences élémentaires de la vie de Porteur.

Mais il se calme, lui, à la fin ?

Heureusement, Stew finira par baisser d'un ton, une fois pourvu d'un Porteur viable. Il remerciera les PJs en gueulant, leur demandera en hurlant qui ils sont et qui les envoie, puis leur expliquera très très fort ce qui lui est arrivé.

Globalement, lui et son expédition ont fait exactement la même chose que les PJs. Ils sont arrivés ici en suivant les traces de l'incendie, ont exploré les villages les plus bas, et ont préparé une expédition vers les hauteurs. Les ennuis sont arrivés juste après le troisième village, quand Stew a commencé à sentir une présence, un point focal d'où paraissait émaner la plainte. Il a fait l'erreur de se tendre vers cette présence, et d'essayer de lui parler. C'est ce qui a déclenché l'explosion de fluide et de chaleur qui a pulvérisé son Porteur et son expédition entière.

(1) C'est Toto qui essaie de ramasser deux Armes-Dieux. Les deux Armes essaient de lui chopper le cerveau en même temps... et plop le cerveau.

(Ndlr) Ne vous plaignez pas de cette blague régressive et lamentable. La première version du texte était basée sur une histoire de gastro-entérite explosive, de WC public, et de l'usage agressif d'un box de toilette déjà occupé. Autant vous dire qu'on ne s'en tire pas si mal.

C'est cet événement précis qui a provoqué la deuxième vague de chaleur dont les PJs ont trouvé la trace. Même s'il n'a pas vraiment assisté à la scène – pour cause de Porteur en cours de barbecue nucléaire – Stew pourra facilement le confirmer, puisque lors de son exploration, il n'avait vu aucune trace d'un second « coup de chaud ».

Pendant les mois qui ont suivi, le Hachoir a attendu dans son coin, souffrant sous la tension terrible de la plainte. Cette période est un souvenir horrible pour lui, et il n'hésitera pas à se plaindre assez souvent aux joueurs. En revanche, il y a un aspect positif à cette sale histoire : ayant subi les cris de Sunbeam pendant tout ce temps, Stew était très bien placé lors des rares moments où l'Arme a semblé s'éveiller un peu et parler de façon un peu plus claire.

– [*La première fois qu'il a arrêté de gueuler pour se mettre à parler, j'ai essayé de lui causer moi aussi. À chaque fois, il s'est mis à me hurler dessus, tellement fort que j'ai cru que j'allai exploser !*

Sa voix ne ressemble à rien de connu. Dire qu'il « parle », c'est comme parler de pluie pour un orage de Modaine, ou de jus de fruit, pour une gnôle de Byrd. C'est pas une voix qu'il a, c'est une putain d'avalanche ! Des fois, je me dis que ce qu'on entend là, cette plainte à vous rendre dingue, ce n'est même pas un cri : c'est juste le bruit qu'il fait quand il pense.

J'ai dû faire cette connerie deux fois, ou trois, pas plus. Il faut me comprendre, je devais lui parler, lui dire qu'il me faisait mal. Mais j'ai renoncé. Je ne comprenais rien à ses hurlements. Je me demandais même si j'entendais sa voix, ou juste le bruit de mon métal se tordant sous la pression.

Alors j'ai juste écouté. Et petit à petit, quand il se mettait à marmonner au milieu du bazar, j'ai entendu des mots. Il parlait de trucs de Gadbars. Des machins sans queue ni tête, pour qui n'est pas né dans leur foutue jungle. Il parlait de « Folémo », de « Watanani », de « Kama'a'papa » et de « Tinoué ».

Il parlait aussi d'une guerre ou d'un massacre. Il parlait de sang en tout cas, et il disait des trucs comme « Ce n'est qu'un jeu ! », et « Tinoué n'est pas encore assez grand pour les danses de mort ». Plusieurs fois, je l'ai entendu dire à quelqu'un de se tenir à l'écart, de se cacher, ou de fuir. Ce n'était jamais clair, et je n'ai jamais entendu de réponse. Dans ces moments là, j'étais juste content qu'il ne s'adresse pas à moi...]

PISTES ET DÉTOURS

Les PJs s'intéresseront sûrement aux mots prononcés par Sunbeam, et pourront se renseigner auprès de leurs guides ou de Gadbars croisés lors du voyage vers La Maigne.

• Tinoué

Ce mot, les PJs l'ont déjà entendu, puisque Sunbeam l'a prononcé dans le cri qui les a réveillés (cf. Chagar 119). Dans la jungle, c'est un mot doux qu'emploie parfois les amoureux pour désigner leur partenaire, ou une mère pour désigner son dernier-né.

• Folémo

Le mot désigne la fête autour d'une naissance. C'est une sorte de réunion de famille, plus ou moins étendue, et parfois même de tout le village dans les plus petites tribus. Les festivités et modalités divergent beaucoup selon la tribu, respectant le bon vieux principe de la jungle variée-et-multiple-et-chiante-à-décrire-du-coup-et-amusez-vous-bien.

• Watanani

Celui-ci, les PJs devraient le connaître s'ils ont entendu la légende du dernier des Pères (cf. Chagar 122 page 3). Si par malheur vous n'aviez pas réussi à la caser, c'est l'occasion ou jamais.

• Kama'a'papa

Celui-ci étonnera les gens à qui les PJs poseront la question. Il ne veut rien dire, mais ressemble à « Mama'a'papa », une formule qu'utilisent les jeunes enfants pour parler de leurs parents, et qui indique un lien fort, d'amour ou de respect profond.

« Kama », en revanche, est un mot qui désigne davantage un frère ou une sœur, et n'est jamais employé dans une expression comme celle-ci.

Vous pouvez broder à partir de cette base, en gardant à l'esprit que Stew ignore tout de l'histoire de Sunbeam, des Premières et de Moonglow. Notez qu'il n'est pas gravissime que les joueurs lui lâchent des infos importantes par mégarde, car il est déjà mêlé à cette affaire, et Moonglow pourra le garder à l'œil par la suite. En revanche, veillez à ce que le Bouclier leur passe un savon s'ils en disent trop. S'ils veulent continuer à jouer dans la cour des grands, les PJs vont devoir apprendre à mentir, compartimenter et manipuler.

WE'RE ON A MISSION FROM GOD

À ce stade du scénario, les PJs devraient être en mesure de comprendre ce dont parle Sunbeam. Ils en savent assez, par Moonglow, pour savoir à qui ils ont affaire, et s'ils ont écouté les contes sur les Pères, le nom de Watanani devrait leur parler. Apparemment, Sunbeam croit avoir retrouvé son ami, et il le réclame à grands cris.

Il est possible que dès ce moment là, les PJs se mettent en chasse de « Watanani », mais il est tout aussi probable qu'ils veuillent parler à Sunbeam, malgré les avertissements terrifiés de Stew. S'ils veulent tenter ce coup-là, n'hésitez surtout pas à leur faire peur : il faudra se rapprocher de nouveau de la zone de fluide étrange, et appeler l'Arme, au risque de déclencher une nouvelle tempête de feu.

Si les joueurs insistent, pas de soucis. Jouez la montée jusqu'aux limites de la zone de haute-chaleur, insistez un peu sur les effets de fluides⁽¹⁾, puis laissez l'Arme tenter un contact. Elle sentira la voix de Sunbeam, qui semble discuter toute seule, alternant les phrases sans queue ni tête, les plaintes incohérentes, et de brefs appels à l'aide.

En supportant les plaintes et les cris assez longtemps – et en acceptant de torturer son Porteur au passage – l'Arme entendra à peu près les mêmes choses que Stew. Elle entendra aussi une supplique lancinante, comme en bruit de fond, qui ne cesse de se répéter. Une sorte d'écho dans le métal. Un écho franchement familier, en fait.

« *Mon ami-père, mon Tinoué, tu es là, tu es revenu, je te sens !
Pourquoi ce cri ? As-tu mal ? Peur ? Je suis là, si près, je te protégerai !
Viens à MOI !* »

(1) En particulier si les PJs n'ont pas encore reparlé d'Éclipse, comme évoqué dans le Chagar 125

À LE RECHERCHE DU PORTEUR PERDU

Le déroulement « basique » du scénario devrait se présenter comme suit. Ce premier synopsis est volontairement rapide et incomplet, mais rassurez-vous, on expliquera tout en détails par la suite. Il s'agit juste de vous donner les repères de base, afin que vous posiez ensuite les détails à leurs places, à votre rythme et selon vos envies, et surtout, en fonction des choix de vos joueurs.

Voici donc, le synopsis simple, suivi des infos utiles pour chaque événement, lieu et figurant évoqué.

Synopsis

- Les PJs discutent avec Stew et récoltent des infos.
- Les PJs essaient de parler à Sunbeam (optionnel).
- Les PJs et Stew bougent vers **La Maigne**
- Les PJs parlent d'Éclipse à Stew, qui utilise le réseau de l'Éclipse de lune pour faire rechercher l'Arme, et la faire conduire dans le Sud.
- Au passage, les PJs découvrent le réseau de l'**Éclipse de lune**.
- Les PJs rencontrent **les Stratèges** et en apprennent plus sur ce qui se passe à La Maigne, sur **le Tournoi des sceptres** et sur **le Sorcier-blanc**.
- Les PJs enquêtent pour retrouver « **Watanani** ».
- Les PJs découvrent l'enfant et le récupèrent d'une façon ou d'une autre.
- Retour à la cité des falaises.
- Une fois Éclipse arrivé, une expédition monte à la ziggourat pour « réunir » enfin Sunbeam et son Porteur.
- Et enfin, retour à Pôle.

LA MAIGNE

Ce gros bourg est situé au bord du désert des Saménéelles. C'est un étrange endroit, dont les origines remontent sans doute à plusieurs siècles. Personne ne se souvient de sa fondation, ni même de ceux qui l'ont bâtie. C'est une ville de sable cuit, composée de hauts bâtiments asymétriques tassés les uns sur les autres. On circule autant par le sol que par les toits, et pour les nouveaux venus, il est très facile de s'y perdre.

POURQUOI BOUGER VERS LA MAIGNE ?

- Stew a besoin de communiquer avec le Réseau, et poussera donc dans cette direction à la première occasion, pour pouvoir sortir de la jungle.

- C'est le principal « grand bourg » à portée immédiate, et donc le meilleur endroit où chopper de l'info.

- C'est la direction que pointe la piste de la grande guerre, et les PJs pourraient vouloir suivre encore un peu cette aspect de l'histoire.

- Au pire, vous pourriez organiser un combat pour massacrer un peu la troupe de guides et de porteurs, afin que les PJs envisagent d'aller renouveler un peu leur entourage. Les noirceurs sont un coin dangereux, et ce serait bête de se retrouver sans Porteur potentiel.



LES SAMÉNELLES

Les Saménelles sont une zone désertique d'une aridité et d'une hostilité assez déroutante.

Les PJs n'ayant pas de bonne raison de s'y aventurer au cours de ce scénario, nous n'allons pas nous pencher en détails sur l'endroit, mais voici quelques infos utiles pour satisfaire leur curiosité et la votre.

- Le désert est une zone morte en apparence, où vivent très peu d'animaux dépassant la taille du poing. En revanche, la vermine pullule, et les insectes venimeux sont légions. Un Batranoban habitué au désert sera très mal à l'aise ici, et ressentira l'endroit davantage comme une zone « dévastée » que comme un « véritable » désert – comprenez un désert batranoban.

- Les Vorozions considèrent que l'endroit leur appartient. Plusieurs fortins sont placés sur le pourtour, servant de postes avancés pour des expéditions dans les jungles, mais aussi de camps disciplinaires.

- Les nombres de monstres et de manifestations de fluide bizarres sont anormalement élevés dans le désert, et cela déborde parfois un peu du sable. La plupart des femmes de La Maigne vont d'ailleurs vivre en forêt dans un village proche – Taoussi – lorsqu'elles se retrouvent enceintes.

- Les principales ressources utiles du désert des Samenelles sont :

- Les sels rouges affleurant, assez faciles à ramasser et d'une très bonne qualité. Les vorozions les exploitent autant que possible près de leur bord.

- Les filons métalliques des zones rocheuses. Franchement plus difficiles à exploiter, ils donnent des métaux variés et très recherchés. Leur exploitation n'est pas encore un soucis, mais les Vorozions envisagent de s'attaquer à des filons proches des zones gadhares, ce qui risque de vite dégénérer.

- Les venins et poisons des créatures du désert. Le marché est plus réduit et la chasse plus risquée, mais il y a toujours une clientèle pour ces bidules, surtout si un épicier batra, un apothicaire ou un chimiste s'en mêle.

Le plus étonnant est que la ville est pour moitié entourée par la jungle, et pour moitié au pied des dunes. Dans ce secteur, la frontière entre les Saménelles et la forêt est terriblement brusque, et La Maigne est posée là, comme une porte gardant l'un ou l'autre selon le point de vue.

La population est composée d'une demi-douzaine de tribus qui se partagent le terrain, accomplissent diverses tâches selon leurs spécialités, et occupent la ville et la région alentour. Pour un voyageur batranoban, l'endroit paraîtra étrangement familier par son mécanisme, mais manquant totalement de l'étiquette qui assure le fonctionnement d'une ville digne de ce nom.

La ville est habituellement dirigée par un conseil de sages issus des diverses tribus, mais en ce moment, la ville est dans un joyeux bordel à cause de la présence des Stratèges. D'ailleurs, elle est vaguement surpeuplée, pour la même raison.

LES STRATÈGES

Ce sont trois Armes-Dieux majeures, qui se sont faites connaître sous ce nom de groupe, et dont les Armes-brisées auraient déjà entendu parler sans leur sieste forcée sous Mortepente. Cette petite bande est en guerre – les unes contre les autres – depuis un long moment, et leur conflit a déjà provoqué des morts par milliers en divers points de Tanæphis. Les Stratèges sont la cause des rumeurs de « guerre du sud » dont les PJs ont entendu parlé au tout début du scénario.

En revanche, les causes de la guerre risque d'étonner un peu les PJs, puisqu'il s'agit d'une affaire de sport, et de rien d'autre. Les Stratèges sont une petite bande d'hurluberlus passionnés de combats à grande échelle, et lassés de la politique. Inspiré par une soirée bien arrosée lors d'un tournoi de la Loi du sang, les Stratèges ont eu une idée parfaitement géniale, de leur point de vue : créer une faction d'Armes tournée vers le sport martial – comme la Loi du sang – mais dépassant le simple duel pour s'intéresser à la guerre elle-même. Et non, au cas où vous douteriez, l'idée de massacrer des populations « pour le sport » ne les choque pas franchement.

Leur but final est donc d'organiser une faction, ou d'intégrer une ligue spéciale au sein de la Loi du sang, pour gérer le « **Tournoi des sceptres** ». Les modalités, règles et limites de ce tout nouveau « jeu » sont encore à l'étude, après un peu plus d'un siècle de travail acharné. Les Stratèges étaient là pour jouer une « partie de test », en jetant les unes contre les autres diverses tribus de la région.

La bande des trois

Mavvro est un bâton ferré assez impressionnant, et prétend avoir été le symbole de la royauté d'un obscur royaume du temps des mythes. C'est un meneur d'hommes efficace, un stratège assez fourbe, et un fichu mauvais joueur.

Lad'jmi est une lame étrange entre poignard et épée courte, à l'allure agressive. C'est la plus passionnée de la bande par l'art de la guerre, et de loin. Voyez-la comme une joueuse d'échec obsessionnelle ayant l'envie et les moyens de passer au stade supérieur.

Mouche est un Poignard en albâtre elfique, adorant la violence qui entoure les guerres, et qui joue surtout pour le plaisir. Il n'est pas passionné par les combats, mais vient surtout « pour l'ambiance, le fun et la camaraderie ».

Trière de ne pas massacrer après 22h00 !

Alors qu'ils organisaient tranquillement le début de leur conflit, les Stratèges ont soudain été « agressés » par un sorcier gadhar albinos qui a massacré une de leurs troupes, avant de les menacer directement. Mavvro – c'est lui qui s'est retrouvé face au sorcier – a d'abord pris la chose à la rigolade, avant de s'apercevoir que le type ne plaisantait pas. Pire que tout, le type semblait capable d'utiliser ses « tours » face à une Arme-Dieu, d'une façon que le Bâton n'avait jamais vu auparavant.

Les stratèges ont décidé d'interrompre les combats, le temps de comprendre qui était ce type. À ce moment là, chacun suspectait les autres d'un coup fourré, ou craignait l'intervention d'une Arme-Dieu cachée. Depuis, les choses ont dégénéré, car la population semble avoir pris le parti du **Sorcier-blanc**, et vouloir chasser les Stratèges de leur terrain de jeu.

Et on en reparle dès la semaine prochaine.

À venir dans le prochain numéro :

La fin de l'enquête avec ...

- *L'Éclipse de lune*
- *Le sorcier-blanc*
- *Watanani*

Et une petite surprise pour vos PJs, histoire de rajouter un peu d'ambiance.

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°127 - 20 DÉCEMBRE 2017

À l'heure qu'il est, vous devez être en plein préparatifs de Noël ou autres festivités de votre choix, aussi, je vais faire vite : Joyeuses fêtes, bonnes bouffes, heureuses bitures, et plein de cadeaux / repas de familles / soirées entre potes / parties de jambes en l'air / pizzas froides devant Netflix⁽¹⁾.

Enjoy !

(1) Si c'est votre option pour cet hiver, ne ratez pas la mini série **NORSMEN**, sorte de Kaamelott light avec une touche d'arôme piorad en bonus.

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.



SCÉNARIO 07 - « MANGE-COULEURS » - 8^{ÈME} PARTIE

Suite et fin de l'enquête à La Maigne, en attendant, dans le prochain numéro, un événement bonus un peu particulier, dont vous vous servirez pour mettre la pression à vos joueurs. Mais pour l'instant, on clôt la partie « normale » de l'histoire.

L'ÉCLIPSE DE LUNE

Comme on l'a déjà évoqué, Stew a insisté pour venir à La Maigne, car il souhaite faire un rapport à son boss, Starcrash. Pour cela, il doit sortir de la jungle, zone de blocage en ce qui concerne le réseau de l'Éclipse. Notez que Stew et son Porteur n'auront pas besoin de s'enfoncer dans le désert ; il suffit d'atteindre la Maigne et l'orée pour enfin retrouver un contact possible avec le réseau.

Il n'y a pas de rituel complexe ni de condition étrange pour parler au réseau. En fait, aussitôt que Stew sera en vue de l'orée, il pourra parler à Starcrash comme s'il se trouvait juste à côté de lui. Une seule nécessité : Stew doit être aux commandes, contrôlant complètement son Porteur. Le premier contact sera rapide, Stew résumant les derniers événements à son patron sans rien lui cacher. Il reçoit aussitôt en retour, l'instruction de suivre les PJs et de les aider dans leur tâche.

Jusque-là, les PJs ne sont pas intervenus, et n'ont rien vu de cet aspect de l'histoire. C'est logique, mais ludiquement, c'est... de la merde. Le but d'une partie c'est que les joueurs s'amuse et découvrent des trucs cools, après tout.

Laissez donc les joueurs entrevoir des trucs, histoire de leur mettre la puce à l'oreille :

- Le porteur de Stew, qui semble très concentré, et après un petit test réussi de la compétence Porteur, paraît même être sous contrôle, sans que Stew n'en fasse rien de particulier.

- Stew qui s'arrête soudain en pleine rue, et demande une pause repos, au cours de laquelle son Porteur paraît « un peu ailleurs ».

- Le Porteur de Stew qui se plaint d'une grosse fatigue à un autre Porteur, et lui demande si c'est normal comme effet quand on porte une Arme-Dieu. Stew affirmera qu'en effet, son Porteur dort mal, mais que c'est normal après tout, et que ça ne l'étonne pas du tout.

Adaptez le stress à votre groupe, sans en faire trop si possible. Le but n'est pas de faire de Stew un ennemi potentiel, mais simplement de rendre les joueurs méfiants, et de les faire douter un peu.

Rôle, ici Rôle ! Les dieux parlent aux dieux...

Aussitôt que les PJs confrontent directement Stew, commencent à le surveiller, ou discutent d'un sale coup potentiel, il est temps de passer à la suite. Stew viendra les voir pour leur expliquer que quelqu'un veut leur parler ce soir-là. Il confirmera que c'est quelqu'un d'important, sans accepter d'en dire plus. Il est stressé, visiblement tendu sans vouloir expliquer pourquoi.

En fait, Starcrash vient de lui demander d'organiser une réunion au cours de laquelle il révélera l'existence du réseau aux PJs. C'est un fait rarissime que des étrangers reçoivent cette info, et cela suffit à stresser Stew. En plus, Starcrash lui a expliqué que ce même soir, il apprendrait lui aussi des choses en même temps que les PJs, ce qui ajoute de l'excitation et de la surprise au stress du pauvre Hachoir.

Il y a des chances que le groupe interprète ces signes de travers et craignent un piège ou une trahison. Ce n'est pas grave : laissez-les prendre toutes les précautions qu'ils veulent, se mettre les nerfs en pelote, exiger un lieu précis, des goûteurs pour la bière et des chips bio pour la réunion. Il n'y a pas de piège, mais c'est tellement drôle de les regarder suer...

Dès le début de la réunion, Stew prendra le contrôle de son Porteur. Il conseillera aux PJs d'en faire autant, à moins qu'ils n'aient « totalement confiance » dans leurs humains. C'est exagéré, borderline parano, et c'est parfait. Les joueurs auront ainsi bien conscience de la gravité de la situation et du niveau de secret nécessaire.

BAVARDAGE

Histoire de maîtriser les lois et principes des dialogues inter-Armes, je ne saurais trop vous conseiller de relire le Chagar #11, intitulé « conversations métalliques ».

Il présente, de la manière la plus claire possible, la façon dont fonctionne normalement la communication des Armes. Évidemment, ce numéro « ouvert » du Chagar n'aborde pas les exceptions telles que le réseau de l'Éclipse, mais il faut bien maîtriser la base avant de se risquer dans le bizarre.

(1) D'AUTRES SOLUTIONS ?

Si vous ne trouvez pas de solution satisfaisante vous même, aucun soucis. Vos joueurs auront sûrement des propositions à faire, et en les laissant en discuter entre eux, lancer quelques recherches, ou se disputer comme des chiffonniers pour savoir qui a raison, vous devriez pouvoir piocher une solution parfaite pour votre table.

En dernier ressort, si vous ne trouvez rien et que vos PJs sont aussi perdus que vous, il est assez simple de décider que la présence de « Watanani » résout magiquement le problème. L'absence d'Éclipse enlève un peu de « lien » à cette aventure, mais cela ne doit pas provoquer un blocage parasitant la campagne.

Stew paraîtra d'abord se concentrer un instant, puis ricanera comme à une blague connue de lui seul, à moins qu'il ne soit simplement... en train de parler avec une autre Arme à proximité (et là, normalement, niveau de stress maximum chez les PJs). Enfin, une voix inconnue s'élèvera dans l'esprit des Armes brisées.

- *Voilà donc les fameuses Armes-brisées ! Enchanté de vous rencontrer les filles !*

C'est Starcrash, qui se présentera et saluera les Armes. Pour le resituer et vous aider à l'interpréter, jetez donc un œil au livre de Base (cf. Métal, page 95) et au Chagar sur les Armes essentielles de l'Éclipse de lune (Chagar #16).

Les joueurs devraient paniquer et jeter des regards partout autour d'eux, craignant l'arrivée d'un nouveau porteur d'Arme imprévu. Starcrash les rassurera donc rapidement. Il leur expliquera – à la grande surprise de Stew – les bases du réseau de l'Éclipse de lune.

Pour simplifier ce qu'ils doivent apprendre dans cette conversation :

- Il y a des Armes dans l'Éclipse qui peuvent se parler à longue distance.
- C'est une capacité exclusive à cette faction.
- Toutes les Armes de l'Éclipse n'ont pas accès à ce pouvoir spécial.
- Beaucoup n'ont même aucune idée de l'existence du pouvoir ou du réseau.

À ce point, Stew insistera lui-même sur l'importance de ce secret, et demandera (publiquement) à Starcrash pourquoi des extérieurs se retrouvent avec une telle info.

Il demandera aussi pourquoi les PJs parviennent à entendre directement Starcrash. Le pouvoir est normalement limité à deux Armes, qui doivent se connaître, et être toutes deux composées du même type de pierre de lune. En fait, Stew s'attendait à devoir faire l'intermédiaire, répétant les questions et réponses tout au long de la soirée. Starcrash reprendra ensuite la parole pour éclairer cette partie de l'histoire.

- Les PJs sont des alliés particuliers de l'Éclipse, et des gens à traiter en amis.
- Cette conversation est facilitée par un tiers qui « maîtrise » le réseau.

C'est alors que les PJs et Stew entendront s'élever la voix d'une nouvelle Arme. Pour les Armes-brisées, la voix est connue : c'est évidemment Moonglow.

En revanche, il est clair que Stew ne reconnaît pas la voix, et qu'il vient de découvrir en même temps qu'eux la possibilité d'une conversation « ouverte » avec plusieurs Armes-dieux, qui plus est, des Armes extérieures au réseau et pire, des Armes sans la composition Pierre de lune. Le Hachoir est bouleversé, et fixe maintenant les PJs en se demandant sur QUI il est tombé.

Moonglow va ensuite faire un petit tour de l'affaire en cours, demandant aux PJs de lui raconter certains points de l'histoire, de leur donner des précisions ou des détails. Profitez-en pour vous assurer que les points suivants sont acquis. Si ce n'est pas le cas, c'est le moment d'aider les joueurs à arriver aux bonnes conclusions. Je vous indique en dessous de chaque info les indices qui soutiennent cette conclusion.

- Sunbeam s'est « réveillé » il y a peu alors qu'il était inactif depuis des siècles.
 - La cité des falaises, inoccupée depuis très longtemps.
 - La date de l'incendie, qui est le premier signe de vie récent de l'arme.
 - Le soudain cri / appel de Sunbeam, et sa plainte depuis lors.
- Il a senti la présence de « Watanani » ou d'un truc qui y ressemble.
 - Le contenu du cri qui a réveillé les Armes-brisées
 - Les éléments entendus par Stew lors de son séjour aux falaises
- Il faut trouver la personne / l'objet en question et l'amener à Sunbeam.
- Pour s'approcher de Sunbeam, il va falloir combattre la zone de fluide étrange.

C'est pour ce dernier élément, la fameuse zone de fluide étrange / zone de surchauffe, que je vous ai conseillé de rappeler subtilement à vos joueurs l'existence de leur vieil ami Éclipse.

Si les joueurs pensent à Éclipse pour calmer la zone de fluide agité, c'est parfait. S'ils n'y pensent pas à ce moment précis mais ont déjà parlé d'Éclipse à Stew, le Hachoir leur rappellera leur bonne idée. L'important est que les joueurs puissent se féliciter de leur propre génie. Ce sont eux, les héros, après tout.

Notez qu'il existe certainement d'autres solutions pour contourner cette difficulté particulière. Si vos joueurs ne veulent clairement pas penser à Éclipse, s'ils ont gardé de très mauvais rapports avec lui, ou si vous, meneur, n'aimez pas cette partie de l'histoire, vous pouvez trouver votre propre solution⁽¹⁾.

Si c'est la Solution Éclipse qui est choisie, Moonglow promettra aux PJs de retrouver rapidement l'Arme et de l'envoyer au plus vite dans la jungle. Le réseau peut être redoutablement efficace quand il le faut.

WATANANI, MAIS PAS TOUT À FAIT...

Le « sorcier blanc » évoqué dans les textes du numéro précédent est en fait un Gadhar albinos venu d'une tribu tout à fait banale, plus au sud dans les noirceurs. Né sorcier avec un réel talent, Gamane est rapidement devenu une personne importante dans son village – Golbo – et a vécu une existence plutôt heureuse. Franchement doué pour la magie, il aidait correctement les siens, ce qui rendait presque supportable son caractère de cochon, ses exigences et son ego.

En vieillissant, Gamane est devenu de plus en plus invivable, et a fini par se faire pas mal d'ennemis parmi les gens de Golbo. Sa position est devenue de moins en moins stable, et un jour, les anciens ont décidé de se débarrasser de lui. Le village étant assez riche et bien placé pour sa région, les anciens ont fait courir le bruit qu'ils cherchaient un nouveau sorcier pour remplacer celui du village, et qu'ils étaient prêts à de gros efforts pour avoir un sorcier digne de Golbo. Cela attira trois candidats, qui s'installèrent au village, et entreprirent une sorte de « période d'embauche » où se mêlèrent épreuves de pouvoir, examens des mentalités de chacun, et surtout test de compatibilité avec le village. Cela se comprend assez bien, vu les soucis avec le précédent sorcier.

Gamane, pendant ce temps-là, avait été chassé du village. À l'insu des habitants, il hantait pourtant les alentours, cherchant un moyen de se venger, espionnant sans cesse les gens du village, mais aussi les intrigants venus lui voler sa place. Il fut donc le premier à s'apercevoir de la liaison naissante entre le jeune Wannu et la belle Abidata, deux des candidats. Il fut parmi les premiers à comprendre qu'Abidata était tombée enceinte de son amant, et quand le village fut mis au courant, il travaillait déjà à sa vengeance.

Quelques mois plus tard, le village était en fête. Wannu et Abidata, tout à leur amour, avaient cédé la place de Sorcier à Mélangi. Les habitants de Golbo, ravis, avaient donc un nouveau sorcier officiel, mais aussi deux invités, deux amis, qui vivaient là en attendant que leur enfant soit prêt à prendre la route. Tout cet amour, cette entente, ce calme, était la meilleure des augures après les tensions ayant précédé l'exil de Gamane. Cette même nuit pourtant, dans le brumes de la fête, les rêves alourdis d'alcool et les vapeurs des plantes-à-rire-et-à-aimer, le malheur reprit possession de Golbo.

Gamane se glissa entre les huttes, jusqu'à la couche de Wannu et Abidata. Il égorgea les amants, et avec la même lame d'os, éventa la jeune femme. Accoucheur aguerri, il tira l'enfant des entrailles de sa mère, et parvint à le garder en vie, jeune mais solide. L'enfant sous le bras, il fuit dans la jungle.

Mais pourquoi est-il si méchant ?

Parce que !!!

Non mais sans déconner, pourquoi ?

Gamane est peut-être un connard arrogant, un profiteur et un pervers, mais c'est aussi un sorcier expérimenté. C'est même une pointure, en particulier en ce qui concerne les sens et la détection. Dès qu'il observa la jeune mère enceinte, il sentit les prémices d'une opportunité. Car l'enfant était un sorcier, avant même d'avoir vu le jour.

Abidata, émerveillée déjà d'être mère, amoureuse folle de son Wannu, et sans grande expérience de la magie à son âge, ne se rendit pas compte de ce qu'elle portait en elle. Gamane, craignant que l'un des trois candidats ne finisse par sentir quelque chose, résolut de s'emparer de l'enfant aussitôt qu'il serait capable de survivre à sa naissance.

Le vieux sorcier attendit, jusqu'à ce que la fête d'intronisation de Mélangi lui offre une trop belle occasion. Il fit donc un dernier tour du village, assassina les parents, empoisonna le puits du village, et fila ventre à terre.

On dirait un remake de Raïponce par Dario Argento, ou c'est juste moi ?

Pendant plusieurs semaines, Gamane fuit dans la jungle aussi loin qu'il put, ralenti simplement par les soins nécessaires à l'enfant. Pas question, en effet, de perdre son précieux « fils », dont il comptait faire son élève, véritable joyaux de magie, mais aussi serviteur dévoué dressé à une parfaite obéissance. Le plan du vieil albinos était simple : trouver une puissante tribu ou un village riche, les séduire avec ses meilleures flatteries, et y végéter le temps de dresser son élève. Une fois celui-ci aguerri, Gamane pourrait prendre le pouvoir, devenir un chef redouté, et profiter de ses vieux jours.

Un plan parfait, jusqu'à ce que le sorcier s'aperçoive soudain d'un petit changement dans sa vie de tous les jours. Ses pouvoirs, qu'il utilisait avec la parcimonie et la retenue propres aux sorciers, devinrent de plus en plus facile à déclencher. Sa réserve de pouvoir, correcte et encore très stable malgré son âge, était à présent inépuisable. Les sorts, en plus de venir facilement et à une vitesse étonnante, se pliaient et se modifiaient selon son bon vouloir. À proximité de l'enfant, la magie n'était plus un art complexe ; c'était un jouet dans sa main, une arme puissante et une esclave docile.

LE SORCIER BLANC

En arrivant à La Maigne, une cible idéal pour son plan, Gamane était aux anges.

Il commença par s'installer dans une petite maison du faubourg, se présentant comme un médecin et proposant de soigner le vieux père de la famille. En fait, il devint vite un véritable tyran, manipulant le père, jouant avec la famille Dagembé pour s'assurer des serviteurs dévoués et des jouets à torturer. Tartuffe, en version mage pervers et tordu. L'idée de base était de patienter le temps que l'enfant – nommé Jangwa – soit en âge de commencer sa formation de sorcier.

Le souci survint au bout de quelques années, sous la forme des Stratèges, bien décidés à utiliser le secteur comme zone de jeu pour leur projet de faction de timbrés. Quand on vous dit que les bad-guys devraient se syndiquer et s'organiser un peu...

Des dates ?

Le timing de toute cette histoire dépend en fait essentiellement de celui de votre campagne. Un jour prochain, on tentera, c'est promis⁽¹⁾, de vous bricoler un calendrier point par point de la campagne ; une sorte de « déroulé idéal » d'*Éclats de lune*, avec les passages obligés et les écarts incontournables.

Pour cette aventure, toutefois, il ne vous faut que trois points simples à repérer :

- La naissance de Jangwa provoque le cri de Sunbeam, ce qui réveille les Armes-Brisées et lance la campagne.
- Les Stratèges déclenchent les premiers combats près de La Maigne six mois avant que vos joueurs ne débarquent à Branlebouc.
- Et pour l'âge de Jangwa au moment de sa rencontre avec les PJs ? Aucun souci, puisque vous connaissez sa date de naissance.

La situation

Peu après l'arrivée des Stratèges et les premiers combats dans la région, Gamane a compris qu'il avait un vrai problème avec ces gens. Il a gardé profil bas un moment, le temps de s'assurer des projets des Armes, mais il a vite compris que s'il ne faisait rien, il ne lui resterait que des cendres sur lesquelles régner. Il a alors organisé un début de résistance, que les Stratèges ont vite repéré et éradiqué.

Acculé, le sorcier s'est résigné à intervenir, et il s'est montré devant l'un des Stratèges – Mavvro – dont il a décimé l'escorte. Jetez donc un œil à la colonne ci-contre pour vous faire une idée de ses pouvoirs.

Gamane espérait réellement que cette démonstration de puissance pousserait les Stratèges à se choisir un autre endroit à dévaster. Il avait sous-estimé la patience des Armes, leur curiosité, et l'entêtement des Dieux. Les Stratèges se sont posé dans le coin, bien décidé à en apprendre plus à force d'observer, tout en discutant de leur projet, en s'affrontant aux échecs, et en chassant homme ou bête quand le besoin de violence deviendrait trop puissant.

Le sorcier, à cause de son éclat de puissance, est devenu un phénomène en ville.

Si beaucoup le craignent et nieront en avoir même entendu parler, surtout devant des Porteurs, il a aussi acquis une petite troupe de fidèles. Il change ainsi parfois de refuge, pour brouiller les pistes, et pourra facilement trouver des volontaires pour une mission ou une autre.

Depuis plusieurs mois, Gamane se promène avec Jangwa dans un sac, sur le dos, endormi grâce à des décoctions de plantes narcotiques. Il est hors de question, pour le sorcier, que quiconque découvre la source de son véritable pouvoir, ou pire, la lui vole. Le sac passe presque inaperçu au milieu des bâtons de pluie, bouquets de plumes, singes sacrificiels et autres gadgets que Gamane multiplie pour égarer le regard.

Et les PJs dans tout ça ?

Le but évident pour les PJs est de comprendre qui est « Watanani » et de le récupérer pour l'amener devant Sunbeam. Cela peut-être fait de mille-et-une façons, selon la manière dont s'y prendra le groupe.

Laissez-les suspecter des Armes-cachées, des hysnatons étranges, la Mort carmin ou le retour des Pères, tant que le groupe s'amuse. Poussez-les doucement vers la vérité ou retardez-les avec de fausses pistes, selon le rythme que vous voulez donner.

Éclatez-vous bien, puis dès que vous avez trouvé le bon moment, lancez la machine. Laissez-les trouver un bambin adorable, à moitié shooté par son « papa », mais qui sent le fluide à plein nez et paraît aussi à l'aise avec les Armes qu'avec un hochet. Dernier coup de théâtre, le môme, malgré son état, semble les voir très clairement, et les Armes n'entendent pas seulement sa petite voix via leurs Porteurs. Non, le môme leur parle à Elles, dans le fluide, et il a l'air de franchement les trouver sympa.

(1) Vous la sentez bien, la bonne grosse résolution de début d'année qui s'annonce ?

ET TECHNIQUEMENT, ON LA JOUE COMMENT ?

Le plus simple, pour un PNJ hors normes comme Gamane, est d'improviser pour ne pas avoir à apprendre un nouveau lot de règles pour une situation aussi spécifique.

Pour cela, l'idéal est de le traiter comme un porteur d'Arme, dont les pouvoirs sont aussi variés, instantanés et bizarres que vous le voulez.

Ses sortilèges sont semblables à ceux des sorciers « normaux », c'est à dire que ce sont des effets d'Arme ou d'épice, mais il les déclenche plus comme une Arme que comme un sorcier.

Il n'a aucune limitation ou condition, à moins que ça ne vous amuse, et il peut même lancer plusieurs sorts d'un coup si ça vous arrange.

Souvenez-vous qu'il a réellement effrayé les Stratèges, ce qui nécessite un vrai bon bourrin des familles. N'hésitez pas à lui offrir une ou deux démonstrations de pouvoir si vous en avez l'occasion.

De plus, toute attaque basée sur le fluide et dirigée sur lui – et donc sur Jangwa – échouera lamentablement, le pouvoir s'évanouissant dans l'air. C'est presque ainsi que ça fonctionne normalement, entre une Arme et un Sorcier, mais ce n'est pas du tout dans le bon sens. Il y a peu de chances que ça amuse les Armes-Brisées.

En revanche, il reste un humain, fragile, mortel, et infiniment faillible. En particulier, aussitôt que l'un des PJs aura compris le rôle de l'enfant, Gamane sera en danger. Sans Jangwa, il n'est rien d'autre qu'un vieux salopard, vicieux comme un serpent, certes, mais aussi démuné face à une Arme-Dieu que n'importe quel mortel.