

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

N°106 – 19 AVRIL 2017

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.

BLOODLUST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

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 à 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.

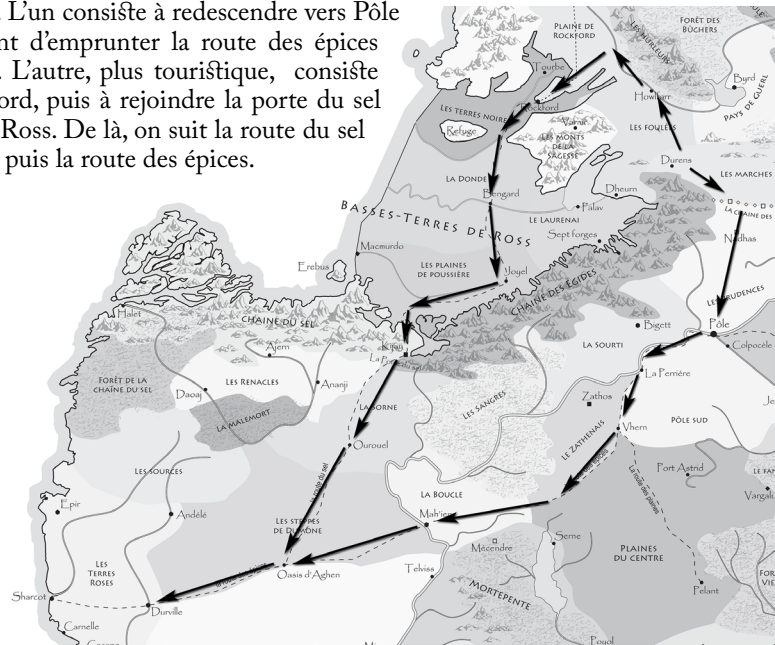
La lettre est signée « *Ton bel Adjinn* », un nom de code entre Salim et Alessyo, et raconte comment le clan de Salim a été exterminé par un mystérieux assassin. C'est évidemment faux à moins que les joueurs n'aient été particulièrement mauvais, mais Salim indique ainsi à son ami de le couvrir en lançant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

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 naturel. 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.