

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

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.

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.



BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

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 terminé, 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.

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 étriper 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.

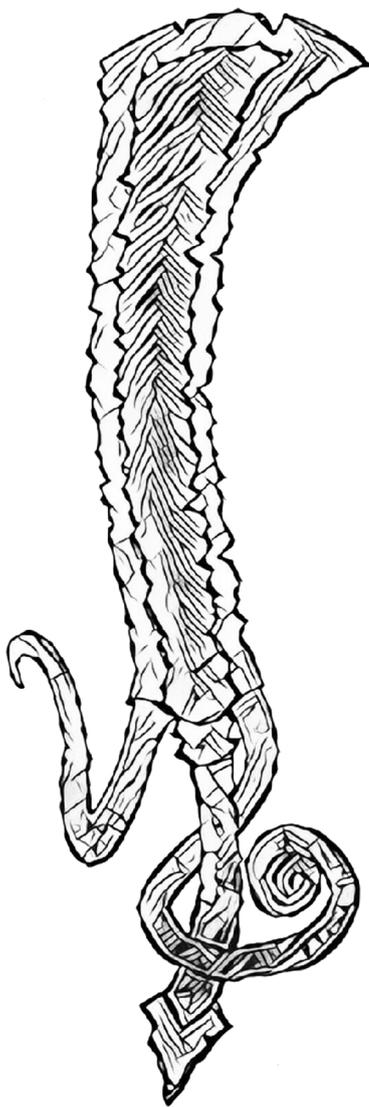
TANGOROGIM

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 sentent 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'écarter 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.



TANGOROGRIM

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.

