

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

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 cimetière 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 un 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.