

# ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

# BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

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](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://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<sup>ÈME</sup> 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 leur 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 Namoussra (+ Naziksh)

Namoussra 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.

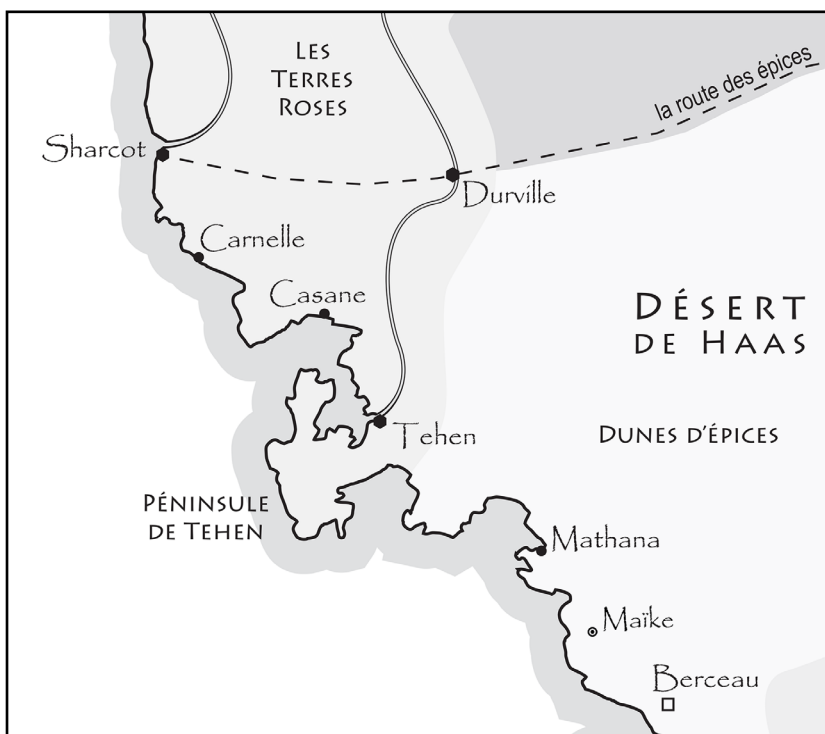
(2) La troupe dispose d'un stock correct, de baumes pour supporter les blessures sur le terrain, et de quelques épices de combat corrects pour aider les attaquants.

(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<sup>(1)</sup>, 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 épées anti-Armes de Corman.
- Quelques PNJs pour le décor, et pour préparer les scénarios suivants.

C'est moi ou on en voit le bout ?