

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLUŠT

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 Bloodlušt, puisque touchant à des magies essentielles de ce cadre de jeu. Bloodlušt 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 Bathrahobans / 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 prises 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.