

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°140 – 20 JUIN 2018

Sérieusement, il faut que je trouve une idée pour justifier la fin des éditos. Depuis la début de la campagne, je me bat pour trouver des trucs à dire. Impossible de parler de l'histoire sans spoiler les lecteurs du blog ou des RS. Impossible de vous parlez de l'actu du studio sans démoraliser tout le monde et vos mères. Impossible de juste parler du temps sans passer pour un épicier ou un cafetier fatigué.

Non. En fait c'est ça, il faut juste que j'arrête les éditos. Simplement. Il me faut juste une excuse...

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.



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 3^{ÈME} PARTIE

Enfin, on arrive – presque – à Pôle. Pour fêter ce joyeux retour à la civilisation, voici un petit résumé des réjouissances à venir. Les prochains opus contiendront les détails utiles pour gérer l'essentiel des situations présentées ici.

Retour attendu

Les Armes-brisées et leur colis arrivent enfin à portée de Pôle et en profitent pour se mettre un peu au jus des dernières rumeurs. C'est l'occasion de faire le point sur quelques événements passés, de faire sentir aux joueurs que les vacances sont finies, et de balancer quelques fausses pistes pour noyer le poison.

Réception discrète

Les PJs, aussitôt arrivés, sont pris en charge par le réseau de Moonglow. On met à l'abri Sunbeam et son Porteur, puis on reloge les Armes-brisées. Ce sera l'occasion de croiser d'autres alliés de l'Éclipse de lune, et d'en apprendre un peu plus sur le Mois du bonheur.

Réunion au sommet

Les Armes-brisées vont enfin avoir l'occasion de rencontrer quelques membres de ce groupe bizarre dont Moonglow fait parti : les Premières. Si les PJs attendent sûrement quelques réponses, c'est aussi le cas des vieilles Armes, et elles ne sont pas habituées à ce qu'on leur refuse quoi que ce soit.

Retour de bâton

Depuis quelques semaines, la Mort carmin semble plus présente à Pôle. Sous la surveillance d'un chef plus futé que la moyenne, elle s'installe doucement, gagnant en influence dans les bas-quartiers. On parie que les PJs ne vont pas croire à une coïncidence ?

Retrouvailles surprises

Les PJs apprennent qu'en leur absence, des gens sont arrivés en ville, qui cherchent à les retrouver. Il s'agit de vieux amis de l'Ouest, à savoir Méconops et quelques serviteurs, mais aussi Ganidée et sa fille Moyanne. L'Arme a subi quelques revers depuis que la Nation est en plein chaos, et elle compte sur les PJs pour l'aider sur un coup politique juteux. C'est le moment pour Méconops d'encaisser la dette des PJs, et pour vous Meneur d'utiliser les amitiés et intrigues implantées lors du scénario #05.

RETOUR ATTENDU

À l'approche de Pôle

Quand ils seront à portée de la civilisation (dès Vhern s'ils rejoignent la grande route, à mi-hauteur de Pole-Sud s'ils coupent à travers la province) les PJs vont de nouveau entendre parler de ce qui se passe dans le monde. Deux histoires occupent les conversations, et risquent d'attirer l'attention de l'équipe.

Il pleut des vaches cailloux ⁽¹⁾

Pour commencer, la grosse info du moment : le ciel nous tombe sur la tête. Les voyageurs rapportent d'un peu partout les chutes de saletés de gros cailloux, et les brassées de morts qui vont avec. Au début, on a pensé qu'il y avait eu une chute quelque part, et que les gars s'embrouillaient sur l'endroit. Ce n'est pas forcément une nouvelle étonnante. Les Tanaphéens connaissent bien le phénomène, et en particulier celui des chutes de pierres de lunes. Après tout, c'est grâce à ça qu'on peut forger du métal lunaire, et qu'on trouve des Armes en pierre de lune.

Le truc vraiment étonnant, c'est que ces phénomènes sont normalement rares, espacés, et pas franchement destructeurs. Or, là, il s'agit d'une série de chutes un peu partout sur le continent, et avec de sacrés dégâts au sol.

(1) Si tu comprends cette vanne, tu es vieux...

On sait qu'il y a eu des chutes dans l'ouest batranoban, dont une près de Mahien. On raconte qu'un météore a frappé l'Égide, le choc étant ressenti jusqu'à Bigget. Des rumeurs sont remontées de Serne, où une pierre énorme se serait abîmée dans le lac noir, à moins que ce ne soit dans la forêt proche, on n'est pas bien sûr. Les rumeurs venant du Sud sont assez fantaisistes : on parle de la destruction de Grand-pont, à moins que ce ne soit Halinevanesnaya, et même d'une chute qui aurait mis le feu à la moitié de la jungle. Rien de précis en ce qui concerne l'Hégémone, mais il est clair que les légions sont un peu plus calmes en ce moment, comme s'il y avait des choses à régler chez elles. Les optimistes osent imaginer Nérolazarevskaya enterrée sous des tonnes de gravats, avec le Conseil au grand complet. C'est beau de rêver...

En menant un bout d'enquête, on peut retrouver pas mal de témoins de deuxième ou de troisième main, et en insistant un peu lors du voyage, quelques témoins directs. Il sera facile alors pour les joueurs de dater tout ça, et de constater que, sauf erreur, toutes ces chutes se sont passées dans une période assez serrée. En réalité, toutes ces chutes ont eu lieu la même nuit ; celle où les PJs ont vécu la catastrophe de la Maigne.

Une tête de Chagar dans ton lit

Si les histoires de cailloux passionnent le commun, les paysans et les voyageurs, la bonne société est plus intéressée par la deuxième rumeur du moment : on raconte qu'une guerre se prépare dans le Nord, à cause d'une stupide histoire de coucherie.

Depuis quelques mois, on ne parle que de ça dans les cercles mondains, les clubs et les diners. Il y aurait même eu quelques pièces de théâtres improvisées sur le sujet, rapidement retirées sur ordre des palais, sans qu'on sache bien à cause de qui.

Pour résumer l'affaire en quelques mots, elle lie dans un triangle compliqué une femme à l'identité incertaine, un fils du roi de Byrd, et un puissant chef pillard des Marches du sud. Selon les interlocuteurs, la situation est une simple affaire de cocufiage en règles, une histoire d'amour sincère et complexe entre trois héros romantiques, ou une intrigue de palais aux multiples rebondissements. En tout cas, les deux mâles de l'histoire ayant accès à des forces militaires importantes, on s'excite beaucoup sur les conséquences possibles.

La situation a encore rebondi quand on a appris que la donzelle était en fait une métis dérigio-piorad, fille d'un polard enlevé lors d'un raid, et d'une dame de haut rang à la cour de Byrd. Devenue grande, belle et skald, la séductrice se serait retrouvée sans le vouloir dans ce triangle amoureux potentiellement tragique. Pour mettre fin à cette horrible menace, elle aurait fui le Nord pour trouver refuge à Biggett.

Pour conclure, signalons que cette histoire et les rumeurs afférentes sont en fait un ramassis de bêtises inventé par un prétendu écrivain des universités, et revendu aux clameurs de Pôle. Ce ne serait pas grave si l'histoire n'avait pas un tel succès, au point qu'à Biggett, on craint très sérieusement que les amants abandonnés viennent directement chercher leur belle. Et je ne vous parle même pas des généraux qui envisagent d'utiliser cette « diversion » pour attaquer le Nord, certains de leur avantage tactique.

Sunbeam goes to town

Avant de se relancer dans les intrigues, les mystères et les ennuis, le premier pas consiste évidemment à se réinstaller à Pôle. Si cela peut paraître simple, on peut parier qu'à l'approche de la grande cité, les PJs seront tout de même un peu préoccupés par un sujet : Sunbeam. Le groupe a déjà eu l'occasion de constater la puissance de la grande Arme – au moins à la cité des falaises, et peut-être depuis s'ils ont eu des soucis dans les plaines. On comprend donc leur inquiétude à l'idée de ramener Sunbeam dans une cité comptant plusieurs millions d'habitants.

Pendant leur approche finale, disons à une semaine de Pôle, l'Arme se calme peu à peu, grogne et geint moins, résonne un peu moins dans le fluide. À mesure que le convoi approche de la ville, les choses sont de plus en plus nettes, jusqu'à ce que le Marteau, une fois aux portes de Pôle, paraisse parfaitement stable et calme. Il semble aussi tranquille qu'une Arme mineure somnolente, attendant qu'il se passe un truc amusant.

Un bon moyen d'amener la chose est de ne pas le dire directement aux joueurs. Au début, contentez-vous d'évoquer une ambiance étrange, sans précision. Puis des impressions vagues, peut-être liées au fluide. Essayez de viser les plus inquiets, les plus paranos, et laissez-les paniquer entre eux. Il n'y a rien de plus difficile à repérer qu'une chose qui n'est pas là, et la baisse de tension de Sunbeam sera progressive et tranquille, ce qui rend les choses encore plus discrètes. Profitez de ce moment pour écouter leurs idées sur « ce qui se passe », prenez des notes pour des ennuis à venir, puis lâchez finalement la bonne nouvelle. Plus tard, ressortez vos notes et utilisez sans pitié leurs propres idées pour les torturer.

