

# ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

# BLOODLUST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°149 – 17 OCTOBRE 2018

Cela fait donc 149 chagars, en un peu moins de six années. Un toutes les deux semaines, toujours, et quelques numéros bonus. Le moyen pour nous de garder le contact avec vous, de rester le nez sur Bloodlust malgré les coups de fatigue, les à-côtés et les moments difficiles. L'occasion de placer des idées absentes du LdB par manque de place, de nouvelles idées, et de répondre à vos questions, sérieuses ou pas. L'endroit parfait, aussi, pour finir d'affûter nos claviers et nos idées pour la fin de cette gamme.

Et la fin approche, doucement, mais chaque jour, au point de refuser d'autres projets, pourtant si tentants. Au point de tourner le dos à des occasions rares, parce qu'on a promis de finir le chemin le mieux possible, et le plus vite possible. Il y aura d'autres voyages, d'autres projets. Le DE/CK. La 7ème. Les cités mortes. Power-Shift. Des tas...

Mais pour l'instant, c'est Tanæphis qui compte, et le voyage déjà entamé à vos côtés.

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 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 11<sup>ÈME</sup> PARTIE

Suite de la partie consacrée à Méconops et à Moyanne, avec une digression rapide du côté de la Mort Carmin.

### APRÈS LES RETROUVAILLES...

Méconops est arrivé en ville depuis quelques temps et commence à prendre ses marques. Toutefois, ayant perdu une bonne partie de son réseau et de son influence directe dans l'Ouest, il n'est pas au top de son efficacité. C'est pourquoi il demandera rapidement l'aide des PJs.

Son plan, pour l'instant, est le suivant. De son côté, il prépare son installation en ville, en s'emparant de quelques commerces juteux dans les domaines du luxe et de la joaillerie. C'est un marché complexe, mais avec les fonds nécessaires, c'est un très bon endroit où débiter une belle ascension mondaine. De plus, habitué aux circonvolutions étranges des marchés batra, il n'a aucun mal à prendre ses marques ici, et trouve même l'endroit « charmant de naïveté et de simplicité ».

Pendant ce temps, il voudrait que les PJs l'aident à approcher le père de Moyanne, et avant tout, à le retrouver. Après tout, ils ont l'air à l'aise dans le coin, plutôt bien installés, et ont visiblement des amis bien placés.

Si les joueurs hésitent ou se font tirer l'oreille, vous avez quelques ficelles à tirer pour les convaincre de participer.

- C'est pour aider Moyanne, ce qui, si vous avez bien amené le PNJ, devrait être un argument majeur.
- Ils sont en bonne partie responsables de la mauvaise passe de Méconops, et devraient donc se sentir une dette envers lui. C'est tendancieux, mais jouable.
- C'est une bonne occasion pour les Armes-brisées de se mêler aux affaires de la haute société, et peut-être d'y gagner des alliés ou des contacts utiles. Ce n'est pas le genre de chose qui se présente tous les jours à Pôle.

### La mort Carmin

C'est bien beau de penser à se faire des alliés, mais pour l'heure, les PJs ont surtout réussi à se faire des ennemis, parmi lesquels la Mort carmin tient une jolie place. Pour rappel, les Armes-brisées ont éliminé un pont de la faction, en la personne de leur vieil ennemi Ahtyz. La Mort carmin n'est pas une faction très unie, et tout le monde n'est pas déçu de sa disparition, évidemment. Mais ce n'est pas pour autant qu'on pardonnera à des Armes qui se sont ouvertement opposées à la Mort, l'ont rabaissée, et se sont peut-être même vantées de leur victoire. Ajoutez à cela l'épisode concernant Tianine « Tinie » Corcelles, et vous imaginez bien que les PJs sont bien placés sur la liste des cibles à emmerder.

Rejetez donc un œil au LdB en page 202 et au Chagar #101 si vous voulez vous remettre en tête quelques détails sur la faction, puis amusez-vous simplement, au fil de ce scénario, à observer vos joueurs psychoter sur les plans supposés de la terrible faction. Dans l'ambiance paranoïaque de la grande cité, et avec tout ce qui se passe autour d'eux, ils pourraient bien vous livrer d'eux-mêmes quelques belles idées. Dans ce cas, jouez et profitez de l'occasion. Dans le cas contraire, contentez-vous de ricaner, et savourez l'horrible vérité : les PJs ne sont – presque – que des noms sur l'immense liste des ennemis de la Mort Carmin. Bien placés, oui, mais parmi tant d'autres que c'est presque effrayant.

Si les PJs enquêtent et cherchent des membres de la Mort carmin, cela doit finir par un combat. Si les joueurs s'ennuient et ne savent pas quoi faire, ou ont besoin d'un entraînement pour se changer les idées, faire intervenir des membres de la Mort carmin le temps d'un combat. Si vous voulez faire dérailler une situation, retarder une rencontre, mettre un peu de danger ou de tension : la Mort carmin, un combat. Ne faites pas cela dix fois, ni chaque jour, mais ne ratez pas une bonne occasion de ressortir ce vieil ennemi, et de bien expliquer qu'ils connaissent et haïssent les Armes-brisées.

## **Tout ça pour ça ?**

Notez que les joueurs seront peut-être un peu déçus de s'apercevoir que la Mort carmin, au final, n'est parfois pas grand chose de plus qu'une bande de brutes de cours d'école, de sadiques avec des illusions de grandeur. S'ils profitent de ces rencontres et surtout de prisonniers potentiels pour en apprendre un peu plus sur l'actualité de la faction, voici quelques infos utiles. Au besoin, aidez-les à avoir l'idée de pêcher ces idées ; il serait dommage qu'elles restent bêtement sur le papier, au lieu de tourner dans leurs petites têtes jusqu'à les rendre fous...

- La description des Armes-brisées a fait le tour des bandes depuis l'épisode du grand-Nord, et tous les membres savent qu'elles sont des ennemis déclarés.
- Il est aussi connu qu'en cas de rencontre, certaines bandes de l'est vorozion paient cher les infos et les signalements de positions et d'activités des Armes-brisées.
- Concernant la faction, des rumeurs courent sur le retour d'un « vieux chef disparu ». Il s'agit probablement de Tangorogrim, mais les Armes que rencontreront les PJs n'en ont pas la moindre idée pour le moment.
- En revanche, l'arrivée prochaine d'une Arme importante à Pôle est bien connue. C'est certainement en rapport avec les « événements » attendus dans les plaines du centre.
- Ces fameux « événements » ne sont pas vraiment clairs pour les membres de base, ou pire, les simples humains servant la faction. On sait simplement que des heurts sont attendus dans le secteur, qui pourraient dégénérer en bonne grosse violence bien grasse. Selon les versions, ce serait des combats le long du corridor, des attaques vers Mah'ien en profitant du bordel chez les batra, ou un truc lié aux sekekers. Quelques membres plus romantiques rêvent secrètement d'une attaque massive de la faction pour détruire Pôle une fois pour toute, mais sans trop oser y croire.

## **Les diplomates**

Les cinq envoyés de Condit II – père de l'actuel Empereur Bert III – se sont donc présentés, lors de leur séjour en terres batranobanes sous de faux noms, comme le font parfois les diplomates de l'ombre. Leurs noms étaient les suivants (avec quelques détails donnés par Ganidée.

### **• Arland Mercier des Gerlants d'Azur**

Un homme grand et large, visiblement un militaire, méfiant et un peu froid, mais d'une politesse exemplaire. C'était aussi le moins bavard de la bande, apparemment plus intéressé par les négociations que par les amusements du soir.

### **• Hermelin D'agres-et-D'alant**

Un érudit, long et triste comme un dimanche de pluie, mais qui s'est un peu déridé au fil du séjour. C'était aussi un amateur d'épices, prudent dans ses consommations, mais clairement féru du sujet.

### **• Marielle De Lancelle des Gides**

Une dame âgée, d'une pâleur et d'une blondeur presque elfique. Toujours proche d'Hermelin, elle agissait comme une conseillère ou une gouvernante, mais avait des airs de haute noblesse.

### **• Laurian Maître-Longres des Ires**

C'est lui le père supposé de Moyanne, car Ganidée a eu une aventure avec lui sur toute la seconde moitié de leur séjour. C'était un homme entre deux âges, bien entretenu, et d'une douceur étonnante. Toujours discret et poli, il semblait être le protégé ou l'élève d'Hermelin. Il semblait passionné par son séjour, quoique un peu effrayé parfois.

### **• Azelle Ondelles-et-Mires des Mires-de-l'Humel**

Une jeune dame d'une grande beauté, mais aussi d'une grande étrangeté. Elle paraissait toujours un peu ailleurs dans sa tête, et n'avait pas le même calendrier que les autres membres du groupe diplomatique. Elle sortait et rentrait de la tour à toute heure, parfois dans des accoutrement locaux, et toujours sans garde. Elle consommait aussi bon nombre d'épices, avec des demandes très précises. Dame Marielle paraissait mal à l'aise en sa présence, et un peu méfiante vis à vis d'elle.

En plus des cinq plénipotentiaires, la tour accueillit aussi, durant ce séjour, une douzaine de gardes. Il y avait un mélange de Dérigions et de métis batranobans, tous entraînés, compétents et discrets. C'était visiblement des hommes de confiance, et tout en restant d'une grande politesse envers les diplomates, ils semblaient les connaître fort bien, comme des gardes privés ou des serviteurs de longue date.

Personne à la tour ne connaissait le sujet des négociations entre l'équipe et le conseil des épiciers, mais une rumeur évoquait un nouveau traité entre l'Empire et la Nation. À cette époque, on parlait beaucoup de Komsomolvskaya et des tensions avec les Tareks. Sans en être certaine, Ganidée parierait volontiers sur une alliance militaire contre les Vorozions, en préparation d'une guerre à venir.