

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°95 - 16 NOVEMBRE 2016

Ok. Donc voici les nouvelles instructions à destination de l'équipe de rédaction. Ça ne devrait pas être trop dur, puisque tu es tout seul.

(1) Tu ARRÊTES d'annoncer la fin du scénario pour le prochain chagar, ou que le scénario fera X ou Y numéros. Tu es nul en estimation, et ça se VOIT. Alors tu arrêtes. Tout de suite.

(2) Rien. Essaie déjà d'appliquer le numéro (1), et ce sera pas mal.

C'est vrai quoi. Les meneurs le verront bien quand le scénario sera fini. Ils sont grands tu sais. Ils jouent à Bloodlust. Ça ne prouve rien, mais c'est déjà un bon indice. Laisse les se débrouiller.

Sans aucun lien : merci à ceux d'entre vous qui sont passés nous faire un coucou à la RJDR 2016. C'était sympathique de causer un peu, et de voir vos vilains museaux.

(Note de l'auteur : Je pense, très sincèrement, finir le scénario dans le numéro 96. Mais on m'a interdit de vous le dire, alors je ne le dis pas. Mais quand même.)

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.



SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – 4^{ÈME} PARTIE

Dans le précédent épisode de notre série, les Armes-Dieux retrouvaient la trace d'Eclipse, se ruiaient sur sa piste... et l'auteur du Chagar se perdait dans de longues expositions de personnages et de lieux, oubliant carrément de faire avancer l'intrigue.

Ce numéro vous livre donc la suite de cette histoire, tout en préparant le terrain pour les aventures à venir de notre bande de héros.

ENQUÊTE À MALBESSE

Comme évoqué dans le précédent Chagar, le bourg de Malbesse est protégé par une famille de petite noblesse – les Gantés-de-Rémillons – qui est elle-même protégée par une Arme que vos joueurs connaissent bien : Eclipse. Les joueurs arrivent ici à la recherche d'Eclipse, après avoir retrouvé sa trace à Pôle. Sauf erreur, l'Arme et son Porteur doivent vivre dans le secteur, et fabriquer ou acheter des aiguilles métalliques destinées aux boussoles impériales. Problème : personne dans le coin ne semble connaître Eclipse. Heureusement, les joueurs ont tout de même quelques pistes.

Alliée : l'enquête

Cette jeune femme est une polarde pur-jus, membre de l'équipe de la « Boutique des fines pointes », présentée dans le n°93. C'est une peintre assez douée pour les travaux de minutie, qui décore l'intérieur des boussoles. Son frère Réno a été tué lorsque des ruffians sont venus se renseigner sur Éclipse à la boutique.

Elle est arrivée ici il y a un peu moins de cinq mois, a été aussitôt capturée par une bande de voyous du coin (les rats de Skan), et réduite en esclavage. Son statut de citoyenne n'a pas vraiment dérangé les rats, qui après l'avoir matée et utilisée un temps, l'ont revendue à un artisan du quartier bas (un luthier chez qui elle fait le ménage et les corvées de maison).

Les joueurs peuvent la retrouver de plusieurs manières :

- S'ils enquêtent dans les auberges, la patronne des « Lits de la vieille Nanette » se rappellera d'elle, mais soulignera que « cette garce est partie sans payer sa nuit ». Elle acceptera de remettre ses affaires aux joueurs s'ils payent la dette en suspens. Le sac d'Allice ne contient que quelques vêtements, et un PJs malin s'apercevra vite qu'il a été fouillé, et qu'on a même décousus le fond à la recherche de pièces cachées. Nanette confirmera que la chambre était en désordre, mais refusera d'admettre qu'on ait pu entrer chez elle pour enlever la demoiselle.

- En recherchant une dénommée « Allice » arrivée depuis peu, ils finiront, avec un peu d'effort, par tomber sur un client du luthier qui se rappellera d'elle. Il précisera que c'est une simple esclave, clairement pas une citoyenne. N'hésitez pas à livrer cette piste à vos joueurs après une fausse piste. Par exemple une musicienne itinérante nommée Allice par pur hasard, mais n'ayant rien à voir avec l'affaire, et qui sera très effrayée lorsque vos joueurs viendront l'interroger en bande sur une affaire dont elle ne sait rien.

- Le luthier (Emon Golranne) ne sait rien de l'affaire, mais il a payée Allice assez cher, et refuse de la laisser partir ; « Elle est calme, bien dressée, et elle est soigneuse quand elle fait le ménage dans le magasin ! ». Les joueurs qui voudraient le convaincre de la libérer sans avoir à payer pourraient le menacer de dénoncer un achat illégal. Allice est une citoyenne libre de Pôle, et ne devrait pas être en esclavage. Il est aussi possible de le menacer physiquement, de menacer sa boutique et ses produits (très efficace), ou sa famille (efficace sans plus), mais, Emon portera alors plainte auprès des autorités.

- Si les joueurs patinent, le meneur peut faire intervenir les rats de Skan, qui espionneront les joueurs, en apprenant par des mouchards que quelqu'un s'intéresse à une de leurs petites ventes sous le manteau. Ils n'attaqueront pas des Porteurs – ils ne sont pas fous – mais pourraient tenter un coup en douce, ou finir par se faire repérer lorsqu'ils espionnent l'équipe. Une fois capturés et secoués convenablement, ils indiqueront aux joueurs où trouver la fille.

ET IL SE PASSE QUOI, AU JUSTE ?

Anathos / Ahtyz est sur le point de lancer un élément majeur de son grand plan pour abattre Pôle. Pour cela, il a besoin de l'aide d'Eclipse, et n'a pas l'intention de négocier et de perdre du temps.

Il a donc fait enlever les enfants de la Famille Gantés-de-Remillon, et menace de les mettre à mort si Eclipse ne suit pas ses ordres. Eclipse, liée par ses serments et pas son amitié avec Renoir, le patriarche de la famille, ne peut donc que suivre Anathos, aussi furieuse et rétive qu'elle soit.

Les malandrins qui ont agressé le personnel de la boutique de boussoles, à Pôle, sont des voyous menés par un membre de la mort Carmin, un nommé Jurnien, porteur de Tangrine. Cette Arme fait parti d'une autre « bande » que celle d'Anathos. Si elle enquête actuellement sur Eclipse, c'est pour savoir ce que cherche Anathos, et peut-être même le contrer. La Mort carmin est une faction sans véritable unité, et les Armes les plus puissantes passent plus de temps à s'opposer entre elles qu'à vraiment bosser pour la faction. Notez que vu les buts de ma Mort carmin, c'est probablement une bonne chose...

Les joueurs vont donc pouvoir remonter plusieurs pistes, pour aboutir aux enfants enlevés puis à Eclipse elle-même.

Allice libérée

Une fois Allice libérée et remise en état, elle expliquera son histoire. Arrivée en ville, elle s'est renseignée sur Eclipse et les Gantés-de-Remillon, tout en s'installant chez la vieille Nanette. Elle a fini par apprendre que les Gantés ont un « manoir » dans la campagne proche. Elle s'appretait à s'y rendre quand, une nuit, les Rats sont entrés dans sa chambre, l'ont enlevée et emmenée dans leur repaire, un entrepôt délabré du quartier bas. Elle a passé trois mois là-bas, battue et durement maltraité, jusqu'à ce que les rats, lassés, la revende à un marchand peu scrupuleux du marché aux bras. Elle finit revendue au luthier, qui refusa de la croire quand elle tenta de s'expliquer, et la battit jusqu'à ce qu'elle se taise et travaille sans rechigner. Une histoire banale en somme...

Pendant son temps chez les Rats, elle a toutefois compris deux choses :

- La vieille Nanette est la grande-tante de Skan, le chef des rats, et Allice n'est pas le premier voyageur solitaire à finir aux fers après une nuit à la pension.
- Les rats ont semblé effrayés quand elle a posé des questions sur Eclipse lors de sa captivité. Ils ont menacé de lui briser la mâchoire si elle ne se taisait pas définitivement sur le sujet. S'il reste un rat en vie et que les joueurs l'interrogent à ce sujet, ils apprendront qu'une bande de gars est passé en ville il y a quelque temps, et a posé des questions sur cette « Eclipse ». Plusieurs personnes (des mouchards, mendiant ou voyous divers) ont disparu à cette époque, et ont été retrouvés plus tard, morts sous la torture. Voilà pourquoi les rats ont été effrayés, et ne veulent pas être mêlés à cette histoire. Cela devrait rappeler aux joueurs ce qui s'est passé à Pôle, et les mettre sur la piste du rouquin porteur d'Arme et de sa bande (Tangrine et Jurnien).

Les joueurs voudront peut-être se faire une amie d'Allice, afin de s'assurer son aide, ou pour avoir une nouvelle Porteuse motivée en réserve. Dans ce cas, la mort des Rats, de Nanette et de Golranne, serait un bon début. En quelques mois, la jeune fille a accumulé une belle dose de tension, qu'un peu de sang pourrait bien apaiser.

Eclipse et Atgos : l'enquête

Comme on l'a dit dans le Chagar n°94, personne à Malbesse ne connaît Eclipse, mais sa description ressemble à l'Arme mineure d'un dénommé Atgos. Il s'agit d'un métis de Dérignon et de Gadhar, qui coure le pays depuis pas mal d'années, sans qu'on sache trop pourquoi. Le souci, c'est que cette histoire ne paraît tenir qu'en ville. Dans les campagnes, aucune trace d'Atgos, et mieux encore, personne ne connaît le personnage. Personne ne se souvient de l'avoir croisé, et c'est la même chose pour son Arme, inconnue de tous.

Si les joueurs enquêtent en ville pour essayer de comprendre qui est Atgos et ce qu'il fait exactement dans le secteur, les gens ne feront pas trop d'histoire, et on comprendra vite qu'il ne fait ... que passer. Clairement, il vient en ville de temps en temps, espaçant ses visites de deux à six mois, et ne reste généralement qu'une nuit ou deux dans les murs de la ville. Il n'est jamais là plus de trois jours d'affilée, et change d'auberge à chaque fois, tournant entre trois enseignes. Dans ces auberges, on l'apprécie sans plus, car s'il ne fait pas de barouf, il n'est pas non plus très causant.

En grattant, on finira par trouver les infos suivantes :

- Les auberges où ils s'arrêtent sont toutes dans la Remonte, et il ne semble pas manquer d'argent pour les consommations ou les pourboires.
- Il ne cause pas beaucoup, si ce n'est avec des gens de passage, évitant de trop se mêler aux locaux.
- Plusieurs personnes l'ont vu se faufiler dehors lors de ses nuits à l'auberge. Les plus curieux l'ont vu partir vers les hauteurs de la ville. Certains pensent que c'est un cambrioleur, d'autres que c'est l'amant d'une demoiselle des beaux quartiers.
- Il n'est pas passé depuis plus de six mois.

Eclipse et Atgos : la vérité

En réalité, Atgos est une illusion, un déguisement concocté par Renoir, le Porteur d'Eclipse lorsqu'il vient en ville. Eclipse se sert de cette apparence lorsqu'elle doit venir vider ses batteries à la tour blanche. Cela évite de mouiller les Gantés-de-Remillon, de trouver à chaque fois une excuse pour se rendre en ville officiellement, et tout risque de lien avec la famille si quelque chose tournait mal lors d'une des « vidanges ».

RAPPEL CULTUREL DU CHAGAR 46

« Il existe deux types de boussole, très différentes, en usage sur Tanæphis. Les deux sont connues sur tout le continent.

La première est une simple boussole magnétique. La boussole alignée indique toujours le nord, même si une importante masse métallique ou certains puissants effets de fluide peuvent la désorienter localement.

La seconde boussole est dite « impériale » et indique toujours la direction de Pôle. On la fabrique à partir de fragments métalliques restés longtemps à proximité d'une Arme-Dieu. Quelques Dieux particulièrement rapias en font même une véritable profession. Ces modèles sont aussi fiables que les versions alignées, quoique la présence d'une poche de magie glauque ou une explosion d'exal puisse les mettre temporairement en déroute. »

Les aiguilles

Il y a deux ateliers en ville qui fabriquent des aiguilles pour boussoles. Ils travaillent tous pour les Gantés-de-Remillon, et savent donc que cette famille possède à coup-sûr une Arme ou plusieurs (voir le rappel en colonne pour ce qui concerne les boussoles impériales et leur fabrication). Les commandes sont passées et récupérées par un serviteur de la famille, Urnin, qui contrôle le matériel et paie les artisans. Les deux maîtres artisans ont toutefois croisés Renoir ou Cembre une ou deux fois, et sont donc certains de l'identité de leur commanditaires.

Alain Durt est un artisan forgeron qui fabrique une foule de petites pièces en tout genre (clous, fermoir, matériel de serrurerie ou de menuiserie...). Il fabrique des aiguilles simples, solides, parfois assez massives, qui serviront plus tard pour des boussoles de voyage ou des pièces à décorer.

Loriane Laruel est une jeune artisane qui a repris l'atelier de son père, et fabrique surtout des bijoux et des pièces décoratives en métal. Elle fabrique des aiguilles fines, décorées ou complexes, destinées à des boussoles de luxe. Elle pourra paraître inquiète, tendue, voire franchement suspecte au joueur. En réalité, elle est tombée amoureuse de Cembre Gantés-de-Remillons, et sa disparition la terrifie.

Alain et Loriane ont tous deux été visités par Tangrine et Jurnien. C'est grâce à leurs informations que la bande a fini par remonter jusqu'au manoir des Gantés-de-Remillons. Les artisans n'ont pas subi de violence (ils ont causé sans que Jurnien ait besoin d'y recourir) mais se rappelleront tout de même du passage des malandrins, qu'ils ont trouvé « un peu louche » (Alain) ou « franchement menaçants et bizarres » (Loriane).

LE MANOIR DES GANTÉS-DE-REMILLONS

La vieille demeure des Gantés n'est pas si ancienne en réalité – à peine plus d'un siècle – et se trouve à une journée de marche de Malbesse. Située dans un coin de collines basses, c'est un ancien corps de ferme, massif et bien défendu, mais qui ne ressemble pas franchement à la maison de campagne d'une famille de la belle-noblesse de Pôle. Ça tombe bien, c'est précisément le but.

Depuis la rencontre entre les Gantés et Eclipse, la famille vit sous la protection de l'Arme, et réciproquement. N'étant pas une famille de haute noblesse, Les Gantés ne sont pas concernés par l'édit de Mansard, et n'ont pas de vraie raison de cacher que leur patriarche porte une Arme. C'est plutôt une méthode pour agir sans trop de soucis, sans attirer l'attention, et sans se faire d'ennemis inutiles.

En fait, pas mal de gens soupçonnent la présence d'Eclipse, ou la connaissent carrément. Mais les choses restent discrètes, sous le manteau, ou sont faites avec un profil aussi bas que possible. Les artisans avec qui travaillent les Gantés se doutent qu'une Arme est mêlée à l'histoire, mais sans savoir qui. Les métayers et les quelques amis des Gantés savent qu'une Arme est détenue par la Famille, mais presque personne ne connaît son nom. Elle n'apparaît que lorsqu'un ami de la famille a des ennuis, et toujours avec des brutes à louer ou quelques soldats de fortune, ce qui évite qu'on l'imagine trop puissante.

En ce début de millénaire, la famille vit des loyers des terres qu'elle possède dans le secteur, de quelques maisons et manoirs dans Malbesse, et du commerce de la boutique de Pôle. Ce n'est pas l'opulence de la capitale et des éminences, évidemment, mais c'est suffisant pour Renoir et les siens.

Sauf que ...

Il y a un neuf mois, Eclipse reçut une lettre d'Anathos, lui demandant de le rejoindre à Croisée, où son amie avait « absolument besoin d'elle ». Peu après son départ, les hommes d'Anathos arrivèrent au Manoir, et massacrèrent les quelques gardes avant d'enlever les enfants et l'épouse de Renoir. Lorsque Anathos reçut Eclipse et Renoir, ce fut pour leur expliquer ce qui venait d'arriver, puis annoncer que seule l'obéissance absolue d'Eclipse sauverait la famille. Tombant des nues, à la fois terrifiée et abasourdie par la trahison de sa plus vieille amie, Eclipse ne put que plier, et accepter. Depuis, Eclipse vit près de Berkner, sur la côte noire, dans un petit village où elle attend les ordres d'Anathos.

Au manoir, il ne reste qu'Hémori et Diale. Le cousin a négocié avec les hommes d'Anathos, acceptant de « tenir la place » et d'écarter les curieux, en échange de la fille aînée de la famille. Timon, le lieutenant d'Anathos en charge de l'attaque, accepta, ravi de se débarrasser de cette tâche compliquée et trop calme pour lui. Hémori, en réalité, ne comprend pas tout à la situation. Simplement, il a saisi une opportunité. Il ne veut pas s'attirer d'ennui avec les Armes et espèrent surtout que des gens vont mourir dans cette affaire. Si tout se passe bien, il pourrait sûrement épouser Diale, de gré ou de force, et s'emparer de cette branche de la famille sans avoir à se salir les mains lui-même.

MAIS OÙ EST QUI ?

Anathos est dans l'Hégémone, où il travaille à la suite de son plan. Il ne réapparaîtra que pour la dernière partie du scénario.

Eclipse est à Basseplace, un petit village près de Berkner, attendant les ordres d'Anathos.

Timon et sa bande sont à Berkner, où ils détiennent une partie des otages.

Hémori et **Diale** sont au manoir.

Tangrine et **Jurnien** sont installés dans un hameau nommé les Petits-brôts, à quelques heures du manoir et de Malbesse, d'où ils surveillent vaguement la région.

Enquête

Au manoir, il ne reste que quelques serviteurs, Hémori et Diale. Il y a aussi quelques « gardes », des brutes à louer laissées là par Timon, qui obéissent à Hémori mais se comportent plus comme des soudards en permission que comme des gardes de maisonnée.

Diale est forcée de ne pas faire de vague, Hémori la menaçant d'ordonner la mise à mort de ses frères et sœurs si elle se rebelle trop. Elle ignore qu'il n'a aucun pouvoir de ce côté-là, et n'ose pas prendre le moindre risque. Débrouillarde et forte-tête, elle sent bien que les choses vont finir par mal tourner d'une façon ou d'une autre. Elle est parvenue à repousser les avances de son cousin pour l'instant, mais elle ne voit pas comment se sortir de tout ça.

Si les joueurs observent l'endroit où se renseigne avant de s'approcher, ils peuvent trouver quelques indices ou infos un peu étranges.

■ « Il y a quelques mois, il y a eu du remue-ménage du côté du manoir, mais pas bien longtemps, et depuis c'est calme. » (Vrai, c'était l'attaque de Timon sur la famille)

■ « Maître Renoir est en voyage. Ce coup-ci, il paraît qu'il a emmené son fils. Alors, c'est le cousin qui gère les choses, à ce qu'on dit. » (Mélange de vrai et de faux)

■ « La dame a quitté le logis, à cause des coucheries du Maître. Même qu'elle est partie à Pôle avec plusieurs des gardes et des servants. » (Faux. C'est une vilaine rumeur lancée par Hémori pour couvrir l'absence d'Hélène et surtout la mort d'une partie du personnel du manoir)

■ « Les métayers sont contents en ce moment. Le jeune maître a allégé l'impôt pour l'année, et il a annulé les corvées sur les terres autour du manoir. (Vrai. Hémori a allégé les charges des métayers pour les amadouer, et se les mettre dans la poche. Il a surtout annulé les corvées pour éviter que les gens ne s'approchent trop, et qu'on ne trouve les tombes improvisées des victimes de l'attaque, dans les bois derrière le manoir).

■ « La jeune dame ne sort plus beaucoup. C'est l'absence de sa mère qui lui a fichu le bourdon. Ou le départ de sa cousine. Ou alors elle est amoureuse. C'est compliqué les filles à cette âge-là ! »

■ « Il y a les gars des Petits-brôts qui viennent parfois fureter dans le coin. Surtout le drôle de rouquin. Ce sont des gars à vous, ou bien ils bossent pour le maître et ils surveillent le cousin ? »

Visite au manoir

Selon la manière dont les joueurs font leur approche, les choses peuvent tourner de bien des façons. Improvisez en fonction de leur méthode ; jouez sur les erreurs, les malentendus ou les craintes de l'équipe, afin que la situation, compliquée et bizarre dès le début, puisse tourner aussi mal que possible, ou au moins de façon amusante.

Quels que soient les survivants, les joueurs devraient se faire une meilleure idée de l'affaire. Bien-sûr, personne ici ne sait ce qui se trame entre Eclipse et Anathos, mais entre les bavardages des hommes de Timon, les discussions entre le lieutenant et Hémori, et ce qu'ont pu entendre Diale ou les serviteurs en furetant, les joueurs devraient vite découvrir ce qui suit.

- L'attaque était menée par un nommé Timon, porteur d'une Masse mineure.
- Hélène, Cembre, les jumelles et Désirée ont été emmenées à Berkner par Timon.
- Apparemment, l'enlèvement de la famille vise à trouver ou à contrôler Eclipse.
- Personne ici ne sait où se trouve Renoir et Eclipse.
- Personne ici ne connaît Tangrine et Jurnien.

Si les joueurs essaient de se renseigner sur le fond de l'affaire, ils peuvent obtenir les infos suivantes, auprès des gardes survivants, s'il y en a. Inutile de leur faciliter la tâche : ces infos sont importantes, et les joueurs seront bien plus fiers d'eux s'ils se démènent un peu pour les obtenir.

- Timon travaille pour une arme nommée Anathos.
- Timon et Anathos sont membre de la Mort Carmin. Anathos est portée par un Vorozion important, et c'est une Arme importante de la faction.



TANGRINE ET JURNIEN

Tangrine (Une dague d'Obsidienne féroce et vicieuse) et Jurnien (son Porteur, un rouquin aux airs vaguement elfiques) n'ont rien à voir avec toute cette affaire, et sont simplement là pour savoir ce qu'Anathos essaie de faire.

Tangrine est un membre assez ancien de la Mort Carmin, et fait partie d'une bande d'Armes qui n'apprécie pas Anathos. L'an dernier, Tangrine a mis la main discrètement sur un serviteur proche d'Anathos, et a utilisé ses talents de tortionnaire pour lui soutirer quelques informations. L'homme ne savait pas grand-chose d'utile, mais finit par lâcher le nom d'Eclipse. Intriguée, Tangrine se mit alors en quête de cette Arme, suivant plus ou moins les mêmes pistes que vos joueurs. Arrivée dans la région avec quelques mois d'avance sur eux, Tangrine ne parvint pas à comprendre ce qui se tramait dans le coin, même en enlevant discrètement et torturant un des hommes laissés par Timon.

Lorsque les joueurs débarquent, à moins qu'ils ne soient très discrets, Tangrine finira par avoir vent de leur présence. Elle ne fera rien contre eux, préférant les laisser agir pour voir si leur présence provoque quoi que ce soit d'intéressant. Si les joueurs découvrent sa présence, elle les rencontrera sans faire d'histoire.

Jouer la rencontre

Si Tangrine est une véritable horreur pour les humains qui se mettent en travers de sa route, elle est d'une politesse sans faille avec les Armes, et paraît même assez adorable, si on prend la peine de l'écouter. C'est simplement une Arme-dieu extrêmement fière de son statut de déesse, ravi de donner la mort et la douleur, et méprisamment les humains et le monde qui l'entoure. La seule exception est son Porteur, dont elle est amoureuse de manière presque ridicule, et qui lui rend cet amour.

Si les joueurs râlent sur les dégâts fait à la boutique de Pôle, Tangrine s'excusera, mais à contrecœur. Elle avouera qu'elle n'aime pas mettre les investissements d'une Arme en danger, mais bon, parfois, c'est nécessaire pour avancer un peu. « Et puis, vous, ça ne vous arrive jamais de secouer un peu des mortels qui vous ralentissent, vous mentent ou vous manquent de respect ? ».

Tangrine ne demande qu'à apprendre ce qui se passe, qui est cette Eclipse que tout le monde a l'air de chercher, et ce qu'Anathos lui veut. Si les joueurs lui explique qui est Eclipse, elle sera très intéressée, et sincèrement reconnaissante envers les joueurs. Elle avouera sans aucun mal faire partie de la Mort Carmin, et être une ennemie personnelle d'Anathos. Elle le décrit comme un connard arrogant, qui ne comprend rien à la vraie violence. Pire : porté par un puissant conseiller de l'Hégémone, il se sert de la Mort carmin comme d'un outil pour ses ambitions personnelles.

Si les joueurs demandent une description d'Anathos, ils l'obtiendront sans mal, et apprendront enfin la vérité : Anathos et Ahtyz ne font qu'un. S'ils lâchent cette info à Tangrine, elle sera soufflée et visiblement ravie. Une fausse identité et un passé douteux ? Voilà qui devrait beaucoup intéresser ses amies.

TANGRINE

Arme-Majeure

Puissance 3 (270 points)

Poignard en obsidienne

Personnalité féminine

Aspects : Combat sournois, Furtivité, Torture

Pouvoirs : Douleur, DSI (froid), Folie, Vitesse surhumaine

Limitations : Désir exacerbé (Violence).

Motivation majeure : Faire découvrir la vraie douleur aux êtres faibles.

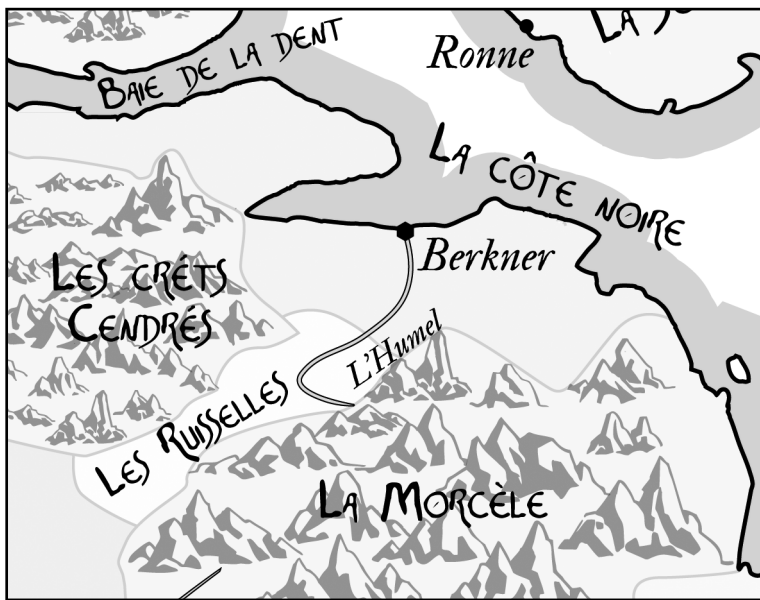
BERKNER

Les joueurs savent à présent que la famille est retenue quelques part à Berkner. Même si les Armes recherchent surtout Eclipse, c'est encore leur meilleure piste. Le souci, c'est que la ville se trouve en terre vorozione, et donc, théoriquement, dans un secteur un peu plus policé que la région de Malbesse.

Sauf que... non. Berkner et la côte noire, même si elles appartiennent bien à l'Hégémone, sont un vrai coupe-gorge. Les tribus des Morcèles, sont un danger largement sous-estimé par le conseil de Nérolazarevskaya, et qui pourrit la vie des gens de la côte. Lors de la conquête, les choses allaient un peu mieux et la côte noire était un bel endroit pour les nouveaux colons. Mais un événement récent a déstabilisé tout cela. En 975 dN, l'arrivée d'un chef piorad important a provoqué une sorte de « guerre civile » chez les Morcelés, et diminué les agressions sur la côte noire (cf. Métal page 88). Le conseil a alors réaffecté plusieurs légions au sud, dégarnissant les défenses de la côte. Depuis, les choses se sont un peu calmés dans les Morcèles, et les raids ont repris sur les plaines, sans que le conseil ne corrige le tir de son côté.

Les PJs n'auront donc pas trop de mal à se faufiler jusqu'à Berkner, pour peu qu'ils évitent les tenues ou les attitudes ouvertement dérigionnes. Avoir une excuse pour se trouver là serait une bonne idée, ou alors une véritable raison (escorte, commerce, affaire à traiter...). Au pire, un peu de corruption pourra arrondir les angles.

Par contre, la violence serait une solution dangereuse. À moins de ne laisser aucun témoin, des PJs massacrant des citoyens de l'Hégémone, ou pire, des militaires ou des dignitaires, se retrouveront avec des avis de recherche à leurs noms. C'est le genre d'ennuis qui se multiplient, s'amplifient, et finissent par vous forcer à éviter le secteur pendant une décennie ou deux.



RAPPEL CULTUREL SUR BERKNER ET LA CÔTE

(MÉTAL PAGE 124)

« La côte de la mer des ombres fut envahie dans le sang, les villages dériçions tombant l'un après l'autre devant la machine de guerre Vörb. Il n'y eut ni pitié ni négociations et ceux qui ne furent pas tombèrent face à la légion. L'essentiel de la population est fait de colons ou d'Alwègs déracinés.

Aujourd'hui, la proximité de la Morcèle fait du secteur une zone des plus dangereuses. Les villages sont rares, fortifiés et essentiellement tournés vers la mer. La pêche est l'industrie essentielle ici, avec le ravitaillement des forteresses de la Sentinelle et de la chaîne des forts.

Berkner, autrefois cité de bains et de repos pour les nobles de Pôle, est devenue une ville froide et morne, centrée autour d'un port militaire. Elle alimente l'île de la Sentinelle en nourriture et matériaux, organisant la collecte auprès des villages côtiers. »

RETROUVEZ LES OTAGES

Berkner est une cité de presque 40 000 habitants, et il ne sera donc pas facile de trouver les otages, d'autant qu'ils ne doivent pas sortir beaucoup. Selon que les choses se sont passées plus ou moins bien jusque-là, n'hésitez pas à simplifier la tâche des PJs pour accélérer la partie, ou à compliquer l'enquête au contraire, si Malbesse a été un peu trop facile.

Voici quelques pistes possibles, mais vos joueurs auront peut-être d'autres idées plus retorses.

Pour commencer, Diale aura pu leur communiquer les noms de plusieurs Armes et mortels mêlés à cette affaire, qu'elle a entendu lors de sa captivité.

- **Anathos** (évidemment), mais il n'est pas en ville. Si les joueurs se renseignent à son sujet, un dignitaire pourrait reconnaître le nom de l'Arme du conseiller Herasmus Victor. En enquêtant auprès des légistes, ou en soudoyant un membre de l'administration, on apprendra quelques faits intéressants. Le conseiller Victor à acheter une petite propriété en ville il a quelques années, ainsi qu'une ferme à

quelques jours de voyage de Berkner. Les joueurs pourraient donc obtenir d'un coup les localisations des otages et d'Eclipse.

- **Timon** (le Porteur ayant mené l'attaque sur le manoir). Il est le porteur d'une Masse dont personne ne semble connaître le nom. Elle s'appelle Draahaa, mais Timon le dit peu, car son Arme s'énerve s'il prononce son nom autrement qu'en hurlant. C'est une Arme-mineure d'une brutalité extrême, et un membre assez typique de la Mort carmin. Timon, de son côté, et un peu plus malin, mais c'est surtout un sadique et un pervers qui trouve dans la faction des excuses pour se défouler. Timon est un des agents de confiance d'Anathos, et il gère les otages avec prudence, en attendant qu'Eclipse ait accompli sa mission. Ensuite, il pourra s'amuser tranquillement avec eux.

Le souci, c'est que les mauvais côtés de Timon et Draahaa ont besoin de s'exprimer, et que depuis qu'ils sont là, ils ont commis quelques méfaits. Rien de bien grave : un garçon d'auberge massacré pour avoir renversé une bière, un passant énucléé pour avoir bousculé Timon, ou une catin tabassée à mort pour avoir réclamé son dû après une passe. Les miliciens ou les légistes sont à chaque fois payés pour fermer les yeux.

Les joueurs pourront tomber sur cette piste en discutant avec un milicien ou un administrateur, accablé de remords ou essayant de récupérer un nouveau bakchich. Au contraire, ils pourraient tomber sur un proche d'une victime, ravis de parler de Timon et de son Arme, surtout si les joueurs leurs promettent de le venger.

- **Désirée** (la cousine enceinte). S'il y a une chose que Timon et son équipe n'avaient pas envisagé, c'était bien de se retrouver avec une femme enceinte sur les bras. Désirée n'était pas du tout prévue dans le plan initial, et s'est faite enlevée avec la famille alors qu'elle n'était au manoir que depuis quelques semaines. Sa grossesse avançant, Timon la trouva trop difficile à gérer, et décida d'éliminer cette pièce rapportée. Après un passage à tabac aussi violent que sadique, son corps fut jeté dans le fleuve.

C'était compter sans les caprices du destin, et la volonté de vivre de la jeune femme. Malgré son état, elle survécut assez longtemps pour se retrouver dans les filets d'un pêcheur du fleuve, qui la conduisit à l'hôpital de la cité. Elle était alors plus morte que vive, avait perdu son enfant, et ne se souvenait plus de grand-chose. Tout cela se déroulait il y a quatre mois.

En reprenant connaissance, elle essaya de raconter sa situation au personnel. Quand elle expliqua qui elle était, elle vit les regards changer, et compris brusquement qu'elle n'était plus en terre dériçionne. Elle joua alors la folie pour détourner l'attention, et ne pas passer directement de son lit d'hôpital à une paille des géoles. Depuis, elle n'est pas parvenue à fuir l'hôpital, et continue donc à jouer son rôle en attendant de trouver une meilleure idée. Elle se promène, chantant doucement, berçant un linge plié autour d'une poupée, dans laquelle elle a glissé un couteau volé aux cuisines.

Les joueurs savent par Diale qu'il y a une femme enceinte parmi les otages. Ils pourraient donc entendre parler de « la pauvre mère-folle » en enquêtant auprès des sage-femmes de la ville, ou directement à l'hôpital. Il y a aussi un jeune inspecteur de la milice qui se souvient de l'affaire, et rend visite à la jeune femme, sans trouver aucun moyen de dénouer ce mystère. Il serait sûrement ravi d'avoir l'aide des joueurs.

Une fois découverte, abordée et rassurée, Désirée indiquera aux joueurs à quoi ressemble la maison, facilitant largement leurs recherches. Elle demandera bien-sûr aux joueurs de l'emmener avec eux, ce que l'administration de l'hôpital acceptera aussitôt que les joueurs auront présenté les papiers adéquats. Oups.

REPRISE D'OTAGE

Et donc au programme de la cinquième partie, qui sera peut-être la dernière mais on n'est plus sûrs de rien⁽¹⁾ :

- Les retrouvailles avec Eclipse.
- La forteresse des glaces, visite guidée d'une place forte en péril.
- Une grande fête piorade en vue. Vos joueurs seront-ils invités ?
- Anathos, des combats, une tempête, une vengeance et du sang...

(1) *Voilà, ça c'est bon. C'est vague, ça annonce, mais sans affirmer. Et surtout, ça ne prend pas d'engagement sans savoir.*

C'est bien. Continue comme ça.

Une fois la maison localisée, la libération des otages ne pourra pas se faire sans violence. Ce n'est pas une épreuve insurmontable, mais quelques complications sont à prévoir si les joueurs se laissent trop aller. Timon et ses hommes sont des combattants entraînés, et le Porteur n'est pas franchement du genre à retenir ses coups. Ce pourrait donc être un beau carnage, si les PJs foncent sans réfléchir.

En plus de Timon, l'équipe compte une douzaine d'hommes, mais l'attente et la monotonie de la ville ont nettement atténué leur attention. Certains sortent le soir pour boire dans une auberge proche ou courir la gueuse, ne rentrant que tard dans la nuit. Les tours de garde sont donc assez mollassons, et la nuit, il n'y a pas forcément une sentinelle attentive à chaque porte.

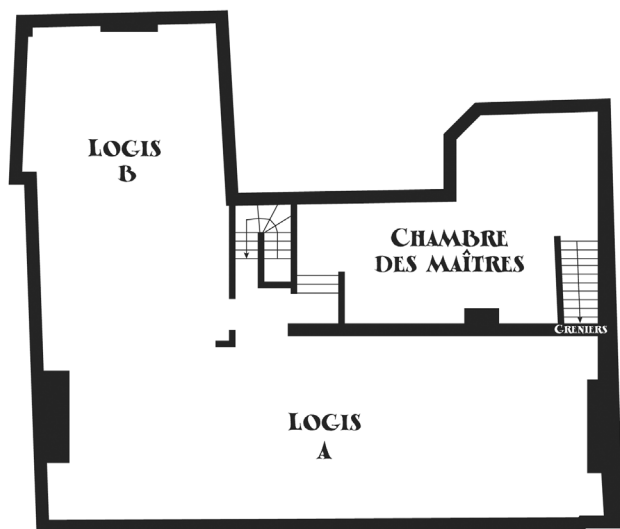
Par contre, la ville est bien surveillée, et des patrouilles de la milice passent souvent dans les rues proches. Il faudra donc éviter de mener l'assaut en hurlant, de laisser les voisins foncer prévenir les autorités, ou de carrément mettre le feu au bâtiment. Libérer les otages, c'est bien, mais devoir ensuite expliquer aux Vorozions ce que fait une bande de Dérigions en maraude dans Berkner, ce serait plus compliqué.

Tout est bien qui ... ah ben non, c'est pas la fin

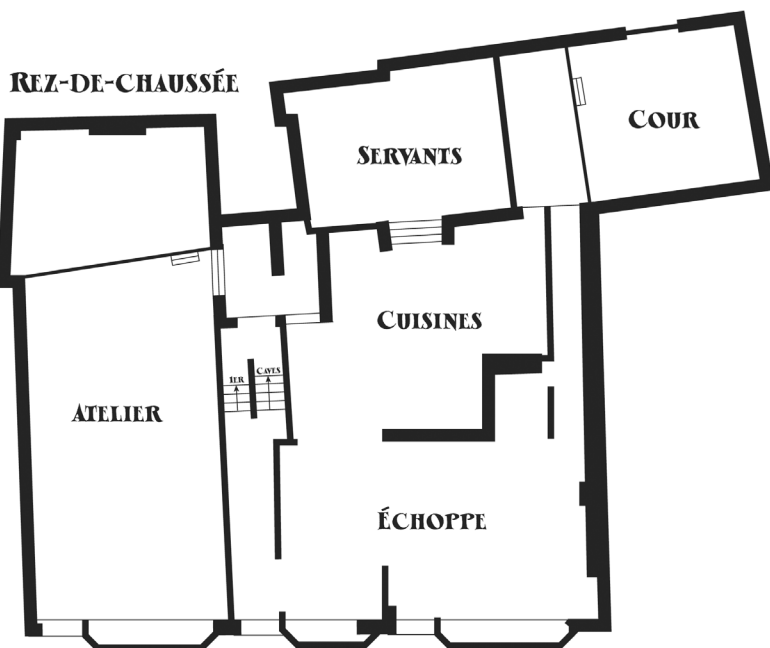
Une fois les otages libérés, les PJs pourront découvrir qu'Eclipse ne se trouve pas bien loin de là, au petit village de Basseplace. L'information pourra être soutirée à un garde, ou en fouillant les laisser-passer de Timon. En effet, ce dernier passe parfois du côté de Basseplace pour apporter des lettres d'Hélène à Renoir, lui prouvant ainsi que la famille est encore en vie.

Si les joueurs n'y pensent pas, Hélène ou Cembre soulignera l'importance de couvrir leurs traces. Anathos a l'air bien décidé à poser des problèmes à leur famille, et en attendant d'en discuter avec Eclipse, il serait sûrement préférable de ne pas alerter Herasmus Victor de la fuite de ses précieux otages. À vos joueur de choisir comment gérer la situation, que faire des gardes s'il y a des survivants et que faire de Draahaa.

BOUTIQUE ET ATELIER



1ER ÉTAGE



RUE

Les plans de l'atelier sont extraits de « Des plans sur la Tomette » par Le Grümph, collection Chibi

*Disponible sur lulu.com
(<http://bit.ly/latomette>)*

Note sur le bâtiment :

Les volets donnant sur la rue sont toujours fermés, aussi bien à l'étage qu'au niveau de la rue. Ceux de l'atelier et de l'échoppe sont carrément cloués de l'intérieur.

Timon utilise la chambre des maîtres, et garde Hélène avec lui.

Cembre et les jumelles sont retenus dans le logis (B)

Les hommes de Timon vivent dans le logis (A) pour garder un œil sur les otages, ou dorment dans le coin des servant au rez-de-chaussée.