

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°102 - 22 FÉVRIER 2017

Depuis la naissance du Chagar, nous sommes parvenu à vous livrer un numéro toutes les deux semaines, sans faute, un mercredi sur deux. Nos seules incartades ont consisté à livrer quelques numéros avec un ou deux jours d'avance pour palier à un départ en vacances ou une absence programmée.

À tort ou à raison, nous sommes assez fiers de ce résultat. Ce n'est ni extraordinaire ni surhumain, mais que voulez-vous, on a les gloires qu'on peut.

Du coup, pas question de rater la mise en ligne de ce Chagar 102, même si je n'ai pas réussi à finir, comme prévu, l'intégralité du scénario, pour des raisons d'état général dont la description serait aussi fastidieuse que cliniquement répugnante.

Je conclurais volontiers en vous disant qu'on essaiera de finir le scénario dès la semaine prochaine pour compenser, mais l'état de l'auteur étant ce qu'il est, je ne m'y risquerais pas.

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 03 – « CHALEURS BLEUES » – 1^{ÈRE} PARTIE

Précédemment dans Éclats de lune

Lors du scénario 02, les Armes-brisées ont accompagné l'érudit Teomes Corce et sa nièce Tinie lors d'un voyage dans le Nord thunk. Leur but : retrouver l'Arme-Dieu de l'Homme-aux-ours, la mystérieuse Whitebear. La mission fut réussie, mais Tinie se révéla être une horrible traîtresse, qui abandonna les joueurs dans un piège mortel avant de s'enfuir avec Whitebear.

INTRODUCTION (ANNONCE DU DRAME)

Dans ce scénario, les PJs sont secourus par un clan thunk un peu particulier, car composé d'un nombre étonnant de métis thunk-batranoban. Alors qu'ils attendent la fin d'une tempête, ils découvrent que le clan est en grand danger. S'ils choisissent de se mêler de l'histoire, les joueurs se retrouvent dans une toile complexe de relations humaines, où de multiples suspects apparaissent. En sauvant le clan, les PJs obtiendront son aide pour reprendre la traque de Tinie, ainsi qu'une piste directe vers un scénario à venir.

Quelques PJs, perdus dans un trou

La dernière fois que nous avons vu nos amis, ils se trouvaient dans une fosse aussi profonde que millénaire, privés de leurs pouvoirs, et sûrement un poil en colère.

Le premier réflexe des joueurs sera évidemment de vous proposer mille-et-une possibilités pour en sortir. Et votre tâche sera de les frustrer aussi efficacement que possible. La fosse est trop haute pour qu'un empilement ou une acrobatie puisse réussir. Les murs sont trop lisses pour une escalade, et la pierre trop solide pour creuser des prises, et encore moins une sortie. Le pire pour cette petite bande sera sûrement de se retrouver sans le moindre pouvoir, puisque, je vous le rappelle, la fosse annule toute tentative d'usage du fluide.

Après quelques tentatives infructueuses, et avant que les joueurs ne commencent à menacer d'attenter à votre vie, annoncez-leur que le vent forçit et que des trombes de neige commencent à s'abattre autour d'eux. Laissez-les s'organiser pour combattre le froid en montant un abri de fortune, en se tassant contre un coin de la structure, ou n'importe quelle invention de leur choix.

Les choses s'annoncent mal, entre le froid, le temps et l'isolement, quand les PJs assistent soudain à la chute d'un sac au beau milieu de la fosse. Il s'agit de capes de fourrure, ainsi que de gants épais. Aussitôt que les joueurs ont commencé à les enfiler, des cordes apparaissent, pendant aux murs, et des formes indistinctes les invitent à grimper depuis le haut de la fosse. S'il y a des blessés ou des handicapés-moteur, les Thunks descendront même les aider.

Sauvés !

Les sauveteurs inespérés sont des Thunks qui arrivent d'un campement proche. Ils aident les joueurs à s'habiller un peu mieux, leur offre à boire et à manger si besoin, puis leur racontent ce qui les amène ici.

Le clan des merles gris est en pause dans une combe, à quelques kilomètres au nord, depuis un peu plus d'un mois. Aujourd'hui, un couple de chasseurs n'est pas rentré au camp. Lorsque les vents ont forcé et que les vieux ont annoncé une vraie tempête, des éclaireurs sont partis à leur recherche, afin de les ramener avant que la neige ne bloque tout le secteur.

Les éclaireurs ont trouvé les cadavres des deux chasseurs dans une vallée proche, visiblement massacrés par des voyageurs non-thunks. Un groupe est parti afin de piéger les tueurs, pendant qu'un autre rentrait au camp pour annoncer l'horrible nouvelle. Quelques autres ont choisi de remonter la piste des assassins, afin de comprendre ce qu'ils fichaient dans un secteur clairement indiqué comme dangereux.

C'est ainsi que la petite bande a retrouvé les PJs, et comprenant qu'ils avaient affaire à des ennemis de leurs ennemis, les ont secourus.

Une fois remis en état, le groupe sera invité à suivre les Thunks au village, afin de se reposer, de s'abriter de la tempête, et d'attendre le retour des pisteurs. Ceux-ci auront certainement des informations intéressantes sur les fuyards. Les Thunks expliqueront aussi aux PJs que les chutes de neige et la baisse de température actuelle ne sont que les prémisses de la vraie tempête qui finit de se former dans les hauteurs des montagnes, et sera là d'ici quelques heures.

LE CAMP DU MERLE GRIS

Le camp est un ensemble de tentes de tailles diverses, grouillant d'activité. À l'arrivée des PJs, le gros temps a encore forcé, et les adultes sont occupés à rassembler les enfants et les animaux avant que la véritable tempête ne s'abatte sur la combe. Même s'ils ne connaissent pas bien le Nord, les PJs ne pourront que remarquer de nombreux traits un peu étranges. Apparemment, le clan contient pas mal d'hysnatons, et un nombre étonnant de métis batranoban-thunk.

Les PJs seront accueillis dans une tente de stockage, invités à se servir des couvertures et des ballots de laine rangés là pour s'installer.

Les batrano'thunk

Le métissage du camp est dû à l'arrivée dans le clan, il y a presque quarante ans, d'une petite bande de voyageurs batranobans. Leur meneur, Salim Baraka, un jeune homme d'une grande beauté et d'une belle prestance, est arrivé dans le Nord avec quelques proches, mais surtout avec une vingtaine d'esclaves thunks, femmes et enfants. Salim expliqua qu'il venait d'une terre à l'ouest, où la vie humaine avait un prix mais aucune valeur, et qu'il n'avait pas supporté de voir la douleur des Thunks enchaînés. Lui et ses amis avait délivré ce groupe d'esclaves, et les avait accompagnés jusque chez eux.

Personne dans le clan ne compris ce qui avait poussé Salim et sa bande dans cette aventure, mais ils avaient sauvé des Thunks, et ne réclamaient rien en échange. Ils furent acceptés, appréciés, et si une partie de la bande repartit finalement vers le sud, quatre d'entre eux restèrent et devinrent des Thunks d'adoption.

Au fil du temps, les mœurs aventureuses des Thunks et leur amour de l'exotisme firent des quatre immigrés des amants très demandés, et de petits métis se mirent à courir un peu partout. Après quelques années, ces petits métis eurent d'autres petits métis eux-aussi, et le clan devint l'un des plus étranges du Nord thunk.

Baraka ?

Salim Baraka, de son vrai nom Salim ab'al Barkka – oui oui, un Bathras vrai de vrai – était le quatrième fils d'une importante famille batranobane. Allergique à la politique et aux intrigues, il vécut un début d'existence assez idyllique, jusqu'à ce que la mort de deux de ses frères le propulse sur le devant de la scène. Soudain convié à une foule de mondanités, forcé de s'intéresser aux affaires familiales, il se mit à chercher une voie de sortie. C'est Kamit, un esclave thunk avec lequel il s'était pris d'amitié, qui lui proposa un plan.

Salim racheta un lot d'esclaves thunks et, accompagné d'une poignée de jeunes hommes aventureux, s'enfuit de chez lui en faisant croire aux esclaves qu'il les libérait de leur terrible sort. Sa famille mit quelques temps à comprendre que le jeune homme avait réellement disparu, et mis cela sur le compte d'un assassinat par une famille rival.

Le voyage jusqu'aux terres thunks ne fut pas de tout repos, mais guidée par Kamit, la bande parvint à son but. La libération des Thunks, même si elle était un peu « romancée », offrit à Salim l'abri tant espéré. Avec le temps, le jeune homme en vint à aimer ce peuple et cette terre, et décida de rester ici, où les joueurs finiront par le rencontrer.

Dernier point : avec le temps, les détails du « sauvetage » des esclaves par Salim ont fini par être révélés. Aujourd'hui, tout le monde sait que Salim a essayé d'acheter sa place ici et sa liberté, mais à de rares exceptions près, cela ne gêne plus personne. Après tout, ce gamin était plus intéressé par la liberté que par la richesse, il a échangé sa vie d'oisif contre l'errance en sauvant quelques Thunks au passage, et tout cela a commencé parce qu'il s'était pris d'amitié pour un simple esclave thunk. Selon le point de vue local, cela fait de lui quelqu'un de bien, tout bien considéré.



Le jeu des intrigues ne s'arrête jamais

Cette belle histoire aurait pu se terminer là, si dans l'Ouest, les choses n'avaient pas un peu changé. La famille Ab'al Barkka, après quelque revers de fortune et une guerre interne entre plusieurs membres influents, est en train de reprendre du poil de la bête. Actuellement, un petit cousin de Salim s'empare peu à peu de tous les pouvoirs, et s'apprête à conclure un mariage avantageux avec une famille importante. Les choses étaient presque réglées, quand des rumeurs apparurent soudain, indiquant que Salim aurait survécu autrefois, et serait toujours vivant dans une lointaine contrée du nord.

Le jeune cousin – un dénommé Aguiz – embaucha aussitôt quelques enquêteurs compétents afin de faire la lumière sur cette affaire. Lorsque la survie de son vieil oncle fut confirmée, ainsi que le fait qu'il pourrait bien avoir quelques descendants, Aguiz fut transporté de joie.

Non, je plaisante. Il organisa aussitôt un plan sournois et ignoble pour que son oncle et ses enfants soit assassinés. Pensez donc ! Des gêneurs dans l'arbre généalogique, c'est déjà une sale affaire quand on parle d'héritage et de pouvoir, mais des bâtards d'un peuple de barbares à l'autre bout du monde ! Imaginez que ça se sache dans le beau monde.

Guy de Sangre

L'assassin embauché par Aguiz se nomme Guy de Sangre, et pourrait concourir au titre de salopard d'or, si le titre n'était pas aussi disputé sur Tanæphis. C'est un non-porteur, essentiellement parce qu'il est trop méfiant et trop paranoïaque pour vouloir se lier à une Arme. Spécialiste des poisons et épices, il compense largement ce manque grâce à ses potions, même s'il n'a pas osé venir ici avec toute sa panoplie habituelle. Dérigion d'origine, il a appris son art du meurtre dans les salons de Pôle, mais travaille volontiers dans l'Ouest batra, afin de s'y faire des amis susceptibles de lui proposer de nouveaux épices.

Son souci majeur pour cette mission était de tuer à la fois Salim et ses descendants. Un meurtre ça peut être discret, mais difficile d'organiser un massacre pareil sans que les gens ne cherchent un responsable. Il a donc mis au point un plan un peu compliqué, mais diablement efficace : une bonne petite épidémie frappant le clan entier.

La maladie, une fièvre progressant peu à peu jusqu'à tuer sa victime, est provoquée par un épice. Guy n'est toutefois pas obligé d'empoisonner les gens les uns après les autres. En réalité, c'est lui qui prend l'épice, puis transmet la maladie aux gens, en couchant avec eux. Voilà. Un poison-épice provoquant une MST mortelle, que l'assassin et ses victimes répandent peu à peu dans le village. Quand je vous disais que c'est un vicieux...

LES CHALEURS BLEUES

Cet épice est une horrible invention d'un épicier du Haas, désireux de se venger d'une maîtresse infidèle. Depuis, il a servi en de rares occasions, pour mettre un terme à la carrière de certaines prostituées, ou pour semer le chaos dans une région un peu trop remuante au goût des autorités. Son usage est sévèrement réglementé, et Aguiz pourrait bien avoir des ennuis pour en avoir fourni à un étranger.

Chaleurs bleues

Effet : Maladie (fièvre mortelle)

Rare - Périlleux - Pu 5 - Prix 11 (4 000 à 8 000)

Accoutumance 1+(Pu/2) - mois

Cet épice se présente sous la forme de cristaux bleutés, rangés dans de petits tubes de verre. Pour le consommer, on verse un alcool fort dans le tube, afin de dissoudre les cristaux. Le mélange se met alors à chauffer doucement. Pour une efficacité maximum, il convient d'avaler la mixture aussi chaude que possible.

L'utilisateur de l'épice devient le porteur d'une MST (maladie sexuellement transmissible) nommée « fièvres d'azur », et cela pour (Pu) jours. Aussi longtemps qu'il est sous l'effet de l'épice, l'utilisateur est porteur sain de la maladie et ne subit pas ses effets. La maladie se déclare toutefois aussitôt l'effet terminé. L'utilisateur doit alors reprendre une dose de l'épice, consommer un antidote, ou subir les fièvres d'azur.

Les fièvres d'azur sont une maladie mortelle. D'abord inactive et indétectable, elle s'active lors des moments de plaisir de l'hôte, afin de ne pas le tuer avant d'avoir été transmise.

Une fois active, elle provoque des crises d'un état de rêve éveillé, dont la victime a de plus en plus de mal à sortir. Puis la victime devient « accroc » aux rêves, et s'oppose finalement aux soins qui pourraient sauver sa vie. En quelques jours, la victime cesse de s'alimenter, puis se laisse aller au sommeil, jusqu'à la mort.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Le clan du merle gris, ses personnages, ses familles, leurs liens et leurs secrets .

Comment résoudre cette affaire, ou ce qui pourrait arriver si les joueurs choisissent de ne pas se mêler des affaires d'autrui.

Le retour des éclaireurs, et enfin une piste vers Tinie et Whitebear.

