

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

N°110 – 31 MAI 2017

Suite du scénario batranoban, avec la section politique et gotha des rencontres à venir. Si vous êtes allergique à la morgue, à la richesse et aux puissants manipulateurs, vous allez passer un sale moment.

Remarquez, en ce moment, vous devez avoir l'habitude, non ?

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SCÉNARIO 05 – « BRUMES D'ÉPICES » – 4^{ÈME} PARTIE

Voici les explications détaillées concernant la partie « politique » de l'aventure.

En gros, nous allons vous présenter les gens que vos PJs seront amenés à rencontrer, les pistes qui mènent vers eux, celles qu'ils proposent, et la meilleure façon de traiter avec eux.

Ce Chagar décrit donc les Armes maudites, leurs Porteurs, et ce que les joueurs peuvent obtenir auprès de chacun d'entre eux.

Une note de prudence pour commencer : Essayez de faire comprendre assez vite à vos joueurs que ce sont des personnes importantes, prudentes ou paranoïaques selon le cas, tendues par leur situation d'Armes maudites. Je n'y reviendrai pas à chaque fois, mais les prendre bille en tête, les agresser ou les menacer ne sera probablement pas une bonne méthode. Ceci dit, si votre équipe choisit cette option et la gère particulièrement bien, ne les punissez pas juste pour me faire plaisir, et amusez-vous bien.

BIBI AN NAMOUSRA

Bibi an Namousra est un négociant important du souk. Il organise de nombreuses ventes publiques et possède plusieurs magasins. Il sert même d'intermédiaire lors de ventes privées entre de grandes maisons Bathras, lorsque celles-ci n'ont pas de rapports réguliers entre elles. Les PJs connaissent son nom à cause du petit discours de l'inconnu de la fumerie, au moment où il leur remet l'antidote.

– Il y a de quoi tenir quelques temps. Quelques semaines peut-être. Mais ne perdez pas de temps ! Enquêtez, tuez si besoin. Trouvez une solution ! Je ne peux pas en donner plus. Il en reste peut-être chez Namousra, mais il en a besoin, comme nous...

Le figurant

Namousra n'est pas forcément facile à voir – c'est un homme important – mais vos joueurs auront certainement quelques bonnes idées. Au pire, ils pourront se faire aider par les gens de la Tour des délices, qui sont parfois clients chez Namousra.

Né dans une famille pauvre, Bibi est aussi un alweg de Batranoban, fils d'une esclave gadhare, que son père a pris comme héritier car il était le seul fils qu'il ait pu enfanter. Ce serait un désavantage insurmontable si Bibi n'était pas un commerçant de génie, un comptable retord, et un politicien compétent. Du coup, ses clients ignorent sa peau « un peu sombre » et ses traits « un peu exotique ». Oui, beaucoup de riches Bathras sont racistes, mais ils sont aussi hypocrites et âpres au gain, ce qui facilite la vie de Bibi.

L'Arme – Naziksh

Naziksh est un Coutelas ancien d'origine Dess, et il est avec Bibi depuis très longtemps. Il était l'Arme de son Père, et Bibi en a hérité en même temps que de l'affaire. Il est obnubilé par l'argent et les plaisirs qu'il procure, ainsi que la sécurité que confère une grande fortune. Il adore dominer les faibles et les pauvres, par force pour obtenir quoi que ce soit, mais surtout pour sentir sa richesse et sa force.

Empoisonné depuis environ six ans, il est furieux d'être sous la coupe d'un autre, et déteste la Cornue avec féroce.

Que peut-on apprendre ?

Namousra et Naziksh étant les premières victimes de la conspiration que rencontreront les PJs, ils obtiendront ici pas mal de choses, qu'ils entendront ensuite ailleurs. Voici donc les infos de bases que connaissent la grande majorité des Armes maudites.

Les Armes maudites sont les victimes d'un maître chanteur dont personne ne connaît l'identité. Son moyen de pression est assez simple, mais terrible pour une Arme-Dieu : il empoisonne les Armes, les rendant mortelles au toucher pour leurs Porteurs.

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.



FIGURANTS EN SURPLUS

Dans les pistes évoquées par les PNJs de ce numéros, vous trouverez donc :

- Bibi an Namousra (p. 1)
- Stol ab'al Nernjial isn Lehuna (p. 3)
- Tular ab'al Custana isn Tajran (p. 4)
- Ajhmal ab'al Riffat isn Beharu (p. 5)
- Arouit ab'al Destir isn Penji
- Oudan ab'al Radikati isn Tegarar

Les deux derniers, qui sont de puissants chefs de familles eux aussi, ne sont pas décrits ici tout simplement parce qu'ils ne sont pas à portée des PJs. Ce sont des Armes maudites, mais ne résidants pas à Durville, et introuvables à moins d'envisager un long voyage incompatible avec « l'empoisonnement » qui frappe les Armes-brisées.

Voici tout de même quelques renseignements basiques, au cas où.

- Arouit ab'al Destir isn Penji

Un vieux chef de famille, qui vit dans sa forteresse familiale du côté d'Epir. Actuellement, il s'occupe peu du conseil, trop pris par des querelles incessantes au sein de ses héritiers.

Porteur d'une Hache nommée Lowjo.



- Oudan ab'al Radikati isn Tegarar

Un quadra ayant hérité de la bague et de l'Arme de son père il y a deux ans. Il termine à peine de reprendre la famille en main, et se trouve en pleine tournée d'inspection de ses plantations, quelque part dans le Haas.

Porteur d'une Pique nommée Niette.



L'Arme ne ressent rien, évidemment, et ne subit aucun désagrément elle-même, mais dès qu'il la touche, le Porteur devient peu à peu plus faible, moins alerte, jusqu'à se sentir franchement malade, comme frappé d'une fièvre de plus en plus éreintante et obsédante. Au début, la maladie progresse vite, et il est nécessaire de consommer plusieurs doses d'antidote par semaine. Puis on s'habitue peu à peu, et les crises deviennent moins fortes, et la progression plus lente.

Les Armes maudites parviennent à gérer leur condition, mais sont obligées d'accomplir le moindre ordre reçu de la Cornue, sous peine d'affronter des retards dans la livraison de l'antidote, et donc de souffrir, risquant même de perdre leur Porteur. Évidemment, les Armes pourraient refuser cette situation, et « perdre » leur humain, mais le suivant serait infecté aussitôt, et aurait à affronter les premiers temps de l'empoisonnement. Sans antidote, l'Arme serait forcée de changer de Porteur presque tous les mois, et finirait par être connue de tous comme une plaie mortelle.

Cette solution est inenvisageable pour les Armes concernées, car toutes sont des Armes-Dieux puissantes, en bonne partie grâce à leurs Porteurs. Chefs de famille, commerçants richissimes, maîtres épiciers, ce sont des hommes essentiels à la Nation, qui donnent un pouvoir réel bien plus grand que ce qu'un « simple pouvoir d'Arme » peut offrir. Les Armes maudites accomplissent donc la volonté de la Cornue.

L'empoisonnement

La plupart des Armes ont été frappées dans un moment calme de leur vie, dans un endroit qu'elle croyait sûr à l'extérieur de chez elles. Parfois, c'était chez un ami ou chez un client, parfois lors d'un déplacement ou d'une activité régulière. Toutes ont été attaquées au moyen d'épices, par des assassins doués qui ont neutralisé le Porteur et ses gardes, avant de s'emparer de l'Arme. Toutes les Armes reconnaîtront l'impression d'évanouissement évoquée par les Armes-Brisées, sans pouvoir l'expliquer. Certaines pensent à un puissant pouvoir exotique, d'autres à un épice rare, mais personne n'est sûr de rien.

Le Porteur et son Arme se sont réveillés une heure ou deux plus tard, au même endroit ou dans un endroit plus discret à proximité, avec un simple message les invitant à rentrer chez eux. Là, chacun a reçu une missive lui expliquant sa situation, et l'invitant à la plus grande discrétion. Après quelques jours de douleurs et les premiers symptômes, chacun a ensuite reçu ses premières doses d'antidote, et les premiers ordres à accomplir.

Bibi connaît deux autres maudits – Stol ab'al Nernjial et Tular ab'al Custana. Il les a rencontrés au cours de son travail pour le conseil, et sert parfois d'intermédiaire pour livrer l'antidote chez eux.

La Cornue et le réseau

Les messages du maître chanteur sont toujours signés « la Cornue ». Ce n'est évidemment pas un nom connu ou un surnom public, et même sa signification n'est pas très claire. Chaque maudit a son idée sur le sujet, et en fera part aux PJs.

Les ordres, les messages montant et descendants, les livraisons d'antidote ou les récupérations de matériel exigé par la Cornue ; tout se fait par un réseau étrange et complexe, auquel les maudites ne comprennent pas grand-chose. Beaucoup sont persuadés que ce réseau est en partie composé de gens eux-mêmes empoisonnés ou dominés par la Cornue. Certains maudits auront des indices à donner, qui pourront aider les joueurs à avancer dans leur enquête.

Surveillance

Les empoisonnés (Armes et Porteurs), savent bien qu'ils sont surveillés. La Cornue leur a interdit toute enquête, tout contact douteux entre eux, sous peine de subir de terribles représailles. Chacun se doute bien qu'en réunissant leurs infos, les maudites pourraient identifier et vaincre leur ennemi. Le souci, c'est que les premiers à tenter le coup risqueraient de se faire repérer et de se retrouver sans antidote. Chacun attend donc, espérant que quelqu'un va essayer de les libérer tous, mais sans vouloir être celui-là.

Lorsqu'ils contacteront chaque maudit, les joueurs devront vaincre cette peur initiale, et convaincre l'Arme ou le Porteur de les aider. À vous de doser cette peur selon les arguments des joueurs, et la façon dont vous voulez aider ou ralentir le rythme de l'enquête.

L'inconnu de la fumerie

Personne ne reconnaîtra l'homme décrit par les joueurs – qui n'ont pas beaucoup de détails à donner, de toute façon – ni son Arme. Les Armes reconnaîtront volontiers qu'il est courageux et malin, mais ne comprendront pas comment il a procédé. Il paraîtra évident à tout le monde que c'est un maudit qui a choisi de mêler les Armes-Brisées à cette histoire, mais chacun affirmera être innocent de cet horrible crime. Toutefois, la plupart reconnaîtront que c'est un joli coup, puisque les PJs se retrouvent ici en électrons libres, capables d'enquêter aussi longtemps qu'ils ne se font par repérer.

STOL AB'AL NERNJAL ISN LEHUNA

Stol est le chef d'une puissante famille Bathras, et le porteur de l'une des Bagues du conseil – Lehuna, le lion épineux. Membre du conseil, chef de famille, ce quinquagénaire est un des hommes les plus puissants au monde, et prend assez mal d'être à la merci d'un maître chanteur. Toutefois, il ne peut pas risquer d'être vu comme une victime ou un faible, et sera donc réticent à avouer son état. Le meilleur moyen de le convaincre est de passer par son Arme, car il lui est très attaché, et agira plus facilement pour lui plaire que pour se sauver lui-même.



L'Arme – Quicksilver

Cet ancien fleuret dérivé est une arme redoutable, réputée donner à son porteur une vitesse et une précision extraordinaire. Quicksilver et Stol s'entendent à merveille, et partagent un amour du « beau combat » qui frôle l'obsession. Ce pourrait même être une bonne idée de leur proposer un duel, car Stol et Quicksilver seront bien plus enclins à parler d'égal à égal avec quelqu'un qui leur a prouvé sa valeur de guerrier.

Quicksilver enrage de ne pas savoir qui lui a joué de mauvais tour, et déteste l'idée de vivre avec cette menace sur les épaules, surtout qu'elle craint beaucoup de perdre son Porteur, ou pire, son respect.

Que peut-on apprendre ?

Stol connaît trois autres maudits – Namoussra, Riffat et Oudan. Il sait qu'Oudan ne parle à personne de son état, mais a reconnu quelques symptômes. Il pourra fournir aux joueurs une lettre d'introduction à Riffat. Stol refusera de dire exactement ce qu'il fait sur la Cornue, mais admettra qu'il lui procure des renseignements et des « occasions financières ». En réalité, Stol se voit aussi imposer certains votes au conseil, mais a trop honte pour l'admettre.

L'empoisonnement

Stol dînait chez un jeune cousin lorsque Quicksilver a été empoisonné. Le dîner était drogué, et à son réveil, son cousin et toute sa famille étaient morts. La première tache de Stol fut même de couvrir l'incident et de revendre les sociétés du cousin. Stol avouera avoir fait de belles affaires sur cette histoire, pour ne comprendre que plus tard à quel point il s'était compromis à cette occasion.

La Cornue et le réseau

Stol est persuadé que la Cornue est un puissant épicier, seul capable de monter une telle machination. La preuve la plus évidente selon lui est l'usage d'épices puissantes et rares, voire inconnues. La cornue serait donc une référence aux outils de cette profession.

L'inconnu de la fumerie

Stol notera que l'évanouissement des Armes est probablement dû à un épice, mais avouera ne pas le connaître. Sans aucun doute un puissant épice de guerre, dont le secret est conservé par une famille du conseil. Les épices capables d'influencer les Armes sont rarissimes, et la plupart ne sont pas en vente officielle, afin d'en conserver l'usage et de ne pas risquer de mettre les Armes-Dieux en colère.





TULAR AB'AL CUSTANA ISN TAJRAN

Tular est le chef d'une puissante famille Bathras, et le porteur de l'un des Bagues du conseil – Tajran, Le chameau ailé. C'est aussi un considérable lâche, qui craint plus que tout de perdre sa place au conseil et la tranquillité qui va avec. Il ne rencontrera les PJs qui si une recommandation l'y oblige, et ne fera rien pour les aider. Il faudra lui tirer le moindre renseignement du nez, et encore, en supportant ses gémissements de trouille.

Il suppliera les joueurs « *d'obéir à la Cornue* », n'écouterà presque pas leur histoire, et ne fera que s'inquiéter de ce qui pourrait lui arriver si les PJs l'entraînaient dans leurs ennuis ! L'équipe finira par s'apercevoir que Tular est shooté presque en permanence, dans un rêve d'épices qui lui évite d'affronter la réalité de sa déchéance. Il ne leur sera utile que plus tard, quand les PJs auront besoin d'argent pour armer une troupe et attaquer la forteresse. Même là, il vaudra mieux faire intervenir un allié au conseil pour obtenir quoi que ce soit de Tular.

L'Arme – Cutter

Cutter est désespéré, bloqué avec un Porteur lamentable, et n'osant pas s'en débarrasser. Il sait que Tular n'est plus bon à rien, mais sans sa fortune et sa position, il craint de ne pas pouvoir se débarrasser un jour de son empoisonnement. Il fournira bien plus de renseignements que Tular, à condition que celui-ci ne s'en aperçoivent pas et croit être le seul à parler aux PJs. Sinon, il fera chasser tout le monde et ne les recevra plus dans sa demeure.

Que peut-on apprendre ?

Tular connaît deux autres maudits – Stol et Arouit. Il refusera de raconter quoi que ce soit aux joueurs, argumentant que ses secrets sont ceux du conseil, et que des « aventuriers » n'ont pas à interroger un Bathras.

Cutter pourra leur expliquer que la cornue demande surtout à Tular de voter de certaines manières lors des sessions du conseil. Le maître chanteur a l'air de beaucoup jouer avec les marchés de l'épice, mais il faudrait savoir ce que font exactement ses autres marionnettes pour dévoiler ses buts réels.

L'empoisonnement

Cutter expliquera que l'empoisonnement a eu lieu lors de grandes festivités dans une demeure secondaire de Tular. Son Porteur, après une semaine de beuverie et de shoot, était totalement dévasté, ainsi que les pauvres gardes qu'il avait entraînés dans ses délires. Cutter ne sait même pas quand « l'attaque » a précisément eu lieu, et plusieurs serviteurs ont disparu peu après.

Si les joueurs ne l'ont pas encore compris, Cutter finira par avouer qu'il n'espère plus rien de Tular, et attend juste qu'on l'aide à se libérer du poison pour ensuite s'enfuir de cet enfer.

La Cornue et le réseau

Cutter est franchement effrayé par la Cornue, et pense qu'il s'agit probablement d'une Arme plutôt que d'un simple humain. Pour lui, le nom de Cornue est un piège, une distraction, et ne signifie probablement rien de précis.

Cutter a déjà envoyé quelques personnes fouiner du côté des réseaux de la Cornue, notamment le système de livraison de l'antidote, et n'a rien trouvé de concret. La Cornue utilise des livreurs qui livrent d'autres livreurs, et ainsi de suite jusqu'au client final, la plupart ne sachant pas ce qu'ils transportent. Bien payés et bien choisis, ces livreurs ne se mêlent pas des affaires de leurs clients, et ne parlent pas facilement, aussi limitées soient les infos en leur possession.

C'est lors de cette discussion que vous pourrez placer une piste vers Ahmid an' Gerbo. Cutter le présentera comme un intermédiaire connu dans le domaine des livraisons, ventes et contrats discrets, et potentiellement un homme utile pour la Cornue. Par malheur Cutter n'a pas pu enquêter dessus, Tular ayant découvert ce que cherchait son Arme, et l'ayant menacé de le priver de sexe s'il ne cessait pas ses recherches. Apparemment, cette menace est régulière chez Tular, qui se prive très bien de galipettes s'il a assez d'épices à avaler, et sait que son Arme-Dieu ne peut pas se passer longtemps de cette sensation particulière.

L'inconnu de la fumerie

Cutter n'aura pas grand-chose à dire sur cette affaire, mais sera très intéressé par la présence du cimetière noir. Il supposera rapidement que ce pourrait être un ennemi de la Cornue, ou peut-être la Cornue elle-même utilisant les PJs pour tester la fidélité et l'obéissance des Maudites. Après cette discussion, Cutter sera partagé entre son désir de liberté et la crainte que les PJs ne travaillent pour son ennemi sans le savoir...



AHJMAL AB'AL RIFFAT ISN BEHARU

Ahjmal est le chef d'une puissante famille Bathras, et le porteur de l'un des Bagues du conseil – Beharu, l'ours-cyclope. Membre du conseil, chef de famille, ce jeune homme est un le plus récent membre du conseil, en charge de la « défense du territoire » de la Nation. En réalité, chaque famille Bathras se charge de la défense et de la sécurité des terres sous sa protection. Aussi, le titre de Riffat se résume à un rôle réduit, mais essentiel : la défense des frontières contre les maraudeurs et les contrebandiers.

Riffat est très fier de son rôle, mais l'apprécierait davantage s'il ne l'avait pas obtenu à la mort de son père, tué pour avoir essayé de se libérer de l'emprise de la Cornue.

L'Arme – Mood

Mood est connu pour être un cimenterre de porcelaine d'une blancheur éclatante, véritable œuvre d'art batranobane et gloire de la Nation.

En réalité, Mood est un simple lacet de cuir lié à deux bagues d'acier. Un vilain petit lacet d'étrangleur. Une Arme de ruelle, indigne et veule, mais diablement discrète, que Riffat porte enroulée autour de son bras, invisible de tous. Le cimenterre embué ? « *C'est pour la galerie, le prestige, et pour faire rêver les connards* ».

Que peut-on apprendre ?

Ahjmal ne connaît qu'un autre maudit – Stol. Il n'est pas maudit depuis longtemps, et ne veut pas attirer l'attention de la Cornue sur lui.

Mood et Ahjmal seront tout de même ravis de parler aux joueurs, mais leur promettent les pires souffrances s'ils les trahissent ou essaient de les arnaquer. Le mieux est de présenter ces deux-là comme des ordures affables et sympathiques, mais sans la moindre parcelle de scrupule. Des pirates en costume de soie, souriants, charmeurs, jusqu'à ce que vous leur donniez une raison de vous égorger.

Le père d'Ahjmal, Mohannad ab'al Riffat a été victime de la Cornue il y a un peu plus de deux ans, et a refusé de se soumettre. Il a enquêté sur son empoisonnement, a tué plusieurs intermédiaires pour remonter vers la Cornue, et a payé sa curiosité de sa vie. Privé d'antidote, il est mort dans d'atroces souffrances moins d'un an plus tard, sans avoir trouvé son ennemi. Son histoire sert sûrement d'avertissement aux quelques victimes de la Cornue qui se rebiffent un peu trop.

L'empoisonnement

Mood a été empoisonné du temps de Mohannad, après une embuscade près de la Wilkes. L'Arme racontera une attaque par des brigands, tournant brusquement au cauchemar quand les hommes se sont mit à utiliser des épices inhabituels, pour massacrer l'escorte et neutraliser Mohannad et son Arme.

Pour Ahjmal, l'histoire est plus simple, puisqu'il a été empoisonné en prenant possession de l'Arme familiale. Notez qu'il savait parfaitement ce qu'il faisait, et qu'il a accepté cette charge et ce risque pour avoir une chance de venger son père.

La Cornue et le réseau

Riffat est persuadé que la Cornue est un agent des Sekekera en terre batranobane. C'est une idée un peu étrange, mais qui s'explique facilement quand on connaît le bonhomme. Il déteste intensément les furies, sorte d'ennemi intime de sa famille à cause de leurs agressions sur les frontières.

Il a trouvé des références à une furie surnommée « la Cornue » dans de vieux rapports de bataille : une chef de tribu, hysnatone évidemment, portant de nombreux traits formoirés dont une longue paire de cornes qu'elle utilisait au combat pour empaler ses adversaires. C'est une histoire vieille de deux siècles, mais pour Riffat, cette référence directe à une héroïne sekeker est une preuve évidente. En revanche, il n'a trouvé aucune piste utile sur cette voie.

Une autre piste se trouve dans les vieilles archives du père de Riffat. Si vos joueurs sont attentifs, ils devraient sauter à pieds joints sur cette piste aussitôt qu'Ahjmal parlera des « recherches de son père ». Il n'hésitera pas trop à confier ces documents aux PJs, si ceux-ci ont été convaincants, à peu près polis, et ne l'ont pas trop froissé. Au pire, il les confiera à un Porteur qui lui a plu, en lui recommandant de se faire aider par « le petit personnel », avec un signe de tête vers les PJs moins polis. La piste en question est celle des plantations de Sarment d'oubli, que nous explorerons dans le prochain Chagar.

L'inconnu de la fumerie

Riffat n'aura aucune remarque utile à faire là-dessus en dehors des éléments communs. Il pourra proposer aux PJs d'enquêter sur le Cimenterre, qui reste l'indice majeur. Cela peut être un tremplin correct vers Mazim Caroud, si vous ne trouvez pas de meilleur biais pour envoyer les joueurs sur sa piste.

MECONOPS / AÏDAT

Meconops est une arme ancienne, que les joueurs connaissent depuis la fin du prologue de cette saga (Chagar 90). Pendant que les joueurs végétaient dans une grotte effondrée de Mortepente, Méconops continuait son travail dans l'Ouest, et participait à l'histoire de la Nation.

D'abord maître d'une grande famille, il perdit une partie de son pouvoir lors de l'invasion Dérigione. Il reprit peu à peu son ascension, jusqu'à devenir l'un des meilleurs allié de l'Empire dans l'Ouest. Il était alors l'une des Armes les plus craintes de la région. Lassé par ces jeux, Méconops connut une période de déprime au 5^e siècle impériale, et se mit à chercher de nouveaux hobbies et de nouvelles passions. Il découvrit la fusion grâce à un vieil ami aujourd'hui reparti dans l'Est, et se mit à rechercher cet état. Il étudia longuement, et opéra la fusion en 720 dN.

À cette époque-là, il s'était largement retiré des affaires courantes de la Nation, trop passionné par ses recherches. Il hésita un temps à reprendre le jeu politique, mais profita finalement de la rupture de 738 dN pour se retirer. Lorsque les Batranobans « renoncèrent » à payer l'impôt impérial, des remous agitérent les grandes familles, et plusieurs anciens grands allié des Dérigions furent éliminés ou chassés de l'Ouest. Méconops, dont personne ne savait qu'il est devenu fusionné, organisa alors un complot contre lui-même et se fit passer pour la victime d'une terrible vengeance, attaqué dans l'une de ces planques, son Porteur tué et lui-même « abandonné dans le désert ».

Au présent...

Aujourd'hui, la plupart des gens ignorent jusqu'au nom de Meconops. La plupart de ses anciens ennemis le croit toujours perdu dans les sables, et son nom sert d'épouvantail pour ceux qui oublient la puissance et la rancune de la Nation.

En réalité, Méconops est toujours dans l'Ouest, mais il a cessé de fréquenter les salons et les grandes familles, et n'utilise plus son ancien nom. Aujourd'hui, il travaille au sein de caravanes, possédant en sous-mains plusieurs grandes compagnies de transports. Il vit en humain, auprès des humains, le plus souvent sur la route, partant parfois pour de longs voyages jusqu'à Pôle ou même l'Est lointain, le temps de faire oublier son visage. Il a redécouvert une certaine simplicité de vie, libéré de ses obsessions de pouvoir et de domination.

Contact ?

Meconops est au courant de la présence des joueurs dans l'Ouest, par son réseau de renseignement assez efficace, surtout dans le domaine des transports.

Si les joueurs ont pensé à rechercher cette Arme dans le premier scénario moderne, elle se trouvait simplement sur la route de Pôle, et n'a donc pas pu réagir. Depuis, elle attend de les voir pointer le bout de leurs nez. Elle les approchera sans faire de manière, se montrant simplement discrète le temps de comprendre ce qu'ils font et cherchent dans le coin.

La présence de Méconops est une sorte de joker pour vous, qui vous permettra de débloquer le scénario s'il tourne un peu à vide, ou d'aider des joueurs trop hésitants ou malchanceux. Elle a gardé un bon souvenir des Armes, et sera ravie de leur rendre service, d'autant qu'elle pourra en profiter pour se mêler de cette histoire d'Armes maudites.

De plus, c'est une bonne occasion pour vous de présenter les fusionnés. La fusion et les fusionnés ont leur importance dans la campagne et il est donc important que les joueurs aient conscience de cet aspect du monde de Bloodlust. S'ils ne connaissent pas le concept, vous pourrez l'introduire par le biais de ce PNJ, et les faire un peu rêver. S'ils savent de quoi il s'agit, Méconops reste utile pour ce scénario, et permet de montrer aux Armes que les fusionnés existent, ce qu'ils sont vraiment, et qu'ils pourraient être du nombre si Athyz ne les avait pas trahi. Dans tous les cas, les fusionnés sont ainsi évoqués, et leur rôle important un peu plus tard dans la campagne paraîtra un brin plus naturel.

Aïdat an Rakifi

Il s'agit de l'identité humaine actuelle de Meconops : Un Batranoban d'un trentaine d'années, élancé et racé, toujours souriant et souvent un peu moqueur. Du point de vue de tous, il est franchement beau gosse, mais avec cette sérénité et cette politesse qui le classe plus dans la catégorie genre idéal que dans celle des dragueurs à surveiller.

Aïdat est connu, le plus souvent, comme un cavalier à louer, spécialisé dans l'escorte et la protection de caravane, recommandé par le patron lointain d'une société de transport. Dans d'autres milieux, il est le fils du patron de ladite entreprise, agissant comme représentant de son vieux père cloué au lit par une longue maladie.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

La suite de ce scénario⁽¹⁾.

(1) Ça se voit pas trop, que j'ai complètement perdu le contrôle de cette histoire et que j'en fais quinze fois plus que ce qui était prévu à l'origine ?