

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

N°111 – 14 JUIN 2017

Avant dernier numéro consacré au scénario batranoban, avec les derniers détails nécessaires pour la traque de « la Cornue ».

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.



BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SCÉNARIO 05 – « BRUMES D'ÉPICES » – 5^{ÈME} PARTIE

Après un passage en revue des « notables » liés à cette histoire, voici les derniers détails pour résoudre l'affaire. Ici, moins de bonnes manières et de circonvolutions, mais enfin les cordes et les gorges à trancher pour dénouer la machination qui menace la Nation.

LA BASE D'OPÉRATION

Durant tout le scénario, les PJs devraient utiliser comme base d'opération la tour des délices. Ils y ont leurs entrées depuis leur rencontre avec Alessyo / Amira (cf. Chagar 106), et la tour est une source de renseignements idéale. De plus, ils ont profité de l'aide de Mounir Boudja lors de cette histoire, et auront encore plus besoin de lui dans l'affaire de la Cornue.

La Tour des délices

Comme on l'a dit au début du scénario, la Tour est un bâtiment un peu particulier, qui ressort dans le quartier avec ses six étages. Construit lors de l'occupation dérigionne, c'est un bâtiment ancien et luxueux. C'est aussi un bordel de luxe bien connu, même si ce n'est pas immédiatement visible de l'extérieur – par respect pour l'étiquette et la tranquillité du quartier.

On peut rentrer à la Tour par une entrée officielle quoique discrète, mais aussi par deux passages bien plus dissimulés, en passant par une fumerie (Les vapeurs de Shan) ou un bouge (La broche dorée) tout proches, appartenant en sous-main à la tour.

Le **rez-de-chaussée** est un endroit calme et reposant, où on peut profiter de l'ambiance, des produits fournis, et des services les plus soft. La Tour dispose d'un choix étendu et de qualité, aussi bien en termes d'épices et d'alcools que de pensionnaires et de spécialistes.

Au **premier étage**, c'est un peu pareil, mais avec moins de chaises et davantage de coussins. L'orientation sexe de l'établissement est mise en avant (entre autre) et, en fin de soirée, on dérape même vers une ambiance plus partouzarde.

Au **deuxième étage**, on peut louer des salons pour des fêtes entre amis, ou des chambres pour profiter d'une pensionnaire ou essayer un épice rare en compagnie d'une spécialiste. C'est aussi là qu'on trouve de petits bureaux discrets où négocier avec des partenaires commerciaux discrets, qu'on n'oserait pas rencontrer en public. Dans la Nation, plutôt que de perdre de l'argent à cause d'une histoire de cul invouable, on s'affiche au bordel pour dissimuler ses affaires d'argent sordides. Ils sont fous ces batra...

Les **étages intermédiaires** (3 et 4) sont fermés à la clientèle, et regroupent les chambres du personnel. C'est une zone assez familiale, et celui qui la découvre s'aperçoit soudain que la Tour est bien différente d'un bordel normal. Ici, pas d'esclave droguée ou forcée, de chantage sordide ou de misère cachée sous les appareils du luxe. Tout ce petit monde suit le credo et les passions du Plaisir infini, et vit dans une tranquillité relative, influencé par le rut, les passions amoureuses ou sensuelles, le tout imbibé d'alcool et d'épice. Il faut un peu de temps pour s'y faire, mais une fois le choc passé, cette ambiance devient extrêmement addictive, à plus d'un titre.

Les **étages supérieurs** sont le domaine du propriétaire et de sa petite bande. Le cinquième est habité par Amira De-Sept-Rives, Mounir Boudja, et Maj'no Gandhi (le garde du corps personnel de Moham ab Sourati) et sa famille, et enfin par Ganidée, la comptable de la Tour, et par sa fille.

Moham ab Sourati occupe le dernier étage entier, mais accueille souvent une ou deux personnes du personnel pour les former à une technique ou une autre, ainsi que quelques nouveaux et nouvelles-venues pour leur apprendre les bases du boulot. Si un(e) PJ lui tape dans l'œil, il pourra l'inviter à y passer quelques nuits, ce qui sera sans doute une expérience exceptionnelle.

Les deux premiers **sous-sols** sont utilisés pour les fêtes les plus grandioses proposées par la Tour des délices, et évidemment le Plaisir infini. Elles sont aussi louées pour des fêtes privées. Le (-1) est une salle assez grande ressemblant beaucoup au rez-de-chaussée. Le (-2) est plus petit et a un air plus dégringon qui excite beaucoup la noblesse locale, pour qui la décadence de Pôle est un amusement le jour et une source de fantasme une fois la nuit venue. Le (-3) est divisée en petites caves discrètes et thématiques à loisir, avec bains, fumerie privative, salle de « torture »...

Le (-4) contient officiellement caves et entrepôts, qu'on ne loue pas car ils sont trop renfermés et difficiles d'accès pour des clients de qualité. Tout cela est vrai, mais c'est aussi là que se trouve le laboratoire de Mounir, ses serres, et la salle où poussent ses roses préférées.

LA PISTE DES MESSAGERS

Cette piste est surtout incarnée par Ahmid an Gerbo un intermédiaire connu dans le domaine des livraisons, ventes et contrats discrets. Quand on dit « connu », c'est évidemment des personnes importantes et des clients potentiels – tous fortunés et discrets. Les PJs pourront entendre parler de lui par Cutter, l'Arme de Custana, mais aussi en enquêtant sur les meilleurs messagers ou livreurs dignes de confiance.

Pour cette piste, le plus simple est de laisser les joueurs attraper un premier maillon (un messenger connu pour travailler pour Ahmid ou son réseau), remonter un ou deux maillon, et selon leurs précautions, les laisser retrouver le boss, ou au contraire les entraîner dans un rendez-vous / embuscade lors duquel Ahmid lui-même viendra voir qui en a après lui. Dosez la longueur de l'enquête selon vos envies et la tension des joueurs, et décidez de la même manière si la rencontre finale doit être un combat ou une discussion. N'oubliez jamais que laisser les joueurs causer entre eux, puis adapter la scène à leurs attentes – ou leurs craintes – est un bon moyen de leur livrer un moment satisfaisant et agréable, tout en économisant vos idées en exploitant les leurs.

Ahmid an Gerbo

Cet homme passe-partout, d'une quarantaine d'années, est un professionnel soucieux de sa réputation et de sa tranquillité. Aussi, même en remontant jusqu'à lui, il ne sera pas facile de lui faire parler de la Cornue. Aux joueurs de trouver un ton convaincant.

Par défaut, il est peu sensible à la menace directe ; il a trop à perdre s'il trahit simplement ses clients, et beaucoup d'entre eux ont des maîtres de tortures face auquel les joueurs ne sont que des bouchers amateurs. En revanche, il sera sensible à la promesse de nouveaux clients ou de jolies sommes. Idem si les joueurs lui font comprendre qu'ils travaillent avec des membres du conseil, et que la Cornue est un ennemi pour ces gens-là.

Les joueurs auront alors confirmation qu'il livre régulièrement des messages pour un client particulièrement retors, pour lequel il n'a qu'un surnom : Azref (un prénom vieillot, mais assez commun). Selon Ahmid, cet Azref pourrait être leur cible, d'autant qu'il semble beaucoup communiquer avec des gens du conseil et de la guilde, ce qui colle plutôt bien avec le profil de la Cornue. Il soulignera aussi qu'il n'a livré de l'épice pour ce client que très rarement, et toujours de manière plus ou moins urgente. En discutant avec leurs contacts parmi les maudits, les joueurs devraient comprendre qu'il s'agissait de doses de Sarment envoyées en urgence après des incidents de livraison, ou pour ravitailler un maudit rentré dans le rang après une incartade. En consultant la liste des messages livrés, les joueurs pourront se confirmer que les maudits qu'ils connaissent y figurent, et trouver un ou deux nouveaux noms à visiter.

Dernier point : Ahmid pourra montrer aux PJs une longue lettre de son client (la Cornue, en effet, même si Ahmid n'en savait rien jusque-là) qu'il a conservé. Il s'agit d'instructions très précises sur les protocoles de livraisons. Il y a deux choses à tirer de ces lettres.

La première, c'est que la Cornue n'est pas simplement prudente : elle est aussi paranoïaque et géniale. Les protocoles sont horriblement compliqués, et un PJ un peu vicieux s'apercevra que tout est fait pour qu'on ne puisse pas piéger un messenger dans un sens ou dans l'autre sans risquer de se dévoiler. À n'importe quelle étape, un guetteur extérieur pourrait repérer une filature sur un messenger, et avertir la Cornue qu'un des maudits est en train d'enquêter. Si les joueurs décident de tenter le coup, ils pourront repérer le guetteur, le prendre en chasse ou le capturer, et dans les deux cas remonter jusqu'à Baris Marak, le premier lieutenant de Zimra (cf. Chagar n°112)

Deuxième élément intéressant : la sueur. Cette piste est destinée à des joueurs qui ont découvert l'intérêt des bâtonnets de Mounir – La Rose des rêves d'une nuit – et cherchent déjà des traces « physiques » de la Cornue. Si le scénario est déjà bien avancé, le papier de la lettre peut-être une source assez commode : la chaleur de l'Ouest rend presque impossible d'écrire de longue lettre sans marquer le papier de sa sueur.

Ne livrez pas cette solution aux joueurs sur un plateau, mais s'ils sont déjà à la recherche « d'ADN » et arrivent jusqu'aux papiers, autorisez leur un petit test si aucun d'entre eux n'entrevoit l'occasion. Mounir mettra un peu de temps à extraire la sueur, mais ça peut-être une voie correcte vers l'identification de Zimra. S'il est trop tôt pour vous ou que vous préférez une autre piste, décrétez simplement que la sueur est trop abîmée pour que Mounir puisse l'extraire de façon satisfaisante. Notez que cela marche de la même façon si les PJs utilisent message frais confié par un Maudit, ou volé sur un messenger.

LA PISTE DE L'ANTIDOTE

Cette piste peut être découverte auprès de Ab'al Riffat, dans les recherches de son père. Les joueurs pourront aussi y arriver s'ils enquêtent auprès d'épiciers conciliants, ou directement dans des bibliothèques ou chez des spécialistes des plantations. Ce ne sont pas forcément les méthodes les plus communes à Bloodlust, mais on n'est jamais à l'abri d'un fan de Cthulhu échappé de sa cave, ou d'un joueur qui décide que dans l'Ouest brûlant, il préfère enquêter au frais (tous exemples vu en partie, promis juré).

Pour assurer la protection de son secret, Zimra a choisi un antidote réalisé à partir d'un épice assez commun : le Sarment d'oubli.

Le Sarment, dans sa forme la plus simple, et un sédatif léger, qui provoque des frissons assez agréables et facilite le sommeil. Combiné à des épices de rêve ou des euphorisants, c'est un épice amusant, mais clairement pas un bestseller. Il a eu son heure de gloire il y a une trentaine d'années, mais a depuis largement disparu des devantures. En revanche, il reste utilisé par les épiciers dans de nombreux mélange, essentiellement pour ses propriétés calmantes.

Anomalie ?

En enquêtant suffisamment ou en lisant les notes de Riffat, les PJs pourront découvrir une anomalie intéressante. Pour suivre les nouveaux usages du Sarment, beaucoup de plantations se sont adaptées et ont modifié leurs plants pour faciliter la préparation de telle ou telle « sauce » (cf. Chagar n°73 et 75 pour vous rafraîchir la mémoire sur les finesses de la culture des épices). Pourtant, une poignée de plantations sont restées presque intactes, cultivant un Sarment « pur » pour une raison ou une autre. Or, le Sarment antidote est clairement un épice cuisiné, mais à partir d'un sarment « traditionnel », presque pur.

Grâce à cette anomalie, les PJs peuvent réduire le nombre de sources possibles pour l'antidote de presque 500 champs, à moins d'une dizaine, avec seulement trois propriétaires distincts.

Les plantations pures

Iban ab Loshetit possède quatre champs. Il sera facile de le croiser ou de se renseigner sur lui. Membre de la vieille noblesse Bathras, il possède plusieurs comptoirs spécialisés dans les épices les plus traditionnels. Il propose donc une variété pure de Sarment pour les clients âgés, peureux ou réacs. Ses comptoirs assurent le commerce de détail, et ne font pas de ventes en gros, pour mieux maîtriser le marché. Ce n'est pas de là que vient l'antidote.

Ahlat ab Jizan possède trois plantations de Sarment. Soucis : il ne réside pas à Durville mais dans le nord des Renacles. En revanche, un de ses neveux le représente à Durville et gère une partie de ses affaires. Moulak ab Jizan-al-doul est un Bathras trentenaire, puant d'orgueil, méprisant et veule, comme on aime les détester. Malgré son statut, il reste le simple neveu d'une famille de second plan, et n'a donc ni les moyens de ses ambitions ni les soutiens qu'il évoque à demi-mot. Au choix, les joueurs pourront donc le payer (oui, il est aussi avide, en plus de ses autres qualités), ou simplement le rosser un peu (j'ai dit qu'il était veule ? Oui, c'est bon, je l'ai dit).

Il avouera sans mal que son oncle a depuis longtemps remplacé les plantations de Sarment par un épice plus rentable, mais continue de toucher les subventions du conseil pour cette culture, tant que personne ne monte dans le Nord pluvieux pour vérifier ce qui s'y passe. Une manœuvre de berger corse, indigne d'une grande famille, mais que voulez-vous, tous les Bathras ne peuvent pas être des princes-poètes ; il faut aussi quelques ordures de bas étage pour colorer le paysage.

Le dernier propriétaire (et devinez quoi : c'est le bon) se nomme **Oxymar an Marou**. Il ne possède qu'une plantation, située dans le Haas, à une grosse semaine de Durville. Si les PJs se sont fait des alliés parmi les Maudits, l'un d'eux leur paiera un guide compétent, quelques dromadaires et le matériel nécessaire pour voyager en sécurité. Sans ce genre de précaution, doublez les durées de voyage : le Haas n'est pas un endroit où on s'aventure facilement.

LA PLANTATION D'OXYMAR

La plantation est située dans une zone aussi aride que chaotique, dans un secteur peu fréquenté du Haas. Le sol ne cesse de monter et descendre, hésitant entre long aplats et petites collines brisées. Ça et là, des arêtes rocheuses affleurent de quelques mètres d'un sol orange, mêlant poussière tassée et mauvaise terre.

La seule agglomération – **Gwaddip** – est un hameau de moins de deux cent âmes, tassé autour d'un puits à godets. Les seuls bâtiments intéressants sont le bouge, qui accueille chaque voyageur comme le messie, et une jolie bâtisse située sur une hauteur à trois cent mètres du village, et qui a l'air plus riche que le village tout entier.

La plantation d'Oxymar est une grande ferme, où une quinzaine d'ouvriers cultivent des dattes, des tubercules, et quelques bouquets de bananiers secs. Dans une longue combe – une faille peu profonde entre deux collines – se trouve l'unique champ de Sarment d'oubli.

Oxymar

Le propriétaire est un citoyen un peu particulier, puisqu'il s'agit d'un véritable monstre. Haut de presque 2m20, couvert d'écaillés épaisses d'une jolie couleur bleu-vert, il est aussi pourvu d'une longue queue qui s'agite au gré de ses humeurs, devenant un véritable fouet lorsqu'il se met en colère.

Le grand père de Corman l'a trouvé sur un marché aux esclaves, encore enfant, et l'a acheté pour amuser ses amis, prévoyant une chasse ou une joyeuseté du genre. Il l'a toutefois conservé lorsqu'il a constaté par hasard que le petit était doté d'un odorat stupéfiant, en particulier lorsqu'il s'agit des épices. Éduqué par un épicier, formé aux techniques d'entretien et de cueillette, Oxymar est devenu un excellent maître de plantation. Lors de ses « études » il a subi le mépris et les regards effrayés de tous, et il est ravi de vivre maintenant à l'abri, dans un coin perdu où il peut s'occuper de ses plantes et savourer une vie sans histoire.

Les ouvriers qui travaillent à la ferme sont tous des villageois, et ils ont appris au contact d'Oxymar des techniques qui ont bien facilité la vie de Gwaddip. Aussi, même s'ils le craignent encore, la plupart lui sont attachés, ne serait-ce que parce qu'il améliore la vie de leurs familles et amis. De plus, Oxymar est là depuis si longtemps que la plupart l'ont toujours connu, et n'imaginent pas trop la vie sans la plantation et lui à sa tête.

Concernant son statut de monstre, il peut être utile de savoir qu'Oxymar n'a pas une très bonne idée de ce qu'il est. Il se considère, comme le font la plupart des villageois, comme un hysnaton particulièrement bizarre.

Négocier avec Oxymar

Selon la manière dont les joueurs approcheront Oxymar, il peut se révéler un allié potentiel, ou un ennemi mortel. Tout est donc dans les mains des joueurs.

Au départ, il n'agressera personne, à moins que les joueurs ne commencent directement à menacer la ferme ou ses habitants. Il sera d'accord pour discuter avec des visiteurs, n'ayant pas de raisons particulières de se méfier, mais en dira le minimum. Pour le dérider, l'idéal est de lui offrir des épices, ou lui promettre des plans frais et originaux. Les PJs pourront le comprendre au fil de la discussion, ou l'apprendre en causant avec les villageois avant de venir voir Oxymar.

Il tient la plantation depuis de longues années (soixante-quinze en fait), et ne se souvient presque plus de ses jeunes années. Si on lui demande qui est son patron ou à qui appartient la plantation, il expliquera l'accord qu'il a avec « Maître Marou ». Il s'agit évidemment de Zimra, mais Oxymar n'en a aucune idée.

« Je suis né esclave, et un homme m'a acheté encore tout jeune. Il m'a fait former à la culture de l'épice parce que je suis très doué ! J'ai surtout un très bon nez. Je sais quand l'épice réclame de l'eau, de l'ombre ; je sais quand les bourgeons vont venir, et quand la plante est malade, quand elle va fleurir et quand il faut la cueillir.

Un jour, mon maître est venu me chercher là où on me formait, et il m'a envoyé ici, pour que je travaille sur la plantation. Il m'a donné la maison, quelques esclaves, et il m'a dit que je devais travailler sur les épices qu'il m'envierait, et les faire pousser de mon mieux. Parfois, il me proposait de petits défis, comme d'améliorer tel ou tel graine, ou de croiser deux variétés. Ça a duré longtemps, et je changeais souvent de plante.

Un jour, mon maître n'est plus venu me voir. Un homme qui avait un peu son odeur est venu. Il était jeune, et il m'a dit que je lui appartenais, et que j'allais continuer à vivre comme avant, mais que c'est lui qui me donnerait des épices à travailler. Pour moi ça ne changeait rien, alors j'ai dit oui, et tout a continué. J'aimais bien cette vie, avant, mais maintenant, c'est triste et les odeurs ne changent plus jamais.

OXYMAR

Cultivateur d'épices passionné – 3/6

Spécialités – 9 :

Préparer et servir les épices,
Travaux de la ferme, Sentir le mensonge

Extra – 12 :

Protéger sa ferme et ses plantations, Connaissance des épices, Sentir venir les ennuis

Compteur : 6 / 9 / 12 / 15

Monstre « humain »

- Aspect effrayant mineur
- Altération de taille
- Peau armurée (écaillés)
- Queue-fouet (Menace 2)
- Odorat exceptionnel
- Vieillesse ralentit

Il y a une quinzaine d'années Maître Marou m'a demandé de cultiver le Sarment d'oubli. Ce n'est pas bien difficile, mais ce n'est pas amusant non plus. J'ai bricolé une souche bien propre, bien pure, et je l'ai livrée à mon maître. Le souci, c'est qu'il ne veut plus que ça, et que je m'ennuie maintenant. J'ai fait de petites plantations, dans des coins. Il y a sous les palmiers, dans les rochers au-dessus de la bananeraie et du côté des pentes, mais c'est trop petit, et je ne reçois plus rien d'amusant à mélanger ou à améliorer.

Je fais de grosses livraisons de Sarment, régulièrement, qui sont emportées par une troupe de guerriers. Maître Marou les accompagne parfois, et il contrôle alors la plantation. Il est passé il y a moins de deux mois. Il tient beaucoup à son Sarment, mais il ne me parle presque plus. Il dit que je dois obéir, ou qu'il m'enlèvera même les petites épices que je cultive de mon côté... »

La description de Marou sera intéressante mais incomplète, car Oxymar considère que tous les hommes se ressemblent, et ne s'intéresse vraiment qu'aux épices. Les villageois ne valent guère mieux, et se contenteront d'une description sommaire, car ils n'osent simplement pas fixer trop précisément un noble Bathras. De ça au moins les PJs, seront certains : Marou est un noble Bathras assez âgé, d'une grande prestance, aux longs cheveux noirs et à la barbe fine et soigneusement entretenue. Le souci, c'est que cela correspond à la moitié du conseil, et à quelques dizaines de Bathras secondaires.

La maison de passage

Il s'agit de la riche bâtisse que les PJs ont aperçue en arrivant. Il s'agit d'une jolie résidence, clairement conçue pour recevoir des voyageurs pour une rapide halte.

Le guide des joueurs confirmera que c'est le genre de luxe que s'offrent facilement les Bathras lorsqu'ils doivent faire des visites régulières dans un coin perdu. En général, ce genre de maisons sont occupées par quelques serviteurs, qui l'entretiennent à l'année, et se tassent dans une cahute voisine lorsque le maître et ses amis sont de passage.

Ici, aucun occupant, car les villageois ont l'ordre de se tenir à l'écart du bâtiment sous peine de mort. Ils doivent, en revanche, préparer la maison de leur mieux lorsqu'un messenger annonce l'arrivée de Maître Marou. Cela ressemble tout à fait à des manières de Bathras de haute extraction, avec un soupçon de paranoïa qui colle assez à la Cornue.

Cela pourrait aussi faire les affaires des PJs, puisque cela signifie que Mounir pourrait trouver là-bas des traces « exploitables » de leur ennemi.

En effet, si les PJs s'introduisent dans la maison vide, ils trouveront facilement des traces de passage, de la vaisselle et des lits aux draps usagés. L'une des chambres, grande, idéalement située et meublée, apparaît d'évidence comme la chambre du maître. Mounir, armé d'un de ses bâtonnets se jettera sur le lit et, le nez collé au drap comme un limier, se mettra au travail. Il sera ravi de partager ses conclusions en entraînant un PJ sur le lit pour lui indiquer quelles traces sont de la sueur, d'autres un peu de crasse, et celle-là vient sans aucun doute d'une esclave qu'on retourne un peu brutalement ! Puis au ange, il indiquera, juste sous la main du PJ, une trace sur le drap luxueux : Félicitation, tu as trouvé du sperme séché. C'est exactement ce qu'il me fallait !

De quoi déguster un joueur un peu précieux, certes, mais aussi de quoi boucler en beauté une enquête compliquée.

MIGNONNE ALLONS VOIR SI LA ROSE...

Une fois pourvue, d'une façon ou d'une autre, d'un peu de fluide venant de Zimra, les joueurs pourront la confier à Mounir et lancer la pousse d'un bourgeon. Cela prendra quelque jours, afin d'assurer une copie parfaite et sans aucun défaut de la Cornue, mais surtout afin de stresser vos joueurs (on est là pour s'amuser, oui ou non ?).

Une fois le bourgeon à point, il sera ouvert avec précaution, et un homme âgé mais athlétique apparaîtra, l'air un peu perdu, souriant doucement à ceux qui le délivre de ses entraves végétales. Les PJs pourront alors voir Amira, Mounir et Moham ab Sourati échanger des regards terrifiés. Ils viennent tous de reconnaître Corman Zimra, l'un des membres du conseil des Bathras, parmi les plus puissants nobles de la Nation.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

La fin de ce scénario (si, si...)

Un assaut brutal, des vengeance,
des révélations, et une nouvelle amie
pour les Armes-Brisées.