

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°120 – 4 OCTOBRE 2017

Que quoi ? Le numéro 120 ?
Ça fait quoi comme durée ça encore ?
Ah oui, non, houla ; avec les numéros spéciaux, ceux qui se suivent de semaine en semaine au lieu des quinze jours normaux, et les trucs très courts ou très longs dont on ne sait plus après-coup s'il faut les compter ou pas...

Bon, bah ça fait long, et on est très contents, et on espère que vous aussi.

[Ndlr : Tu es réellement nul pour les trucs un peu festifs ou émouvants]

Hein quoi ?

[Ndlr : Non non, rien. En plus, le numéro 120, personne ne le fête ni ne s'extasie comme ça. C'est un truc spécial pour toi le « 120 » ?]

Non. Je trouve juste ça cool.

[Ndlr : Ok. Bah, tu verras, 121 c'est encore plus cool et en plus c'est un palindrome. Du coup, ça t'inspirera peut-être pour trouver un truc marrant à faire. Espèce de timbré]

Chiche !

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.

SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 2^{ÈME} PARTIE

Lors de la première partie, les PJs ont voyagé de Pôle aux jungles, afin de rechercher le mystérieux Sunbeam. Enfin sur place, ils vont pouvoir, se renseigner sur ce qui est arrivé aux précédents envoyés de Moonglow, suivre leur piste, et peut-être mettre la main sur l'Arme qui les a tirés de leur sommeil.

BRANLEBOUC SUR ROGANCE

Ce petit bourg se trouve sur la Rogance, un fleuve large mais peu profond, qui relie la région d'Inac à la jungle. C'est un village lacustre, s'étendant d'une rive à l'autre, posé sur un large socle pierreux naturel. Le village est un mélange de maisons simples sans étage, de tentes goudronnées pour les étals et certaines maisons louées, et d'entrepôts en bois légers, souvent gardés par une race bizarre de chiens locaux. En quinze emplacements, là où les piliers les plus importants soutiennent la plaque du village, une maison plus massive à deux ou trois étages est installée. Les « tours » sont occupées par les notables, les bouges et fumeries importantes, les deux meilleurs hôtels, et quelques services publics.

L'endroit, indépendant à l'origine, a été annexé par l'Hégémone depuis une soixantaine d'années. Ce fut une annexion en douceur, très inhabituelle comparée à la méthode dure qu'applique d'ordinaire la légion. Il faut dire que Branlebouc est un véritable nœud de négoce. Un grand nombre de voies commerciales rayonnent dans la jungle, aussi bien le long du fleuve que par de petites routes et sentiers plus ou moins stables. Avant même que les légistes ne mettent le village sur une carte, des produits transitaient ici, par le troc entre les tribus et les Alweps du village, avant de partir en caravane vers Inac, le Gassot ou Grand-pont.

Une fois intégré, Branlebouc l'alweg devint simplement Branlebouc sur Rogance la vorozione, sans que grand-chose ne change. Quelques intermédiaires ont sauté, il y a quelques papiers de plus à signer, et on tient les comptes en Rams plutôt qu'en poulets. Les légistes sont installés dans l'une des quinze tours, et s'occupent essentiellement de finances et de taxes, laissant les locaux et les petites guildes gérer la sécurité et la police.

On trouve de tout à Branlebouc, mais surtout de la siffan, des narcotiques sous une forme ou une autre, et des produits de la chasse. Laissez libre court à votre imagination pour le reste, mais amusez-vous toujours à trouver un twist étrange ou idiot, pour donner un peu de couleur locale.

C'est quoi déjà notre mission ?

Les PJs sont supposés rencontrer un contact ici. Il s'agit de Siméon Porcelier, le Porteur de Low-Pee, un Maillet de bois et de pierre. Siméon est un Alweg bâtard de Batranoban et de Gadhar, ce qui lui facilite le contact avec la plupart des populations. C'est un bon négociateur, un séducteur, et il a le chic pour laisser traîner ses oreilles au bon endroit au bon moment. Le souci, c'est que le duo a aussi un gros défaut.

Siméon et Low-Pee sont deux camés de premier ordre, trop souvent perdus dans les brumes d'un narcotique quelconque. Notez que Low-Pee ne subit pas l'addiction de Siméon, mais en est la cause. Il est un ancien membre des Adeptes du Muffin, renvoyé de la faction et exilé pour avoir volé et fumé un truc un peu trop rare et précieux. Hormis lorsqu'ils transmettront les infos utiles pour la suite du voyage, les deux compères seront à peine utiles aux joueurs. Ils pourront tout de même indiquer de bons guides, des magasins pour s'équiper pour la jungle, et les meilleurs débits de boissons ou fumeries.

Si vous voulez rajouter un peu de bâton dans cette partie du scénario, vous pourriez faire débarquer dans le secteur une bande de l'Ordre nouveau. Disons un groupe de Vorozions, envoyés au comptoir pour s'assurer que les Vorozions du coin ne cèdent pas à « la fièvre de l'ébène » et ne défigure pas le grand Hégémone avec de monstrueux petits métis. La bande pourrait vouloir s'attaquer à un PJ visiblement sang-mêlé, ou à Siméon.



LES ENVOYÉS PERDUS

PIÈRES DE LUNES

Low-Pee est une Arme en pierre de Taamish. Il connaît Moonglow et travaille directement pour lui. Il a conscience que le Bouclier est un gros ponte de la faction, qui préfère agir dans l'ombre.

Les épines d'Ivy et la lame de Belle-Dame sont en pierre d'Œphis. Toutes deux obéissent à Murmures, la patriarche d'Œphis.

La lame de Stew est en pierre de Taamish. Il s'entend très bien avec son patriarche, Starcrash.

HIÉRARCHIE

Murmures et Starcrash ont eux-même confié la mission à leurs subordonnés, pour le compte de Moonglow.

En fait, Belle-Dame et Stew connaissent Moonglow de nom mais pensent qu'il est un membre de l'Éclipse parmi tant d'autres. Ivy ne connaît même pas le nom de Moonglow.

Low-Pee prendra le temps d'expliquer aux joueurs le côté « ponte discret » de Moonglow, et leur recommandera de ne pas citer son nom aux trois envoyés.

Les précédents enquêteurs sont au nombre de trois. Siméon pourra faire remarquer que c'est assez étrange, et qu'il se demande bien pourquoi Moonglow envoie autant de gens sur cette mission. Les PJs pourront vite comprendre qu'il ne sait rien de ce que recherche les Armes, et ne connaît ni Sunbeam, ni les Premières, ni quoi que ce soit dans ce genre. C'est d'ailleurs le bon moment pour leur expliquer qu'ils commencent à connaître quelques secrets un peu brûlants. Il est peut-être temps pour eux d'apprendre à compartimenter, et de choisir soigneusement qui est supposé entendre quoi.

Siméon et Low-Pee expliqueront aux PJs ce qu'il s'est passé jusque-là. Le Porteur a été envoyé là par Moonglow il y a quelques temps, afin de se renseigner sur l'actualité des jungles, et surveiller les grands événements en cours.

« Je suis un messager, et plutôt doué pour la causette. Moonglow m'a envoyé là, sans trop me dire pourquoi. J'ai bien vu qu'il s'était passé un truc qui l'avait secoué, mais pas moyen de lui faire dire quoi.

Je suis descendu aussi vite que possible, j'ai tourné un peu le long de l'orée, attrapant des infos ici et là, et envoyant des rapports régulièrement. Et puis j'ai fini par m'installer ici. C'est un bon coin pour surveiller les différentes zones de la jungle, sans risquer de finir au fond d'un marais.

Parfois, je levais des trucs bizarres, ou assez intéressants pour éveiller la curiosité du boss. Il envoyait alors un vrai voyageur. Le genre pas forcément malin, mais doué pour se faufiler dans les coins glauques et donner des gnons. Il y en a eu trois, des comme ça. Et maintenant vous.

J'espère que ça se passera mieux que pour les autres ! »

C'est évidemment à cause de l'appel de Sunbeam que Siméon est ici. Moonglow est persuadé qu'il s'est passé quelque chose dans les jungles qui a provoqué l'éveil de l'Arme. Il a donc chargé le duo de surveiller les événements locaux, avec dans l'idée de repérer les éventuelles rumeurs sur un Marteau géant – l'apparence de Sunbeam. Ensuite, il pourrait envoyer des enquêteurs plus chevronnés à sa recherche.

PORTÉS DISPARUS

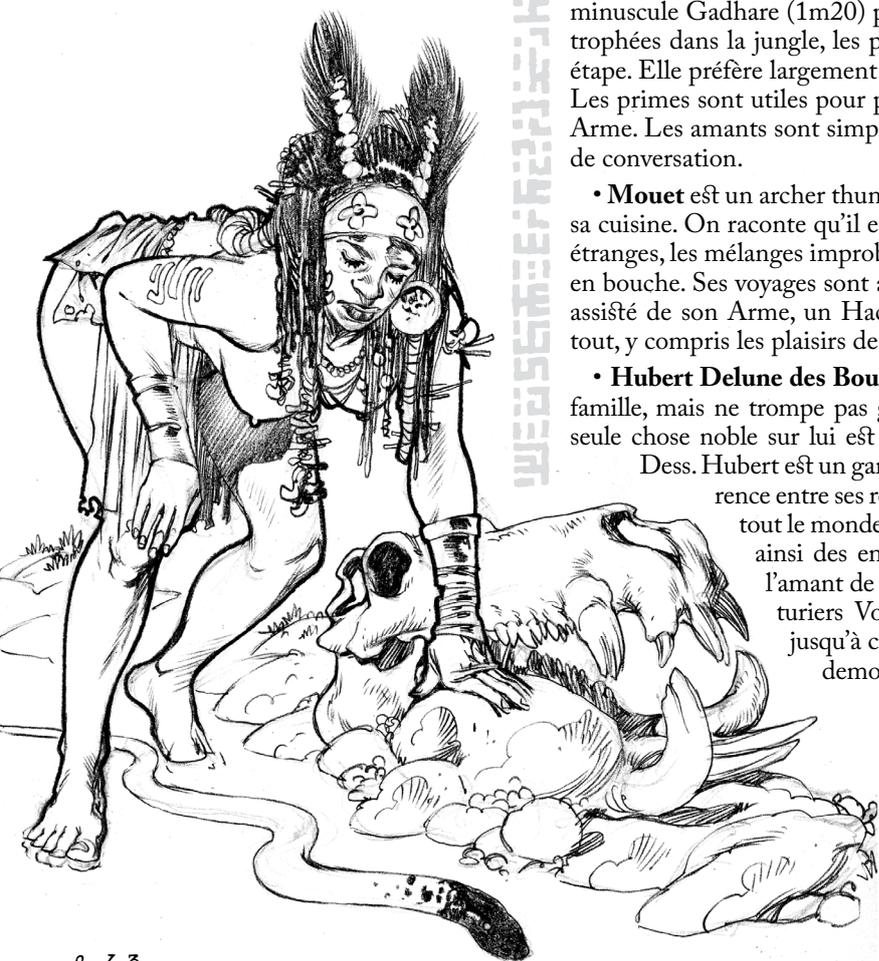
Low-Pee décrira les trois envoyés avec quelques détails utiles:

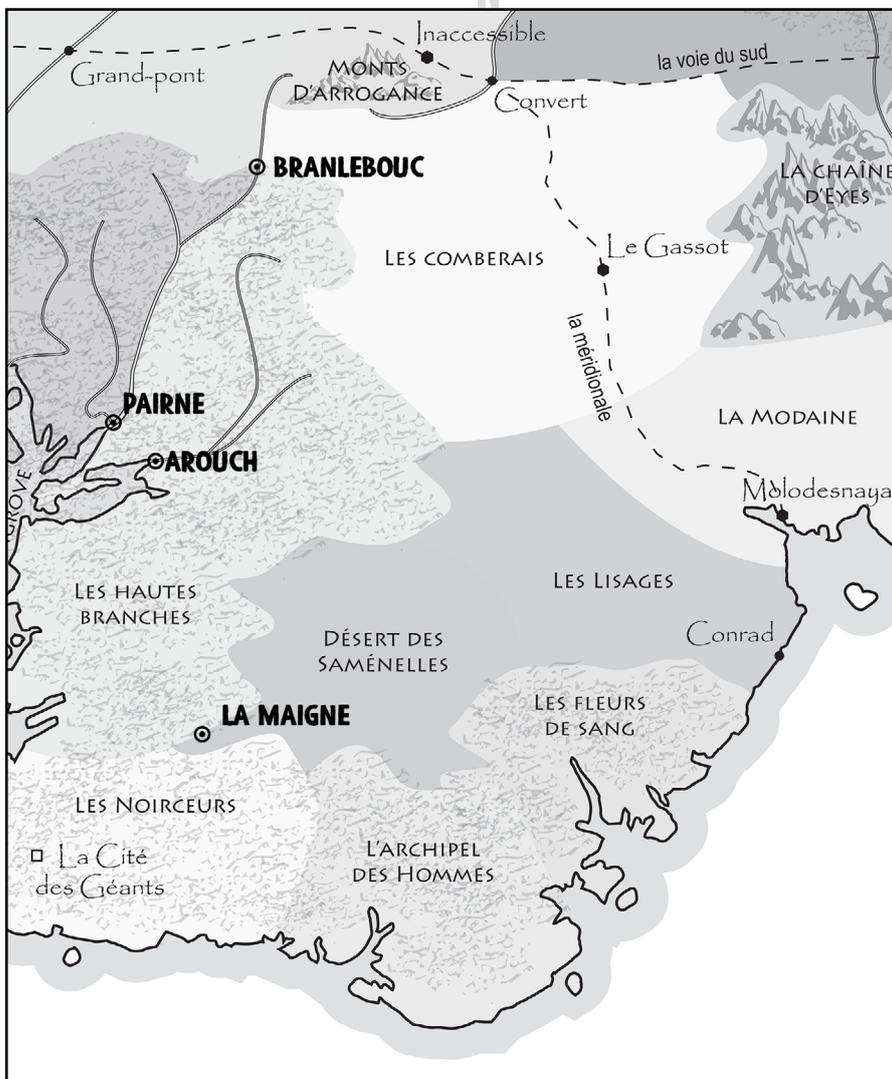
- **Ivy** est une Arme mineure, une Chaîne de bois sculptée ressemblant à une ronce rougeâtre, collante et dégoulinante de sève. Sa Porteuse se nomme **Goupa**, et c'est une minuscule Gadhare (1m20) passionnée de chasses en tout genre. Elle collectionne les trophées dans la jungle, les primes aux criminels dans le sud, et les amants à chaque étape. Elle préfère largement la chasse au gibier, plus amusante et naturelle à ses yeux. Les primes sont utiles pour payer les à-côtés et entretenir le train de vie qu'exige son Arme. Les amants sont simplement un penchant naturel, et un moyen d'avoir un peu de conversation.

- **Mouet** est un archer thunk, réputé pour son talent de tueur discret, mais aussi pour sa cuisine. On raconte qu'il est un véritable maître pour tout ce qui concerne les mets étranges, les mélanges improbables, et les brouets immondes en apparence mais divins en bouche. Ses voyages sont autant d'occasions pour trouver de nouveaux ingrédients, assisté de son Arme, un Hachoir nommé **Stew**. Les deux compères s'entendent sur tout, y compris les plaisirs de toutes sortes.

- **Hubert Delune des Bouchers**, natif de Pôle, se prétend noble de bonne et haute famille, mais ne trompe pas grand monde. C'est un bonimenteur, un arnaqueur, et la seule chose noble sur lui est son Arme, **Belle-dame**, une grande Rapière de combat

Dess. Hubert est un garçon sympathique, mais qui a un peu de mal à faire la différence entre ses rêves et la réalité. Il passe son temps à raconter des craques à tout le monde, s'embrouillant sans cesse dans ses mensonges, et s'attirant ainsi des ennuis. À son arrivée à Branlebobouc, il a ainsi raconté être l'amant de la sœur de l'Empereur, Lætitia, attirant l'attention d'aventuriers Vorozions et risquant de se faire enlever contre rançon... jusqu'à ce qu'un commerçant de l'assistance fasse remarquer que la demoiselle n'avait alors que quatre ou cinq ans.





LES PISTES

En quelques années, Siméon et Low-Pee ont accumulé une centaine de rumeurs plus ou moins intéressantes sur les grands événements de la jungle profonde. Toutefois, seule une demi-douzaine a vraiment paru retenir l'attention de Moonglow.

- Une tribu aurait redécouvert une cité enfouie, quelque part au beau milieu de l'Étouffante. Ce serait un vieux bastion dérigion, protégeant une vallée remplie de mines de diamant, datant de l'âge d'or impérial.

- Dans la Mangrove, des épices sauvages seraient apparus dans un coin où il n'y en avait jamais eu auparavant. Ce serait le résultat d'expériences batranobanes, et la Nation projetterait d'envahir la jungle pour y installer de nouvelles plantations.

- Un monstre serait apparu dans le désert des Samenelles, attaquant les villages de l'orée, enlevant des gens pour les dévorer dans le désert. Une rumeur plus récente raconte que ce serait un démon échappé du Néant, né des sables, enlevant des femmes pour les engraisser et se créer une armée d'enfants fanatiques.

- Dans les Fleurs de sang, des guerriers auraient appris à communier avec certaines plantes, les portant dans leurs chairs comme un arbre porte des champignons, des lianes ou des essaims d'insectes. Les hommes ainsi « infectés » gagneraient des dons semblables à ceux que donnent les épices, devenant imbattables au combat.

- On assisterait au rassemblement, près du bord occidental de la Mangrove, d'un grand nombre de tribus matriarcales. Elles entraîne-

raient une armée visant à protéger les femmes contre les tribus phalocrates agressives et les esclavagistes. Leur reine serait une « femme enflammée ».

- Il y aurait une grande guerre dans le sud des Hautes branches, opposant trois tribus importantes, chacune menée par un Porteur. La dernière grande bataille aurait même provoqué un immense incendie dans un coin reculé des jungles. Le feu aurait duré des semaines, chassant ou détruisant plusieurs grandes tribus.

Sauf que...

En réalité, les seules pistes valables, du point de vue de Moonglow, sont les deux dernières. Le feu est l'un des pouvoirs « signature » de Sunbeam, et les deux histoires sont assez étranges pour impliquer une Arme d'une grande puissance. C'est donc vers elles que le Bouclier a envoyé ses enquêteurs de confiance.

En route ?

Une fois renseignés, les PJs pourront se lancer à la poursuite des trois disparus. C'est assez facile, puisque tous les trois sont partis par des bacs de commerce vers le sud. En direction de Pairne, un comptoir alweg installé en pleine jungle. C'est là que les enquêteurs étaient censés se renseigner, avant de suivre leurs pistes. C'est aussi là que les PJs pourront enquêter sur eux, et tenter de les retrouver.

La suite de l'enquête entraînera donc le groupe sur la piste des disparus, laissant à chaque fois entrevoir des pistes vers la véritable position de Sunbeam, puis le moyen de le récupérer. Notez que nous vous proposerons aussi le moyen à chaque fois, de découvrir ce qui est arrivé au disparu, et de le retrouver / de lui venir en aide. C'est pourquoi nous avons veillé, par le biais de Siméon et Low-Pee, à vous donner quelques détails utiles sur les Porteurs et les Armes disparues.

Au fil du voyage, vous pourrez improviser plus facilement des détails sur leurs passages à chaque étape, faisant vivre ces figurants dans l'esprit des joueurs. Il est toujours plus amusant de suivre un vrai personnage lors d'une enquête, plutôt qu'un vague « blip » sur un radar. Et encore mieux : il est bien plus gratifiant de sauver une personne qu'on pense connaître, un futur ami ou un figurant amusant qu'on espère côtoyer, plutôt que de cocher une case sur une to-do-list.

Il y a quelques mois, nous avons dû interdire au rédacteur de cette campagne de promettre une aventure en « X ou Y » parties, après avoir vu débarqué le numéro 8/3 d'un scénario.

Nous sommes au regret de devoir aussi lui interdire les petits encarts intitulés « Dans le prochain Chagar » car il ne maîtrise VISIBLEMENT pas cet aspect là non plus.

Dans le numéro 119, il promettait...

 Dans le prochain Chagar :

- Des légendes pour les joueurs
 - Des réponses pour le meneur
-

... mettant ainsi la charrue avant les bœufs, les bœufs hors du pré, et le pré sans taux fixe. Ce qui n'est pas acceptable, aussi bien d'un point de vue logique qu'en terme d'intérêts directs à long terme.

Dorénavant, il est juste autorisé à promettre un Chagar enchaîné pour la quinzaine suivante, et encore, sans trop s'avancer.