

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°123 - 8 NOVEMBRE 2017

Le truc bien avec les éditos rapides, en plus de la clarté, c'est que c'est tout de même moins chiant à lire ET à écrire.

[Ça commence à se voir, non ?]

SCÉNARIO 07 - « MANGE-COULEURS » - 4^{ÈME} PARTIE

Retour au scénario cette semaine, avec la première étape du périple des PJs au fond des jungles. Embarqués sur un bac à Branlebouc, ils arrivent au village de Pairne après deux petites semaines de voyage calme - à moins que le meneur n'ait envie de caser là un petit huit clos bien humide.

Pairne

Si Branlebouc est un comptoir résolument orienté *Richesse*, Pairne est lui placé sous le signe de la *Violence*. En arrivant, les visiteurs ne peuvent que s'en apercevoir, tant l'ambiance générale et l'attitude des locaux est marquée. Partout, on se heurte, on se grogne dessus, on se menace et on se regarde de travers. La tension est essentiellement due au mélange des populations qui se côtoient ici, attirées par le rôle de « comptoir avancé » de Pairne. On pourrait penser que c'est le désir de richesse qui a créé la ville avant de laisser la place à la violence, mais en réalité, c'est le plaisir qu'il faut accuser, et en particulier la gourmandise (cf. encadré ci-dessous).

Pairne est un endroit étrange, avec un « vieux village » à l'air presque dérigion, composé de six rues tassées près de la rivière, entouré d'un village plus imposant et bien plus gadhar. Autour, on trouve encore d'autres camps, qui servent à des expéditions plus lointaines, occupés par des Gadhars mais aussi par des visiteurs. Ces visiteurs sont aussi bien Dérigions que Vorozions ou Batra, et tous ont des guides, des porteurs et des protecteurs gadhars. Un joyeux fouillis en somme.

Origine

Pairne fut autrefois un village gadhar tout ce qu'il y a de plus normal. Bien placé sur la rivière, il fut le berceau d'une tribu de pêcheurs nommés Magensis. Le village grandit peu à peu, jusqu'à ce qu'une guerre avec une alliance de tribus voisines ne finissent mal pour les pacifiques pêcheurs. Les survivants prisonniers furent mis au travail ou vendus aux marchands de l'orée, et certains finirent à Pôle. L'un d'eux, prénommé Marno, se retrouva dans une hôtellerie des hauts quartiers où par un heureux hasard, il attira l'attention du maître cuisinier. Marno, cuisinier dans sa tribu, reprit du service pour la noblesse dérigionne, qu'il régala de mille recettes de poisson, ramenées de sa jungle natale. En quelques années, sous la protection d'une série de maîtres, l'esclave grandit en réputation comme en talent, jusqu'à finir au service de l'Empereur lui-même. Aujourd'hui encore, on se souvient de Maître Marno Glise-et-Darmand, et une part de l'art culinaire de Pôle porte sa marque. De façon assez évidente, en revanche, on a presque oublié ses origines et tout pôlard bien né l'imagine comme un palot aux yeux clairs, sorti du caniveau, certes, mais d'un caniveau bien civilisé.

Pourtant, c'est à cause de lui que Pairne existe encore ! En effet, l'Empereur s'était violemment entiché de son cuisinier, et aux portes de la mort, il lui offrit sa liberté, un titre et une considérable rente. Marno l'investit dans un restaurant, puis deux, et finalement, devint le propriétaire d'une demi-douzaine d'établissements. Lorsqu'il eut amassé une petite fortune, l'affranchi s'offrit les services d'une compagnie mercenaire. Les brutes descendirent jusqu'aux jungles, remonterent la Rogance, et arrivèrent au vieux village. Là, la troupe extermina les vainqueurs d'hier, et délivra les esclaves pêcheurs.

La nouvelle Pairne fut rebâtie par les Magensis, aidés par des ouvriers envoyés par Marno - beaucoup d'entre eux étant des esclaves gadhars rachetés à Pôle. Le bourg prit un étrange petit air de quartier perdu en pleine jungle, mêlant bases de pierres taillées et toits de palmes, rues droites dallées et bouquets d'arbres exotiques. Marno vint s'installer, et organisa la pêche et le transport vers le nord des produits conservables, assurant le succès de ses établissements de Pôle et la prospérité de son village. Libre, riche, de retour sur ses terres natales, Marno put enfin envisager une retraite méritée. Après trois mois, il s'éteignit paisiblement d'une morsure d'araignée venimeuse. Chienne de vie.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et poste 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.



Cherche Porteurs ?

En enquêtant sur les Porteurs et les Armes décrits par Low-Pee, les PJs découvriront les éléments suivants.

• **Hubert Delune des Bouchers**, est bien passé ici, et s'est même installé un moment au Pont-dure, le bouge le plus sélect du coin – le seul en fait, et sélect est un terme assez relatif. C'est une grande maison installée à l'entrée du seul pont de Pairne : un mélange entre un véritable pont de pierre à la dérigoine, et une structure de bois et de cordes assez baroque. Il s'agit en fait des ruines d'un pont classique bâti du temps de Marno, et des patchworks divers qui ont peu à peu servi à combler les effondrements, les dalles brisées ou les piliers engloutis par la vase. Un bon résumé de Pairne, en fait, si on a l'esprit un peu poète. Une bonne image de l'Empire, aussi, si on penche plutôt vers le cynisme.

Toutefois, Hubert a eu des soucis avec la patronne, **Maelda**, une métis derigio-gadhare, qui a fini par s'apercevoir qu'il lui mentait à longueur de nuits et que ses boniments étaient aussi plats que ses poches.

Il a fuit la ville en vitesse, avec quelques chasseurs au cul, mais ceux-ci l'ont rapidement perdu. En fait, il avait embauché un guide nommé **Mattem**, qui l'a mis sur le chemin d'**Arouch**, un village à quelques jours d'ici, où Hubert voulait « suivre une piste ».

Il sera assez facile de retrouver les divers intervenants de l'affaire pour reconstituer cette histoire, Hubert n'étant pas d'un naturel discret, et n'inspirant pas une grande loyauté à ceux qu'il côtoie.

• **Mouet** à été plus discret, malgré son look très étrange pour le secteur. Il faudra traîner au « petit-port » pour trouver des nouvelles de lui. Il s'agit d'un quartier un peu isolé au sud de Pairne, occupé uniquement par des Magensis. C'est un endroit assez fermé, et les familles ici perpétuent le souvenir du grand esclavage – la période où les Magensis ont été en servitude dans leur propre village ou vendus à l'orée.

Mouet a tout de même réussi à s'y faire des amis – vive le charme et la politesse des Thunks – et a obtenu une place sur une pirogue caboteuse. Le petit-port est en effet le point de départ de plusieurs lignes de commerce vers la mangrove et le sud. Mouet voulait apparemment voyager jusqu'aux limites des Noircœurs.

En enquêtant plus avant, on pourra découvrir qu'il a aussi obtenu un détour vers une île de la mangrove où vivent les singes Monpiss. Cette race fut autrefois chassée pour sa chair et sa cervelle, dont le goût était supposé être l'un des plus fins du continent. Ces histoires remontent toutefois à l'âge d'or, et les Monpiss sont aujourd'hui presque éteints. Mouet aurait dû, comme tous ses prédécesseurs, être éconduit par les Magensis, mais sa passion sincère pour la nourriture et sa connaissance de la carrière de Marno ont fini par émouvoir les locaux.

Petit soucis : le navire qui a emporté Mouet a disparu corps et biens, et personne ne sait ce qui a pu se passer. C'était il y a plusieurs mois déjà, et les commerçants craignent que ce soit le signe de la présence d'une bande de pirates dans la mangrove.

• **Goupa** est bien venue au village, et tout le monde se rappelle de la petite gadhare et de son Arme. En revanche, les gens ont l'air gêné d'en parler aux Porteurs, surtout s'ils se présentent comme des amis à elle. En insistant un peu, on pourra apprendre qu'elle travaille maintenant au Mapinji, un bouge sordide au bord du village.

Goupa s'y trouve bien, mais elle ne ressemble pas à la Gadhare sûre d'elle et passionnée décrite par Low-Pee. En fait, c'est une vraie loque, abattue, craintive et amorphe. Le patron ne sera pas ravi de la visite des PJs, car il n'a pas beaucoup de filles de salle, et Goupa est aussi facile à vivre que bon marché. En fait, elle ne demande rien d'autre qu'un lit et un peu à manger, et ne s'offusque pas si on envoie du monde dans le-dit lit. En fait, il sera vite évident que la demoiselle fait tout pour se punir.

Interrogée, elle expliquera qu'elle a perdu son Arme un soir de fête, et s'est réveillée dans cet état, brisée, privée de sa meilleure amie. Elle ne s'explique pas cet abandon, mais passe son temps à s'accuser de n'avoir pas été une bonne Porteuse. Sinon, pourquoi Goupa ne serait-elle pas revenue la chercher ? C'est un bon moment pour montrer aux joueurs l'effet sur un Porteur du départ de son Arme, et jouer sur la corde sensible.

Les PJs, n'étant pas dépressifs et brisés, risquent de trouver l'histoire étrange, et auront bien raison. En réalité, Goupa a été droguée et arnaquée par Maïji Akar, un aventurier batranoban qui a déjà joué ce tour quelques fois, et que les personnages pourront recroiser bientôt⁽¹⁾. Il ne sera pas possible de dénouer l'affaire ici, car les gens présents à la soirée se rappellent surtout d'une bonne fête et d'une énorme gueule de bois. De plus, c'était il y a quelques mois déjà, et la moitié des gens présents sont repartis chez eux, en voyage, voire morts pour certains.

Ce serait donc une bonne idée que les PJs s'intéressent à Goupa, et même l'emmenent avec eux pour l'aider à remonter la pente. Habitée au voyage, elle pourrait faire une bonne assistante, et même une Porteuse de rechange très correcte.

(1) Oui, je sais que c'est mal de teaser, mais c'est si bon. Et puis vous devez avoir l'habitude maintenant.



ET NOS PISTES ALORS ?

Les pistes 1 à 4 (cf. Chagar 120, page 3) ne seront pas explorées ici, car comme on vous l'a déjà dit, Moonglow ne les a pas prises au sérieux. Ce ne sont que des amorces utiles pour exciter vos joueurs, et donner un peu de couleur locale. Noter bien que si elles peuvent vous servir, ou si l'une d'elles vous tente pour improviser un scénario annexe, il ne faut pas vous gêner pour nous. Enjoy !

Le rassemblement de tribus matriarcales, et leur reine / femme enflammée

Cette rumeur est bien arrivée jusque là, mais n'inquiète pas grand monde au village. Il faut dire que les rôles sont peu genrés à Paine, et que chacun y fait ce qu'il veut. Le village est dirigé par un conseil qui se réunit régulièrement, avec un envoyé de chaque famille, et il y a souvent plus de femmes que d'hommes. Le côté matriarcat ne fait donc pas vraiment peur, et tant que tout ça se passe plus au sud, il n'y pas de raison valable de s'inquiéter.

Concernant la « femme enflammée », les locaux feront remarquer que ça peut vouloir dire n'importe quoi. « *Les gens du sud profond sont des sauvages superstitieux ! Il suffit qu'elle porte une tenue bizarre ou des plumes jaunes dans la raie, et ils délirent comme des batra en plein trip !* ».

Si un joueur évoque la possibilité d'une Arme-Dieu, on leur confirmera que c'est aussi une bonne option, et on ajoutera « *Ou alors, elle a un sorcier pour ajouter un peu d'éclat à ses discours* ». C'est le bon moment pour fiche la trouille à vos joueurs, et leur filer quelques infos sur cette particularité locale (cf. Chagar 121). Pour garder l'effet de surprise, éviter de leur dire que les Armes ont l'avantage sur les sorciers dans presque tous les cas ; ce n'est pas le genre de choses dont les sorciers font la publicité. Et évidemment, il n'y a pas de sorcier à Paine : beaucoup trop de voyageurs, de gardes du corps, et forcément, d'Armes-Dieux de passage.

En rassemblant divers témoignages, les joueurs pourront apprendre que le « rassemblement » se faisait surtout dans l'étouffante et dans les marais il y a quelque mois de ça, mais que maintenant, les choses ont bougé vers la mangrove. Il y a clairement des choses qui se passent, que ce soit un vrai mouvement de troupe, de simples recruteurs en mission ou, pour les paranoïaques du fond, un simple déplacement de la source de la rumeur. En tout cas, quelques personnes raconteront qu'une bande de guerrières est passée il y a quelques semaines, venant du nord. Elles ont aussi posé des questions sur la reine enflammée, et sont parties vers Arouch.

La grande guerre du sud

Et plus précisément, la grande guerre dans le sud des Hautes branches / les trois tribus menées par des Porteurs / le grand incendie dans un coin reculé des jungles.

La majorité des gens aura entendu parler d'une des deux premiers infos (la grande guerre / les trois tribus), mais sous des formes franchement déformées. En fait personne n'est trop sûr de ce qui se passe, et les infos varient avec les interlocuteurs :

– Ça se passe dans le sud des hautes branches, au cœur de la région, ou carrément plus au sud, dans les noirceurs.

– C'est une tribu divisée en pleine guerre civile, deux ou trois tribus, et pour les plus emportés, des dizaines de tribus assemblées en hordes.

– Il y a un ou deux porteurs d'Arme, Un chef Porteur dans chaque camp, ou des monstres à forme humaine dirigeant les armées opposées. Cet aspect des choses est le plus disputé, chacun ayant trouvé une variation bien flippante à raconter pour se faire payer un coup au bouge...

En revanche, sur l'incendie, pas de doute : il a bien eu lieu, mais c'était il y a plusieurs années déjà. Tout le monde se rappelle bien des histoires venues du sud, de tout le sud, sur un incendie titanesque dont on a vu les fumées jusqu'à la côte, et qui a fait fuir des tas de tribus de leurs terres ancestrales.

De l'avis des locaux, l'incendie et la guerre n'ont donc rien à voir, et on se moquera même un peu des civilisés qui mélangent tout et ne comprennent rien aux jungles. Du côté des joueurs, pourtant, ça risque de sérieusement chauffer, puisque les dates très approximatives données par les Gadhars collent franchement bien avec la date ⁽²⁾ de leur réveil dans une grotte de Mortepente.

Voilà donc l'élément utile qui manquait aux enquêteurs précédents, la piste à suivre, et la preuve que Moonglow a bien fait de les envoyer ici.

(2) Oui, ok, promis, dès que j'ai le temps de me poser un moment, je vous bricole un calendrier idéal de la campagne, comme promis dans le Chagar 98. Houla ! Le #98 ? Sans rire ? Euh... pardon pour le retard ?

OCCASION À SAISIR !

Cher meneur, ce peut être pour toi l'occasion de ressortir certains des éléments laissés dans la jungle par tes joueurs, lors du prologue.

Je ne peux pas te dire quels éléments, ni comment, ni où les utiliser, parce que cette histoire ne peut être que celle de TA table. Mais si tes joueurs ont posé des choses amusantes, dramatiques ou bizarres lors de l'étape « divinité »⁽³⁾, au tout début de l'histoire, c'est probablement une des meilleures occasions pour les réutiliser.

Un vieil ami, un adversaire, une croyance étrange, peuvent resurgir sans crier gare, pour une scène unique, qui n'appartiendra qu'à votre groupe, à votre campagne.

Notez que ce n'est pas le seul endroit où vous pourrez faire ça, mais c'est certainement une bonne occasion, et en tout cas, c'était une occasion parfaite pour moi de vous rappeler cet outil sympa, qui traîne dans un coin de votre table, pour rendre votre version d'Éclats de Lune unique.

Alors rappelez-vous bien de prendre des notes durant tout le prologue, et de les relire régulièrement lors de la campagne, pour saisir chaque occasion de personnaliser votre aventure et celle de vos joueurs.

(3) Chagar 90, page 6, scènes 2 et 3