

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°141 – 04 JUILLET 2018

[...]⁽¹⁾

SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 4^{ÈME} PARTIE

Ça y est, on arrive enfin à Pôle. Au menu de ce Chagar, nouvelles rencontres et retrouvailles, dont certaines attendues par l'équipe et d'autres un peu plus étranges.

RÉCEPTION DISCRÈTE

Aussitôt arrivés en vue de Pôle, les voyageurs sont rejoints par un groupe de Porteurs de l'Éclipse de lune envoyé par Moonglow. Les nouvelles instructions sont simples : entrer à Pôle discrètement, s'installer chez les Touron de la Faille – Hadits – avec Sunbeam dans les bagages, et attendre sagement la suite des événements.

Le groupe qui les accueille est dirigé par Lucris, un Poignard porté par une jeune femme sympathique et énergique nommé Lianca Garle d'Ardon. Lucris et Lianca forment un duo presque comique. Elle est jeune, pleine d'entrain, et toujours à vouloir aider, participer, pousser les gens à l'action. Lui est calme, tranquille, et paraît toujours un peu « fatigué » par l'énergie de sa Porteuse. Imaginez un vieux majordome posé et pro, et son assistante bruyante et gaffeuse ; vous serez dans le ton.

Si les joueurs insistent un peu pour en savoir plus – et sauf miracle, ils le feront – on leur explique qu'il se passe pas mal de choses en haut lieu, et que l'Éclipse est un peu débordée en ce moment.

À moins que les joueurs ne gèrent très mal la chose, entrer en ville ne sera pas trop difficile. Bien sûr, la taille et l'allure de Sunbeam peuvent inquiéter, mais un peu de bagout, de discrétion, ou un petit pot-de-vin devraient permettre de passer les portes.

Qui fait quoi ?

Une fois entrés dans Pôle, les PNJs qui ont voyagé avec la bande vont partir chacun de leur côté. Petit tour des destinations et intentions de chacun.

Éclipse file vers la boutique qu'il protège et administre en douce dans le quartier du port. Après quelques jours dans le secteur, il partira reprendre le cour de sa vie dans un coin ou un autre. Tout cela dépendant en grande partie du déroulement des scénarios précédents, je vous laisse décider de ce que sera son avenir, mais assurez-vous d'en parler aux joueurs : le monde ne se limite pas à eux, et plus ils ont l'impression d'en savoir, mieux c'est. Et puis qui sait s'ils n'auront pas besoin de lui de nouveau d'ici quelques temps.

Concernant *Goupa*, à moins qu'elle n'ait trouvé un autre moyen de gérer son chagrin, elle va rapidement se lancer dans une enquête désespérée pour savoir ce qui est arrivé à son Arme, Ivy. Cela intéresse aussi l'Éclipse de lune d'ailleurs, qui n'apprécie pas trop la disparition d'une de ses membres.

En parlant de l'Éclipse de lune, *Stew* va reprendre sa place dans la faction, avec un petit bonus de statut. Grâce aux PJs, il en a appris pas mal sur les secrets de son boss, et il est du genre à payer ses dettes. À moins que les Armes-brisées ne se soient mal comportées avec lui, elles ont gagné un allié avec ce Hachoir.

Les Soldats-de-lune vont reprendre leur route vers leur boulot suivant, après quelques jours à fêter leur survie et dépenser leur prime de mission. C'est le bon moment pour cimenter une alliance, juste au cas où...

Quand à Jangwa et Sunbeam, ils risquent d'être un peu plus compliqués à gérer...

Baby sitting !?

Durant quelques jours – juste le temps de les faire suer un peu – les PJs vont devoir surveiller et s'occuper du petit couple. Vous me direz qu'à ce moment-là, ils sont bien habitués à cette tâche. Simplement, au lieu de faire ça au milieu de nulle part, ils doivent le faire dans une cité immense et bruyante, où les yeux et les oreilles indiscrets ne manquent pas. De plus, en cas de ratage, ce ne sont pas quelques victimes qu'il faudra déplorer, mais certainement des centaines ⁽¹⁾.

(1) Oui, je sais, j'ai dit que Sunbeam était un peu calmé. Mais c'est tout. Un peu. Ce n'est plus une grenade dégoupillée. Juste une grenade. Un énorme grenade thermonucléaire, fantasque et amoureuse d'un gosse.

(1) Non. Même pas. J'ai dit que j'arrêtais, alors j'arrête.

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.



L'idée n'est pas de pousser les joueurs à la catastrophe, ni de leur casser vraiment les pieds. Il s'agit juste de s'amuser un peu, et de leur passer l'envie de gérer eux-mêmes l'avenir de Jangwa et Sunbeam.

Voici trois idées de scènes pouvant subvenir, à utiliser selon vos envies.

1 – Sons et lumières

En fin de soirée, Jangwa est brusquement réveillé par un vacarme provenant de la rue. C'est un petit défilé, juste au pied de l'hôtel des PJs, avec trompettes, cotillons et cymbales. Il s'agit juste d'une bande d'étudiants de l'académie des Arts décoratifs, fêtant le mariage d'un de leurs professeurs, ils viennent de quitter l'hôtel particulier du prof, et se baladent, cherchant un endroit où continuer la fiesta.

Ce n'est pas dangereux, pas grave, mais Jangwa n'est pas habitué à ce genre de chose, et il ne comprend pas ce qui se passe. Et quand Jangwa a peur...

2 - Cris et pleurs

Dans l'hôtel, quelques chambres plus loin ou à un autre étage, des hurlements de douleur se font entendre. Il s'agit d'un riche négociant alweg qui vient de surprendre sa fille avec l'un de ses esclaves dans une position assez délicate. Furieux, le père a décidé de punir le couple sur le champ, en torturant le jeune homme à mort devant son amante. L'histoire peut devenir un grand drame romantique ou un fait divers sordide, au choix, mais si personne ne fait cesser le bruit qui terrorise Jangwa ça finira, de toute façon, très mal.

3 - Trop choupinou !

Si les PJs sortent le petit, même simplement à portée immédiate de l'hôtel, au parc ou sur les terrasses proches, voici un bon moyen de leur faire regretter. Le plein air, c'est mauvais pour la santé, bande de naturophiles chloropathes !

La scène : une dame de la bonne société, apercevant Jangwa, devient soudain gaga du bout de choux, et étouffe les PJs sous les compliments. Elle lui trouve tous les charmes, toutes les grâces. Décidément séduite, elle décide d'acheter cet adorable petit Gadhar pour l'offrir à son fils comme camarade de jeu (oups, c'est moins attendrissant, d'un coup). Devant le refus des PJs, elle insiste lourdement, puis part furieuse.

Un peu plus tard, la milice de quartier débarque à l'hôtel ou intercepte l'équipe : une dame noble les accuse de lui avoir volé un esclave acheté au marché. Allez hop, un peu de diplomatie avec une bourgeoise hystérique, des flics soupçonneux et un lardon de plus en plus tendu.

Vous avez un message !

En se retrouvant du côté de chez les Touron de la Faille, les PJs apprendront qu'ils ont – ou au moins, ont eu – de la visite. En fait, les Touron ont appris par divers contacts, qu'une bande les a cherchés en ville, et semblait y mettre pas mal de moyens.

Cela demandera une petite enquête, où on apprendra progressivement les choses suivantes !

- Il y a quelques mois déjà, cinq ou six peut-être, un type balafre aux allures de bandit a distribué un peu d'argent sur divers marchés pour qu'on lui parle de Porteurs d'Armes correspondant à celles des joueurs. Les détails étaient simples : Armes à l'air brisées, zones dorées, look général des Armes les plus visibles. Les PJs étant absents, le gars a fait choux blanc.

- Il y a trois mois, retour de l'enquêteur, avec quelques assistants cette fois-ci. Il a eu des soucis avec quelques arnaqueurs / marchands d'infos pourries. Il paraît même que cela aurait dégénéré dans une auberge des Camps.

- Une petite enquête rapide permettra de trouver l'endroit en question, un petit bouge spécialisé dans les alcools bizarres, les gnôles « locales », et les mélanges flip-pants. La *Marmite de Mamourh* est un endroit assez sympa, mais les joueurs y seront pourtant mal accueillis si leurs Armes sont visibles.

En effet, le bouge a été le lieu d'une baston un peu hard entre deux groupes de Porteurs. D'un côté, une bande de voyageurs d'apparence batra, qui cherchaient les Armes des PJs (clairement, le balafre et son équipe). De l'autre, un groupe de gros bras venu en découdre avec les premiers, et aussi agressifs que pas causant. La situation a tourné au massacre en quelques instants, et Mamourh a tout juste eu le temps de se planquer dans sa cave. Il a très récemment fini de remplacer tout ce que la baston avait détruit. Il n'est donc pas ravi de voir les PJs arriver, craignant que ça soit le signe de nouveaux ennuis.

En le cajolant un peu, en le rassurant, ou simplement en le menaçant de raser son bouge une fois pour toute, on apprendra un détail bien utile : le balafre est revenu le voir quelques jours après. Il a remboursé une partie des dégâts, et fait promettre au patron de le tenir au courant si les Armes-brisées passaient dans le coin. Il a même ajouté « *Malines comme elles, sont, ces garces devraient savoir que je les cherche aussitôt rentrées. Dès qu'elles passent te voir, fais moi prévenir !* »



Il a évidemment laissé une adresse, dans une hôtellerie de qualité d'un quartier d'arènes. Laissez les joueurs flipper, psychoter et monter mille plans d'approche, ce n'est pas grave et ça les amuse.

Le balafre s'appelle Amir Rokhoul, et c'est le nouveau Porteur de Mangoule (cf. Chagar #113, page 3). Il est arrivé à Pôle il y a trois mois avec Méconops, Ganidée et Moyanne. Il était aussi venu un peu en avance pour essayer de se renseigner sur les PJs, avant de retourner rejoindre la bande de Méconops à Mah'ien.

En réalité, Méconops a connu de gros revers dans l'Ouest, liés aux troubles politiques de la Nation. Voyant son empire financier en danger, il a organisé une retraite rapide, et quelques vacances à Pôle le temps que la situation s'apaise.

On vous en dira plus sur cette fameuse affaire dans la section appropriée, mais vous avez déjà de quoi coller un coup de tension à la bande, et introduire Méconops. Retour aux affaires urgentes...

Jangwa, Sunbeam, et beaucoup de bonheur

Une fois que vos joueurs auront repris pied, se seront renseignés sur les gens qui les cherchent, et auront essuyé quelques sueurs froides en imaginant Pôle rasée par une colère de Sunbeam, il sera temps de les débarrasser de ce poids.

La libération arrivera sous la forme d'un message de Moonglow. Là, je vous laisse choisir qui, car il faut que les PJs accueillent la nouvelle tranquillement, avec confiance. Envoyez leur un Haddit, Stew, ou le petit serveur mignon du bouge de Moonglow sur lequel un de vos PJs a craqué. On s'en fiche, tant que le PNJ travaille pour l'Éclipse et que vos joueurs l'ont à la bonne.

Le plan est maintenant le suivant : confier le couple Jangwa–Sunbeam à un allié de l'Éclipse qui se chargera de planquer l'Arme et d'élever et soigner le môme. Évidemment, Moonglow a prévu de fournir un peu de sécurité, et de surveiller en douce la vieille Arme. Mais il préfère le faire en douceur et indirectement, pour ne pas attirer l'attention sur ses affaires, ni risquer de mettre lui même Sunbeam en danger. En gros, chacun son panier pour pas tous les oeufs, et les omelettes seront bien gardées. Ou un truc du genre. Vous voyez ce que je veux dire, je suis nul en proverbe.

Sunbeam et Jangwa sont donc attendus chez la noble dame Ellitia Rombres des Rombres-en-Marialles. C'est une femme d'une trentaine d'années, joyeuse et un peu frivole, mais « *passionnée par les enfants et les sciences éducatives* » (sic). En, gros, une célibataire sans gosse, sans expérience, mais bourrée de bonnes idées, jusqu'à preuve du contraire. Mais rassurez vous, car si elle n'a aucune expérience, elle est secondée par son Arme, qui elle, en connaît un bout sur le sujet.

Mishpoke est un petit bouclier de bois qui ne paie pas de mine, peint d'une scène assez naïve représentant un groupe de personnes, réunies autour d'une figure du style vénus paléolithique. L'Arme est aussi décorée d'un élément plus moderne : une large écharpe de soie blanche, indiquant son appartenance au Mois du bonheur. Mishpoke est donc une pacifiste, vivant dans un petit palais des hauteurs de la ville, parfaitement défendu est sécurisé par des gardes armés (« *Je suis du genre calme, mais prudente* », « *Les épées des gardes ? Non, ça ne me gêne pas. Si un type fini blessé, c'est qu'il est entré chez moi sans y être invité* » ; vous voyez le genre).

D'ailleurs, Mishpoke a d'autres atouts pour éviter les combats, puisqu'elle maîtrise parfaitement trois pouvoirs utiles : Apaisement, Aura de confusion et Détection du danger. De quoi remplir son rôle dans cette affaire, et rassurer les PJs.

Les Armes-brisées seront invitées à repasser voir Jangwa et son Arme aussi souvent qu'elles le veulent, tant que ça ne met pas l'enfant ou le palais en danger. Mishpoke ne semble pas tout savoir sur ce qui se passe dans cette affaire – elle agit pour sa faction, et rend un service à son boss – mais elle a bien compris qu'il y a un lien fort entre l'enfant ou l'Arme, et les PJs.

D'ailleurs, pour les « faire participer », elle essaiera de leur confier une ou deux tâches, histoire de les « impliquer dans le processus éducatif intime ».

- Recruter des nounous adaptées, en urgence. Mishpoke prépare une équipe complète pour soigner et élever le môme, mais pour le petit personnel, les PJs sont peut-être mieux placés : « *Vous connaissez Jangwa, son tempérament, ses goûts ! Vous trouverez sûrement ce qui lui ira le mieux...* »

- Achetez une petite bande d'enfants gadhars pour le palais. « *C'est amusant, je n'ai aucun négrillon dans le palais entier. Feu mon père était un peu... beaucoup... enfin il n'était pas fou des couleurs trop foncés, simplement. Mais il lui faut des amis comme lui à ce petit. Prenez une bourse, descendez au marché aux chaînes, et ramenez moi donc un joli petit assortiment* ».

Dame Ellitia est sympathique, mais reste un produit de son milieu. Aux PJs de profiter de l'occasion pour offrir une vie meilleure à une petite bande d'esclaves, ou d'en abuser pour se faire un peu d'argent facile.