

# ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

# BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°99 - 11 JANVIER 2017

C'est reparti ? sûr ? Oui ?

Pas de regrets ?

Ok.

Alors c'est reparti.

## SCÉNARIO 02 – « UNE LÉGENDE » – 1<sup>ÈRE</sup> PARTIE

### Précédemment dans Éclats de lune :

Nous avons laissé nos héros après la fin de leur vengeance, ayant débarrassé le continent d'une Arme aussi antipathique que dangereuse. Ils ont aussi sauvé un ami, l'Arme-dieu Eclipse, et lui ont rendu sa famille et sa liberté.

À présent, les Armes vont devoir se trouver des occupations, et comme le monde est bien fait, une mission leur tend bientôt les bras : secourir une Arme-dieu perdue depuis plusieurs siècles. Vu leur histoire récente, les Armes-brisées ne pourront pas dire non, et se retrouveront donc mêlées... à un nouveau plan tordu de la Mort carmin.

### REMERCIEMENTS (PAS TRÈS SINCÈRES)

Le début « normal » de ce scénario se déroule à la citadelle des glaces (si les PJs sont parvenus à empêcher qu'elle ne soit détruite), ou dans le camp où se sont rassemblés les survivants, un peu plus loin sur la côte (si la citadelle est détruite ou aux mains des Piorads). Il est possible que votre version du scénario ait provoqué d'autres résultats, aussi devrez-vous peut-être adapter un peu ce lancement.

### Qui, comment, pourquoi...

Les PJs sont approchés par deux figurants qui souhaitent les remercier : Esmus Lorien (un légiste vorozion travaillant pour le grand conseil) et Véale Pabnir (alweg vorozione/piorade, guide à louer et voyageuse).

Esmus était en mission dans la région sur ordre d'une commission d'enquête du conseil de Nérolazarevskaya, afin d'en savoir plus sur les agissements d'Hérasmus Victor. Quelques conseillers méfiants avaient des doutes sur les intentions de Victor – sans se douter de l'ampleur du problème, tout de même – et ils ont envoyé le légiste ici pour une simple tournée d'inspection.

À son arrivée à la citadelle, Esmus fut vite repéré par les complices d'Anathos, puis jeté au fond d'un cachot, mis au secret en attendant qu'Hérasmus arrive et prenne le temps de l'interroger. C'est grâce aux PJs qu'il a pu survivre et être finalement libéré, quand les autorités ont clarifié les choses en reprenant la citadelle en main (ou lors de l'évacuation, selon l'ambiance). En se renseignant, il a appris le rôle des joueurs, et souhaite donc les remercier. Il espère aussi les interroger un peu – poliment bien sûr – et en apprendre plus sur toute cette histoire.

Véale a l'air un peu plus mal à l'aise. Elle aussi sort des cellules de la citadelle, mais sans trop savoir pourquoi. Elle fait souvent des voyages dans le Nord pour le compte de clients vorozions, pour ramener des produits ou des renseignements, passant à chaque fois par la citadelle. C'est la première fois qu'elle se retrouve au cachot, alors qu'elle assure n'avoir rien fait ni vu d'exceptionnel. Votre but est de la présenter comme une femme un peu perdue, qui ne comprend pas bien ce qui se passe, et ne sait pas trop qui elle doit remercier, ou de qui elle doit encore se méfier.

### Il y a plusieurs choses intéressantes à apprendre auprès de Véale :

- C'est une porteuse d'Arme-mineure. Son Arme, Shèdr, est un poignard massif, qui ne répond pas aux appels, et ne fait que ronronner vaguement quand sa Porteuse le cajole et le caresse. Ils ressemblent un peu à un couple de gentils idiots, attachés l'un à l'autre mais incapables de l'exprimer. Véale finira par demander aux PJs de ne pas trop en parler autour d'eux. Elle n'aime pas se battre, et ne veut pas se mêler des luttes, intrigues et autres concours de bites des Porteurs « normaux ».

- Véale rentrait du Nord quand elle a été capturée. En fait, elle revenait d'une mission à Markony pour un riche marchand de Belgrano. Le vieux pense avoir trouvé la piste d'une très vieille Arme-Dieu perdue dans le Nord depuis plusieurs siècles. Véale devait prendre des contacts pour organiser un voyage et retrouver cette Arme. Cela devrait normalement toucher les joueurs vu leur histoire récente, et les décider à se mêler de cette histoire. Ça tombe bien : c'est le scénario du jour.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François.  
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.  
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



## ESMUS LORIEN

Légiste enquêteur en mission pour le conseil 3 / 6

Spécialités – 9 : Déduction logique, Mener un interrogatoire (poliment), Passionné d'astrologie, Ponctualité

Extra – 12 : Manipuler les règles, Sang-froid

Seuil de rupture : 3

Désirs : Co 4, Pl 2, Po 3, Ri 2, Vi 1

Équipement : tenue de voyage avec ses insignes de légiste, matériel d'écriture et carnets de notes, traité d'astronomie, dague (Me 1 Co 1)

## VÉALE, PORTEUSE DE SHÈDR

Guide à louer et voyageuse, porteuse d'une Arme-mineure 4 / 7

Spécialités – 10 : Combat au poignard, Équitation, Furtivité, Survie en milieu froid

Extra – 13 : Attaque en mouvement, Esquive, Mentir et manipuler

Seuil de rupture : 7

Pouvoirs de Shèdr : Aspect critique (Mentir et manipuler +3 qualités), DSI (acide +2d), Vitesse surhumaine (+1 action),

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 2, Ri 2, Vi 3

Motivation de Shèdr : Contempler la souffrance et le désespoir

Équipement : armure de cuir (Pr 1), Poignard-Dieu (Me Co), équipement de voyage, une outre de vin sympa



## Sauf que...

Petit précision utile, cher ami meneur : Véale et Shèdr mentent tous les deux, et pas qu'un peu. En réalité, ils sont membre de la Mort carmin, et espèrent bien faire payer aux joueurs leur intervention dans les plans d'Anathos.

Le plus amusant, et le plus utile pour vous, c'est que l'histoire de Véale est « presque » vraie de bout en bout. Elle travaille réellement sur ce projet de récupération d'une Arme-Dieu, et c'est vraiment un vorozion de Belgrano qui finance l'opération. Elle revient vraiment de Markony, et était bien en transit vers le sud lorsque les PJs sont arrivés pour affronter Anathos et Herasmus. Simplement, Véale n'a jamais été mise au cachot, et elle savait très bien qui était Anathos, même si elle ne travaillait pas directement pour lui.

Si les joueurs se renseignent sur Véale, ils apprendront qu'elle dit la vérité au sujet de ses passages fréquents dans le coin. Personne ne se rappellera qu'elle ai été mise aux arrêts et fichue au cachot, ce qui est logique puisque « ce sont les hommes d'Anathos qui s'en sont chargés », et ils sont probablement mort depuis. En revanche, on se rappellera l'y avoir trouvé, cachée dans un coin avec l'air apeurée. Véale est maligne, rapide, bonne actrice, et très douée pour mentir est couvrir ses traces. D'autant plus que vous allez l'aider.

## Fausse piste

Esmus Lorien est précisément celui qu'il dit être : un légiste travaillant pour le conseil, envoyé là pour enquêter sur Herasmus Victor et ses plans. Et pour vous, il est aussi un fanion à agiter pour empêcher vos joueurs de trop se méfier de Véale.

Vu son rôle, il est logique qu'il enquête sur les joueurs, qu'il pose des questions étranges, et même qu'il sache déjà des choses suspectes (le nom d'un complice d'Anathos, des rumeurs sur Eclipse, des détails sur le plan, même s'il n'avait pas encore découvert les buts d'Herasmus). En bref, agitez Esmus devant le nez de vos joueurs s'ils deviennent méfiants, pour que Véale paraisse innocente et fade à côté de lui.

## Et tout ça dans quel but ?

Votre objectif est de pousser les joueurs à s'intéresser à la mission de Véale et Shèdr. La Porteuse fera un peu durer les suspens pour bien accrocher les PJs, mais finira pas leur expliquer ce qu'elle fait exactement.

Un vieux marchand de Belgrano, Téomes Corce, est passionné d'histoire militaire et de grandes batailles. Depuis qu'il a transmis son affaire à son fils il y a quinze ans, il se consacre à son hobby, et à force de travail, il a reconstitué un grand nombre de batailles et de campagnes célèbres. Pour résumer son travail, il écrit des livres qui racontent en détails le déroulement le plus probable de tel ou tel événement militaire, en analysant les rapports de batailles, les effectifs en présence, les histoires et carrières des officiers impliqués.

Il travaille – entre autres choses – sur une reconstitution de la saga de l'Homme-aux-ours, un chef thunk qui se serait opposé aux Piorads autour de 450 dN. C'est un travail difficile, puisque effectué uniquement par l'analyse de données orales frôlant la légende, de livres et de documents dérivés, et à partir d'histoires piorades et thunks, évidemment contradictoires. Mais grâce à ses talents, Corce pense avoir tracé les grandes lignes de cette histoire, et retrouvé plusieurs clés essentielles pour reconstituer la véritable histoire de cette guerre.

Surtout, il pense avoir découvert le lieu mystérieux où se serait déroulé la dernière grande bataille de l'Homme-aux-ours. Selon la légende, les forces piorades et thunks s'y seraient mutuellement anéanties, brisant la saga du chef thunk, et mettant un terme aux campagnes piorades dans les terres du petit peuple. C'est de ce moment que dateraient les grands clans frontaliers actuels, et cette guerre aurait donc posé les fondations de l'actuelle guerre du Nord. C'est une large exagération, mais il faut bien donné un peu de lustre si on veut vendre ce fichu bouquin, non ?

Le plus intéressant, c'est que l'Homme-aux-ours était porteur d'Arme, et que son Arme, la légendaire Whitebear, n'est jamais réapparue. Si Corce a bien découvert le site de la dernière bataille, il est probable que Whitebear soit encore là-bas.

Du point de vue de Téomes Corce, c'est donc un témoin possible de la plus grande campagne militaire du Nord. Pour les Armes-brisées, c'est surtout une Arme perdue dans la neige depuis près de 600 ans, attendant sûrement que des sœurs viennent la délivrer. Ça vous rappelle quelque chose ?

## VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTÉZ...

Pour participer au sauvetage, les joueurs devront accompagner Véale jusqu'à Belgrano, afin de rencontrer Teomes Corce. C'est lui qui possède les renseignements, le financement et l'équipement pour retrouver Whitebear et le délivrer. Le but est évidemment que les joueurs proposent l'idée d'eux-mêmes. Toutefois, si vous n'arrivez pas à les pousser en douceur vers cette idée, Véale pourra finalement suggérer que leur aide serait la bienvenue.

Aller de la citadelle à Belgrano demandera 55/30 jours. Le voyage ne devrait pas être trop animé, à moins que les joueurs en décident autrement ou que le meneur ait un scénario à glisser là en guise de distraction.

Lors du voyage, Véale sera calme, sympa, veillant à ne pas éveiller la méfiance des joueurs. N'étant pas elle-même une brute épaisse, comme tant de membre de la Mort carmin, elle supportera parfaitement de ne pas massacrer qui que ce soit au cours du voyage. En revanche, son voyeurisme se satisfera parfaitement de voir les joueurs se lâcher un peu sur d'innocents péquenots, une patrouille vorozione ou des brigands en maraude. Si elle peut les pousser un peu, elle n'y manquera pas, mais sans jamais mettre ses mensonges en danger.

Il est possible qu'Esmus Lorien soit encore du voyage, si vous avez besoin de lui pour couvrir Véale ou si les joueurs s'y sont attachés. N'hésitez pas, toutefois, à le tuer en route si cela vous est utile.

## BELGRANO

Lorsque les joueurs arriveront à Belgrano, Teomes les attendra déjà. Véale l'a averti en envoyant un messenger rapide en avance de l'équipe. Il a déjà assemblé une troupe, quelques soldats, des chariots pour la nourriture et le « confort minimum ». Avec cet équipage, le voyage jusqu'à Markony demanderait quatre mois, contre 95/55 jours avec une troupe plus réduite. Véale sera horrifiée, mais n'osera pas s'opposer à son « boss ». C'est donc aux joueurs de s'en mêler, s'ils ne veulent pas mettre une éternité à rallier le Nord.

Avant de partir, Corce recevra la bande dans sa maison, afin de discuter de leur aide potentielle. C'est une bonne occasion de leur présenter le vieux bonhomme, un authentique passionné de guerre et d'art militaire. Teomes n'a rien à cacher, et s'il travaille pour la Mort Carmin, c'est en toute innocence, et sans s'en douter une seule seconde. C'est à cette occasion que Corce leur présentera son fils – Teomes « le jeune » – qui dirige actuellement l'entreprise familiale.

Il leur parlera aussi de son intention de passer chercher sa nièce Tianine avant de partir, afin de l'emmener avec lui lors de ce voyage qu'il estime déjà « inoubliable ». Teomes sera ravi de la présence des PJ's qui, en plus de leur aide en cas de soucis, pourront servir de gardes du corps à la jeune fille.

## Tianine 'Tinie' Corcelles

Actuellement dans une institution pour jeunes filles de bonne famille à quelques heures de Belgrano, Tianine est la fille de la jeune sœur de Teomes.

Les parents de la pauvrete sont morts dans d'affreuses circonstances, agressés lors d'un voyage par des bandits-de-gands-chemins. Teomes a décidé de prendre la demoiselle sous son aile, lui fournissant une bonne éducation et la protection de sa fortune. Il finit par se découvrir une véritable disciple, la jeune fille se passionnant elle-aussi pour l'histoire.

Teomes, qui commence à se sentir vieillir, envisage de laisser à sa nièce une partie de sa fortune afin qu'elle puisse poursuivre son œuvre. Ce voyage est une sorte de test, afin de voir si la demoiselle a l'étoffe d'une historienne, et sera capable de travailler loin de la tranquillité de son école.

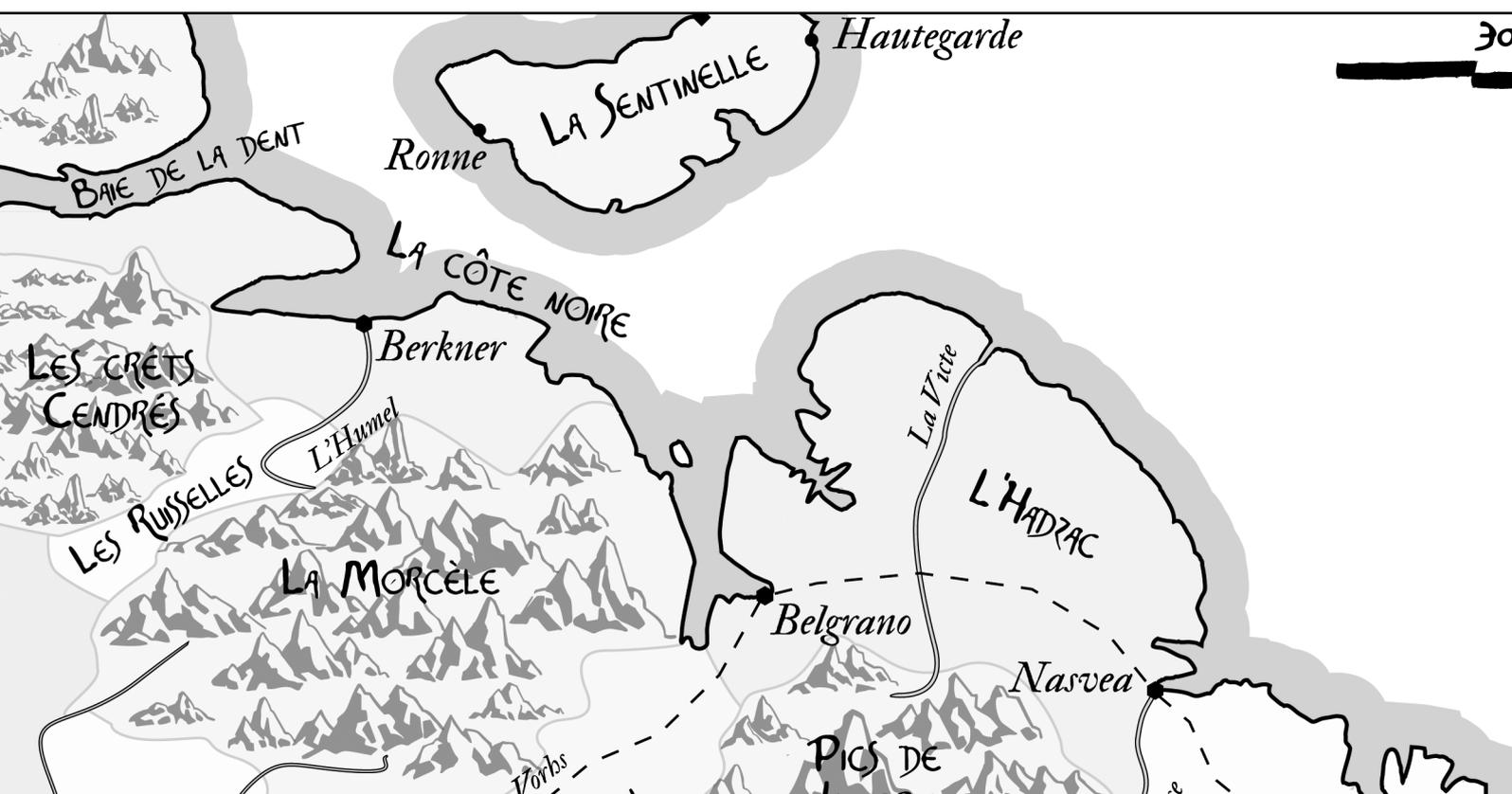
## Teomes 'le-jeune' Corce

Le fils de Teome est un Vorozion assez typique, qui s'occupe avec calme et dévotion de l'entreprise familiale – une demi-douzaine de fabriques fournissant « les meilleures bottes de cavalerie de l'Hégémone », avec des contrats assurés pour la dizaine d'années à venir.

Teomes « le jeune » ne partage pas les passions de son père, mais estime que le vieux a bien droit à un hobby, surtout si cela le garde loin des affaires et de la caisse. Évidemment, les travaux de son père coûtent cher, mais grâce aux investisseurs qui financent une partie des recherches, cela reste acceptable. De plus, la renommée des livres de guerre de Teomes « le-vieux » fournit une publicité intéressante pour une entreprise œuvrant dans le milieu de la fourniture militaire.

Par contre, le fiston apprécie beaucoup moins les projets de son père de séparer son héritage en deux parts. Que le hobby coûte un peu, c'est une chose, mais que cette petite peste de Tianine barbote la moitié de « sa » fortune pour continuer des recherches poussiéreuses et inutiles, ça passe nettement moins bien. Le fiston a donc décidé de sévir.

À la fin du repas, il profitera des discussions autour d'un digestif pour emmener un PJ à l'écart et lui proposer de « régler le problème Tinie ». Teomes ne veut rien savoir de ce qui se passera, aussi longtemps que Tianine ne revient pas vivante de son voyage dans le Nord. Charmant n'est-ce-pas ?



## TOUT ÇA POUR QUOI ?

Toute cette histoire débute il y a une quinzaine d'année, lorsque Teomes Corce commence ses recherches pour divers livres, dont celui sur la guerre de l'Homme-aux-ours. En enquêtant sur Moÿkal – le véritable nom du chef de guerre thunk – il découvre que celui-ci était porteur d'Arme. Ce n'est pas une grosse surprise, puisque beaucoup de grands chefs militaires partagent ce trait, mais c'est un peu plus étonnant chez les Thunks. Plus étonnant encore, Teomes découvre que l'Arme de Moÿkal, la fameuse Whitebear, est déjà célèbre... mais du côté Piorad.

En fait, selon une toute autre légende, Whitebear serait responsable du lien entre les Piorad et les chagars. Grâce à un pouvoir bien à lui, il aurait lié les deux races, donnant aux royaumes un avantage terrible qui les sert encore de nos jours.

Lorsque Teomes raconte ça à ses amis, il attire l'attention de Leolius Wagne, un membre de la Mort carmin, qui s'intéresse justement à l'histoire Whitebear. Le professeur Wagne est médecin, scientifique, et fou à lier. C'est une ordure de la pire espèce, qui se repaît de douleur et de violence, tout en affirmant œuvrer pour le bien de l'humanité. Scientifique et chercheur passionné, il travaille pour l'armée, servant de conseiller dans le domaine de la médecine de campagne. Si le personnage vous évoque vaguement Josef Mengele, vous êtes sur la bonne voie. Imaginez simplement Mengele avec une Arme-Dieu vicieuse et sadique en bonus.

Et il se trouve que le bon professeur Wagne a lui aussi étudié l'histoire de Whitebear. Il est d'ailleurs persuadé que l'Arme n'a pas seulement lié les Piorads aux chagars – ce qui supposerait que les chagars existaient déjà à cette époque. Selon Wagne, Whitebear était capable d'un tour bien plus prodigieux : il pouvait soumettre un monstre, le rendre fertile, et finalement lier sa progéniture à une lignée humaine particulière.

Cette élégante théorie explique donc à la fois l'origine des chagars, leur lien avec les Piorads, et pourquoi personne d'autre n'est parvenu à domestiquer ces sales bêtes – et croyez-moi, la Mort carmin a déjà tenté le coup.

Mais personne, jusque là, n'avait pu retrouver la sépulture de l'Homme-aux-ours. Wagne et la Mort carmin ont alors commencé à surveiller Teomes, puis à financer une partie de ses recherches. Leur but ? L'aider à retrouver l'Arme, afin de s'en emparer pour obtenir la même chose que les Piorads autrefois ; un lien avec une race de « presque-monstres », capable de seconder la faction pour semer la mort et la désolation sur le continent.

Ça ressemble à un plan délirant, digne d'un psychopathe en roue-libre avec une chance sur mille de réussir ? Tant mieux, parce c'est exactement ce que c'est. Mais la Mort carmin a des tas de manigances dans ce genre qui progressent, sommeillent ou pourrissent, partout sur le continent. Et le plus drôle, c'est qu'il suffit qu'un seul de ces plans réussisse, pour que des milliers de personnes en paie le prix.

Pas si drôle, que ça, finalement...

### DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Rencontre avec une demoiselle bien sous tous rapports.

Un voyage vers le Nord et une visite à Markony pour enfin utiliser les Chagars enchaînés 71 et 72.

À la recherche de la dernière demeure de l'Homme-aux-ours...

