

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

N°143 – 1 AOÛT 2018

09.30

- Bon, tu termines le Chagar sur la rencontre avec les Premières aujourd'hui, et on le poste ce soir ?

- Voila. Pas de soucis.

- Ok. Bon courage, on se revoit pour la mise en ligne.

09.35

- Bonjour, c'est le syndic ! On coupe l'eau et l'électricité jusqu'à midi, ça vous va ? Non ? Bah tant pis en fait.

09.50

- Hello ! C'est le voisin sympa. Je dois monter des trucs chez moi [6e étage sans ascenseur]. Tu me files un coup de main ? Il n'y aura pas plus de 7 ou 8 voyages [4,8 étages A/R].

14.00

- Schnell ! Ici votre opérateur câble ! Il y a un soucis sur votre abonnement. Passez nous voir, là, dans la journée « s'il-vous-plait » [sinon on coupe la ligne sec-et-net et on prélève des frais juste pour marquer le coup dans ta face]. De rien, vache-à-lait n°68.742.

15.30

- Ouais, ici Rafael. Je vais peut-être raccourcir un peu le Chagar et poster la fin la semaine prochaine. J'ai une journée bizarre là...

- Pfff. Ok, mais tu joues un peu la facilité, là, non ? Est-ce que... Ah bah voila qu'il pleure maintenant. Attends, il pleure ou il grogne ? Oh punaise, attrape le fusil, il nous refait le coup du bouclage du Chagar #90.

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 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 6^{ÈME} PARTIE

Suite de l'étape « Réunion au sommet » avec les « Premières », et cette fois le lancement de la rencontre, avant les discussions, infos et révélations que peuvent obtenir les PJs.

MISE EN SITUATION

La date de la réunion dépend entièrement de ce qui vous arrange vous, meneur, en fonction des actions de vos joueurs et des péripéties que vous avez envie de glisser lors de ce passage à Pôle. Au moment idéal, l'équipe recevra donc un message la convoquant à une rencontre et indiquant un petit palais des hauteurs – la demeure du seigneur Malien d'Ondre-d'Escar. En plus d'une date et d'une heure, le message recommande une certaine discrétion, et invite les PJs à venir vêtu correctement et sans faire d'esclandre, pour ne pas affoler le quartier.

Voici une description possible de l'arrivée des PJs aux abords du Palais d'Ondre-d'Escar. Ce n'est en rien une scène obligatoire, mais simplement une bonne entrée en matière possible. Si vos PJs choisissent une approche originale ou qui ne colle pas trop avec cette scène, ce n'est pas un soucis. Utilisez simplement ces éléments autrement, en décor de fond ou en simple anecdote, selon les plans de vos joueurs.

En me promenant dans les terrasses...

La terrasse où se trouve la demeure du rendez-vous est un petit quartier calme, sans le faste grandiloquent des plus hauts palais. Les manoirs et les demeures du coin sont assez bas mais restent d'un luxe impressionnant. Il y a peu de parcs, l'espace étant devenu déneigée trop précieuse ici, mais on voit des terrasses végétalisées, des toits couverts de lierres feuillus, chaque maison essayant de retrouver un semblant de verdure à sa façon. Dans les coins un peu trop pentus ou mal éclairés, des immeubles bas et tassés servent de logement commun. Ils accueillent les serveurs des manoirs proches, qui forment la seconde population du quartier.

On fait facilement la différence entre les deux sociétés quand on les croise dans les rues. L'une trotte dans l'ombre, rasant les murs avec l'air occupé, toujours polie et calme, mais pressée d'accomplir une course, une corvée pour les maîtres. L'autre parade avec une retenue ostentatoire, marchant à pas lents, presque dansants, riant trop fort, s'émouvant d'un rien.

Seul point commun entre nobles et serveurs: ils ressemblent tous à des acteurs de théâtre surjouant un rôle de caricature. Ce genre de quartier n'est pas « réel » ; ce sont les restes figés d'une grandeur impériale disparue. Rien du monde extérieur – ni soucis, ni nouvelles, ni rumeurs – n'entre ici sans avoir été filtré et revu par l'esprit du quartier. Si les choses choquent ou gênent, on les ignore simplement. Pire, si elles insistent, on appelle la milice. Ici, elle tient le rôle du videur dans une boîte select. Elle explique gentiment d'abord, puis menace doucement, puis un peu plus fort. Notez que face à des porteurs d'Armes, les miliciens ne seront pas stupides au point d'en venir aux mains. Si le ton monte, ils se replieront poliment, et pendant qu'une paire de sentinelles suivra les troubles-fête, un messenger filera prévenir la caserne militaire toute proche, dont sortiront de véritables soldats de métier, formés et capables de défendre la tranquillité des hauteurs.

Rencontre

En approchant du palais d'Ondre-d'Escar – bien connu des gens du secteur, et donc facile à trouver – l'équipe tombe sur une petite procession de serveurs portant coffres, amphores et tonnelets. C'est inhabituel, ce genre de livraison se faisant généralement de nuit, pour ne pas encombrer les belles rues des terrasses avec d'aussi futiles utilités. Voyageurs émérites, les PJs remarqueront toutefois que les porteurs semblent malhabiles et que certains n'ont pas forcément le physique de banals serveurs – un peu trop musclés, alertes ou couturés.

Cela devrait éveiller l'intérêt des joueurs les plus paranoïaques et/ou aventureux, et déclencher la demande de « jets de perception » ou autres espionnages en tout genre. Il n'y a en fait que deux choses à remarquer :

- Les « serviteurs » ne sont pas doués, en effet, mais ils sont très soigneux avec leurs marchandises, comme si les amphores contenaient un vin très précieux, et les coffres des denrées vraiment rares.
- À l'avant du groupe, il y a deux personnes qui ne portent rien et sont habillées de manière franchement passe-partout.

Il y a un hysnaton massif et large, mélange harmonieux de nains et de formoiré, qui dissimule sa stature de brute sous une cape de voyage brodée. Il s'agit de Gurhn, ancien gladiateur retiré des affaires, et maintenant garde du corps de ...

Sophienne Rodance d'Armerie, une jeune demoiselle de la bonne société de Pôle, et Porteuse de Shade, dont vous avez fait la connaissance dans le Chagar #142. Elle ne paie pas de mine, se déplace avec grâce mais sans les manières bizarres des évaporés du quartier. Les PJs n'ont pas encore les moyens de repérer son Arme, qui restera silencieuse en cas d'appel général. En revanche, à moins que les PJs ne se cachent très efficacement, Shade saura vite à qui elle a affaire, le style des Armes-brisées étant nettement reconnaissable.

Aux marches d'un palais

En arrivant devant le palais d'Ondre-d'Escar, il devient évident que la procession se dirige au même endroit qu'eux. D'ailleurs un petit groupe de personnes occupe déjà les marches de la demeure. Mahogon vient d'arriver, porté par un quidam passe-partout, et elle attend qu'on vienne lui ouvrir. Le Porteur est accompagné de trois gardes : deux femmes batranobanes aux allures de servantes de luxe, mais portant des épées courtes à la ceinture, et un énorme balèze cornu, visiblement très formoiré, très costaud, et très très con. Il joue avec une masse de pierre gravée qui évoque une Arme-Dieu primitive, et se contente de grogner si on lui parle (et oui, cette fin de phrase vaut pour le Porteur ET pour l'Arme)

Dès que le porteur de Mahogon aperçoit la procession, il paraît se tendre, s'avance vers la jeune noble, puis bloque brusquement en voyant les Armes-brisées. Il reste figé un moment, clairement sous le choc⁽¹⁾.

Après un moment de pause, il se retourne vers Sophienne et Gurhn.

- Pour le côté discrétion, tu repasseras. Tu avais besoin de cette... procession ?
- Tu plaisantes j'espère ? C'est toi qui avait absolument besoin de fonds ! Avec le bordel politique qui règne du côté de chez vous, tu penses que vos banques se contenteraient d'une lettre de marques ?
- Non évidemment, mais pourquoi tout amener AUJOURD'HUI et ICI ? Tu t'imagines repartir avec ça dans mes poches ?
- Mais Heartnail m'a dit de tout amener, pour que tu puisses repartir aussitôt après le conseil ! J'imaginai que tu aurais un chariot, un équipage ou un truc du genre.
- Heartnail ? Je ne lui ai JAMAIS dit ça ? C'est encore une de ses blagues stupides ! Depuis qu'il est aux mains de cette petite chèvre, il est INSUPPORTABLE.

La porte, s'ouvre alors, interrompant la discussion, et révélant un serviteur centenaire, sec et courbe comme un pied de vigne, qui annonce sobrement que « les visiteurs de Monsieur » sont attendus et priés d'entrer. La réunion va pouvoir commencer...

(1) Juste pour le côté roleplay : Avant même d'être devant le palais, le Porteur de Mahogon est un quidam attrapé dans une rue, et qui ne finira pas la journée. Elle tient beaucoup à sa tranquillité, pour d'assez bonnes raisons.

La surprise qui la saisit est donc bien celle de l'Arme, choquée de revoir l'éclat de l'or de Glan'drim, qu'elle croyait disparu à jamais.

Au travers de cette scène et des discussions qui suivront, il y a une chose que vous pourriez essayer de faire passer aux joueurs. Certaines des Premières étaient aussi proches / amoureuses / intimes de Glan'Drim que les Armes-brisées.

Mahogon qui n'est pas franchement une personne confiante, va accepter d'écouter et d'apprécier les joueurs à cause de ce que Glan'drim a fait pour eux. Ce n'est pas une info facile à faire passer en finesse, juste par le roleplay et le jeu des questions. Mais soyons honnête : si quelqu'un peut y arriver, c'est certainement vous !

