

N°148 – 03 OCTOBRE 2018

Cette semaine, on se lance gaiement sur la conclusion du scénario #8, avec le dixième Opus consacré à ce scénario.

Clairement, ce découpage n'est pas bon, et je me retrouve avec des trucs trop longs une fois mis bout à bout, mal organisés et bordéliques au possible. Tout ça sera évidemment corrigé et repensé pour la version finale, mais je profite de l'occasion pour vous remercier de supporter nos tâtonnements et notre désorganisation lors de ces « playtests » en mode inconfortable du direct.

J'en profite pour répondre à nos lecteurs qui se demandent si tous les mystères de cette campagne seront révélés et expliqués avant la fin, ou s'il restera des zones d'ombres dans l'histoire, à jamais obscures.

La réponse est simple : vous saurez tout. La clé de tel ou tel mystère, l'identité de tel ou tel PNJ évoqué mais non exploité, les motivations de l'un ou de l'autre. On vous dira tout en temps et en heure.

En revanche, tout ne sera pas forcément dans le Chagar, et il y aura des choses « en plus » dans *Silences*, tout simplement parce que certaines explications, disons des pré-requis, ne seront révélées que dans ce livre.

Un exemple ? Vous connaîtrez assez vite la vérité sur Jangwa, mais on gardera une jolie révélation bonus pour la section « *Éclats de lunes* » de *Silences*.

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 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 10^{ÈME} PARTIE

Cet épisode vous propose une rapide intro à l'intrigue qui conclut le scénario 8. Il s'agit de l'affaire concernant Méconops et sa visite à Pôle. On a déjà posé le début de cette histoire dans le Chagar #141 (cf. page 2, « *Vous avez un message* »).

Pour commencer, on va s'intéresser aux enjeux de l'affaire, et taisant les considérables ennuis qui attendent les PJs. On ne devrait jamais aider les amis dans la peine, même quand c'est de votre faute ; ce n'est pas amusant, et ça ne rapporte jamais assez...

RETROUVAILLES SURPRISES

Ce que les PJs savent déjà à ce stade de l'histoire :

- Il y a six mois, Amir Rokhoul, nouveau Porteur de Mangoule est arrivé en ville à la recherche des Armes-brisées – sans succès puisqu'elles filaient vers les jungles.
- C'était pour le compte de Méconops, un vieil ami des Armes, spécialisé dans les magouilles en tous genres dans l'ouest du continent.
- Il y a trois mois, Amir est revenu, accompagnant Méconops en ville, mais aussi quelques connaissances des PJs (issues du scénario 5).
- Il y a eu des heurts entre Mangoule et une bande d'Armes inconnues, dans un bouge des Camps, peut-être liés, d'une façon ou d'une autre, aux Armes-brisées.

Mais que se passe-t-il vraiment ?

Pour poser le soucis majeur, commençons par dire que Méconops se trouve, pour la première fois depuis des siècles, dans une vraie panade. Comme beaucoup de « vieux joueurs » de la Nation, il est habitué à gérer les choses sur le long terme, et à ne pas prendre de risque. Ce jeu calme et prospère vient de prendre un sale coup avec la crise politique dans les Terres roses, et les choses empirent rapidement, vers ce qui pourrait être une révolution en bonne et due forme.

Soucis supplémentaire : Méconops est lié au commerce des épices, mais ce n'est pas un fondu du sujet, comme le sont les vrais obsédés des Adeptes du muffin. Ceux-ci, face à la crise, sont en train de serrer les rangs, et Méconops a perdu un par un ses plus précieux alliés, trop occupés à sauver l'épice pour s'occuper d'un vieil ami. C'est vexant, mais c'est le jeu et l'ordre du monde. D'abord les épices, puis l'argent ; la famille ensuite, pour faire tourner les épices et l'argent. Et s'il reste du temps : les amis. Et il ne reste plus de temps. Alors il n'y a plus d'ami.

Bien-sûr, il n'a pas tout perdu, et des sommes folles travaillent pour lui dans l'Ouest, sous des noms divers et dans des mains de confiance. Mais ce qu'il en adviendra dépend de l'avenir de la Nation et des appuis que pourra conserver Méconops. Et pour ça, il a décidé de jouer un petit atout bien utile...

Un si joli sourire

Vous vous souvenez de Ganidée et Moyanne, du Scénario 5 « *Brumes d'épices* » ? La comptable de la Tour des délices et sa charmante fille ? J'avais lourdement insisté à l'époque pour que vous fassiez de la petite Moyanne une figurante marquante pour vos PJs, que ce soit en mode princesse à sauver, alliée rigolote et sympa, ou future Porteuse. Et bien c'est le moment d'encaisser les intérêts du boulot, car la demoiselle va enfin tenir son rôle dans l'histoire.

Après le départ des joueurs de la Nation, Méconops se retrouva vite à enquêter sur leur séjour, histoire de se faire une idée des dégâts réels qu'ils laissaient derrière eux. C'est ainsi qu'il s'intéressa à la Tour des délices, s'alliant même à Gad'vu qui lui aussi sentait venir les ennuis. Mais surtout, Méconops finit par lever un petit secret qui avait échappé à beaucoup de monde, mais ne pouvait filer sous le nez d'un fusionné habitué aux vices des hommes comme aux finesses des Armes.

Les mystères de la diplomatie

Pendant son enquête, Méconops s'aperçu qu'une personne dans la tour faisait de gros efforts pour l'esquiver et lui soustraire certaines infos : Ganidée. Parfois serviable à l'extrême, elle devenait plus hésitante à d'autres moments, perdant soudain des documents importants malgré l'excellence de son travail habituel. Amusé, Méconops la fit tourner en bourrique un moment, jusqu'à s'apercevoir que ses craintes portaient à l'évidence sur sa fille, Moyanne. Il faillit laisser l'affaire là ; quoi de plus normal que la prudence d'une mère élevant sa gosse dans un bordel, au milieu de porteurs d'Armes et de drogués divers. Il lança simplement un de ses agents à la recherche de menues infos aux archives de la guilde, juste au cas où, pour voir si Dame Ganidée n'avait pas d'autres secrets dans sa manche. Et l'agent en question revint avec un peu plus de matière que prévu...

Il se trouve que la naissance de Moyanne coïncide, à quelques neuf mois près, avec une visite diplomatique importante d'agents dérigions à Durville. Les agents étaient cinq envoyés directs de l'Empereur Condit II, tous nobles de hauts rangs... tous logés par une faction proche du pouvoir de Pôle. Le Plaisir infini. À la tour des délices⁽¹⁾. Méconops prit le temps de vérifier ses sources, puis vint voir Ganidée afin de lui présenter ses conclusions. Elle confirma, terrifiée, que Moyanne était bien la fille illégitime d'un puissant noble dérigion.

Plutôt que de profiter de la situation⁽²⁾, Méconops lui fit une proposition alléchante. Les choses s'annonçant mal dans l'Ouest, pourquoi ne pas passer un peu de temps à Pôle, et voir comment la vie était là-bas ? Ce serait sûrement une meilleure vie que celle qui s'annonçait, au milieu d'une Nation en pleine guerre civile. Et qui sait, peut-être le papa serait-il intéressé par cette gamine inattendue ?

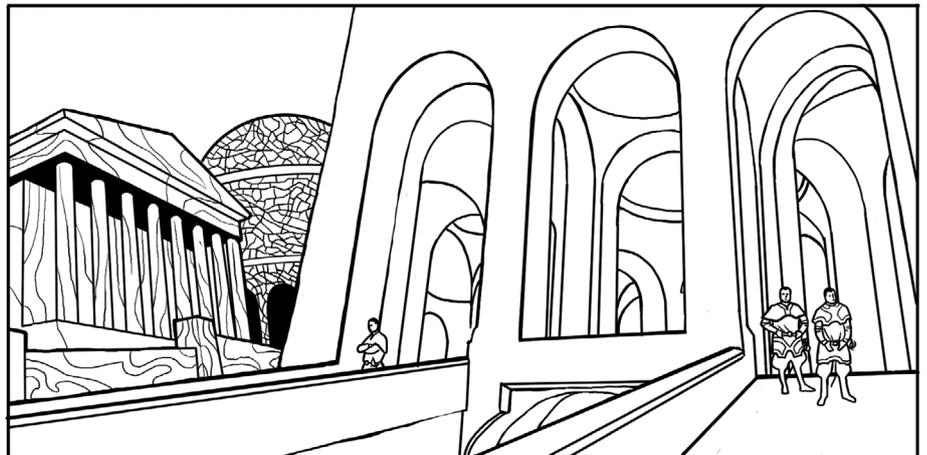
Petits soucis

Une fois arrivés à Pôle, les projets de Méconops et de sa nouvelle alliée ont cependant subi quelques revers. C'est sur ces points là que les PJs pourront intervenir pour aider leur vieil ami, ou débloquer des situations compliquées.

- La bande avec laquelle Mangoule et Amir se sont battus est en fait issue de la Mort carmin. Ayant entendu parlé des recherches du balafre, les brutes ont voulu savoir où étaient les Armes-brisées, qu'ils recherchent aussi. Ennuis en perspective, donc.

- Les noms que portaient les diplomates dérigions à Durville ne correspondent à personne de connu en ville. Ce n'est pas une pratique tout à fait inconnue de porter un pseudonyme lors de manœuvres protocolaires, mais cela indique une affaire grave et peut-être dangereuse ou sensible. De plus, cela complique sérieusement la recherche du père de Moyanne.

- Et puisqu'on en parle, Moyanne elle même n'est pas ravie de la situation. Elle n'a pas aimé devoir quitter son pays, ses amis et sa maison. Elle n'aime pas l'idée de rencontrer un père qui ne l'attend pas et « se fiche sûrement d'elle comme d'une guigne ». Elle n'apprécie pas du tout que Méconops et Ganidée la traite comme un pion, précieux et charmant certes, mais un fichu pion tout de même. Aux PJs de choisir entre l'aider, assurer leur alliance avec Méconops, ou jouer les arbitres ; à moins qu'ils ne fichent la zizanie pour s'amuser, et voir qui fera le plus de bruit à la fin.



(1) Oui, le bel et puissant Empire dérigion loge ses diplomates de haut rang dans un bordel lors de visites protocolaires. Si ça vous étonne vraiment, vous sous-estimez franchement le degré de déchéance de l'Empire. Et puis ce n'est pas un bordel de seconde zone : c'est un établissement de premier plan tenu par le Plaisir infini. C'est élégant, sûr, luxueux et toujours bien fréquenté.

En plus, cela évite de se reposer sur les Bathras pour l'accueil, et qu'ils tentent un sale coup, genre mariage arrangé ou doses d'épices en douce pour contrôler un de vos diplomates. Au bordel, si on vous fait un tour de pute, vous avez payé pour, et vous avez choisi sur le catalogue.

(2) Plus précisément, disons « Plutôt que de SEULEMENT profiter de la situation... »