

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°119 – 27 SEPTEMBRE 12017

Des lecteurs s'étant plaints de la complexité du précédent édit, avec de multiples renvois en bas de page et des références passées obscures, nous avons décidé de simplifier nos présentations liminaires.

Ceci est le numéro 119 du Chagar. Il contient des textes divers constituant un scénario de jeu de rôle, utilisable dans la cadre de la gamme Bloodlust.

Nous espérons que vous l'apprécierez.

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 07 – « MANGE-COULEURS » – 1^{ÈRE} PARTIE

Dans les précédents numéros, les PJs ont pu profiter un peu de Pôle, retrouver une vieille connaissance (Moonglow), retrouver de vieux amis (les Hadits) et, assez probablement, s'embrouiller un peu avec l'un au sujet des autres, ou inversement.

Il est temps, à présent, de mettre les Armes-brisées sur la piste de la seconde partie de la saga, au cours de laquelle elles affronteront un adversaire hors du commun, servant un plan qui met en danger le continent entier. Mais pour commencer, les Armes vont devoir en apprendre un peu plus sur leurs propres origines.

UN VIEUX VOUS CONFIE UNE MISSION DANS UNE AUBERGE...

Après quelques temps à la capitale, les PJs sont rappelés par Moonglow pour une petite soirée.

Dès leur arrivé, les PJs constateront que le vieil homme a mis les petits plats dans les grands pour les recevoir. Clairement, on a tout fait pour les mettre dans de bonnes dispositions. Si les Porteurs ou leurs Armes ont manifesté de petites manies lors de leur séjour à l'hôtel, du genre plats ou alcools préférés, goût pour tel ou tel style d'épices, ou même à-côté un peu particulier, ils y auront droit «l'air de rien». Le but évident est de les attendrir avant de leur demander un service un peu compliqué, et c'est apparemment assez important pour qu'on le fasse en toute franchise.

Le vieil homme profitera aussi de la soirée pour se présenter. Il se nomme Jean-Bistre Tournon, et c'est un grand-cousin de leur hôte, Johan. C'est donc un membre du clan Hadits, et il est le porteur de Moonglow depuis un long moment. Il se considère comme le chef des Tournon de la Faille « dans l'ombre » de la même manière que Dame Marcerelle l'est « dans la lumière ».

Après un repas parfait, quelques digestifs, et juste un ou deux tours de pistes autour du pot, Moonglow prendra le contrôle de son Porteur et fera sortir tout le monde de la salle, pour attaquer les discussions sérieuses.

Le Bouclier a une mission à confier aux Armes-brisées. Ne recevant pas de nouvelles de ses frères et sœurs, il s'impatiente franchement et a décidé de révéler un bout de la vérité aux PJs. Pas tout, évidemment, pour ne pas provoquer la colère de ses alliés, mais assez pour appâter votre équipe, et pouvoir les lancer sur un premier travail.

Ne pouvant prévoir comment vous allez gérer la situation, et comment vos joueurs vont y réagir, je vous livre les infos utiles de la voix même de Moonglow, classées par thème. Cela devrait vous permettre de mener cette discussion sans trop de prise de tête, et répondre du même coup à quelques-unes de vos questions de meneur.

La mission

L'idée est simple. Je veux que vous enquêtiez sur la voix que nous avons toutes entendue dans le fluide il y a quelques temps de ça.

Cette voix, qui vous a sorti de votre torpeur, c'est celle d'une Arme. D'après ce que vous m'avez dit, vous n'avez pas tout entendu, mais ça ressemblait à peu près à ça :

*« Mon ami-père, mon Tinoué, tu es là, tu es revenu, je te sens !
Pourquoi ce cri ? As-tu mal ? Peur ? Je suis là, si près, je te protégerai !
Viens à MOI ! » ⁽¹⁾*

Cette voix, c'est celle de Sunbeam. C'est une Arme, un Dieu, comme vous et comme moi, mais c'est aussi le premier d'entre nous. Sunbeam a foulé le premier la terre de ce continent. Il est à la fois pareil à nous, et unique. Je veux que vous le retrouviez, que vous appreniez ce qui lui arrive et ce que signifie son message, et que vous reveniez me raconter tout ça.

(1) Les parties soulignées sont celles que les PJs ont entendues le plus clairement. Lorsque Moonglow reparlera de l'appel, les Armes-brisées auront l'impression de retrouver cette résonance particulière, de presque réentendre ce message, et d'une étrange manière, de reconnaître la voix comme celle d'un vieil ami.

ON EN VEUX PLUS !

Les personnages insisteront sûrement pour en savoir plus sur Sunbeam, son histoire, son origine et celle des « Premières ».

À chaque fois, Moonglow se réfugiera derrière ses obligations envers ses frères et sœurs. C'est facile, certes, mais c'est parfaitement justifié et les Armes connaissant le poids d'une promesse devront bien se résoudre à son silence.

Sunbeam ?

Je suppose que vous vous demandez comment vous avez pu l'entendre alors qu'il n'était pas avec vous, et comment j'ai pu l'entendre d'ici, à Pôle, à des jours de votre tombe. C'est simple : c'est le premier d'entre nous, et les règles ne s'appliquent pas de la même façon pour lui. Ceux qui l'ont suivi, mes frères, mes sœurs et moi, sommes pareils à lui en ce sens. Nos pouvoirs sont ceux des Armes, mais différents à la fois. Nos règles sont les mêmes, mais nous n'en respectons aucune.

Vous vous souvenez de Glan'drim et de son merveilleux pouvoir ? Vos pouvoirs étranges, leur apparition soudaine, et la façon dont ils agissent parfois de manière anormale, tout cela, c'est la marque de Glan'drim. C'est son héritage, son cadeau pour vous, et votre lien avec les Premières... et avec Sunbeam.

C'est précisément pour ça que je pense... non, pour ça que je suis CERTAIN qu'il vous parlera. Il a toujours aimé Glan'drim, comme nous tous. Il reconnaîtra l'éclat de son or, sans aucun doute. Il saura qu'elle vous a sauvé, et il vous acceptera.

Le message

Entendre la voix de Sunbeam a été une surprise pour nous tous. Ne croyez pas que vous l'avez entendue par hasard, ou que c'était un accident. Sunbeam a toujours su nous parler, à nous les Premières, et la distance n'a jamais été un souci pour lui.

Seulement, je n'avais pas entendu sa voix depuis l'âge des mythes. Il y a longtemps, si longtemps, des chemins se sont séparés, et il s'est retiré du monde. Il nous a demandé de le laisser en paix, et nous avons respecté son vœu. Entre nous, les Premières, c'était même une promesse. Voilà le genre d'importance qu'il a pour nous.

Si aujourd'hui il parle de nouveau, s'il appelle, il doit y avoir une bonne raison. Mes frères sont d'accord, mais nous avons promis, et aussi puissants que nous soyons, une promesse reste une promesse. Alors j'ai envoyé des hommes à moi, des Armes, de bons guerriers et de bons enquêteurs, mais ce sont des enfants pour un travail d'homme.

Aucun n'est revenu, et je ne sais pas si quelqu'un les a empêché d'accomplir leur mission, ou si c'est Sunbeam lui-même qui a refusé de les écouter.

Mais vous, vous êtes les enfants de Glan'drim. Ses héritiers, au moins. Vous, il vous reconnaîtra. Vous, aucune promesse ne vous lie. Rien ne vous interdit de l'approcher.

Glan'drim et les Premières

Glan'drim était des nôtres. Une des Premières, mais aussi une des dernières nées. C'était notre petite sœur, notre amie, une conscience pour ceux qui en avaient besoin. La perdre est l'une des pires choses qui nous soit arrivé.

Pour vous en dire davantage, il me faut l'accord de mes frères et sœurs. Je vous en dis déjà beaucoup, parce que Glan'drim m'en voudrait de ne pas faire au moins ça, et parce que j'ai besoin de vous. Pour le reste, je dois attendre. Je suis certain que d'ici votre retour, ils m'auront répondu. Certains d'entre eux voudront même, sûrement, vous voir.

POUR RÉSUMER

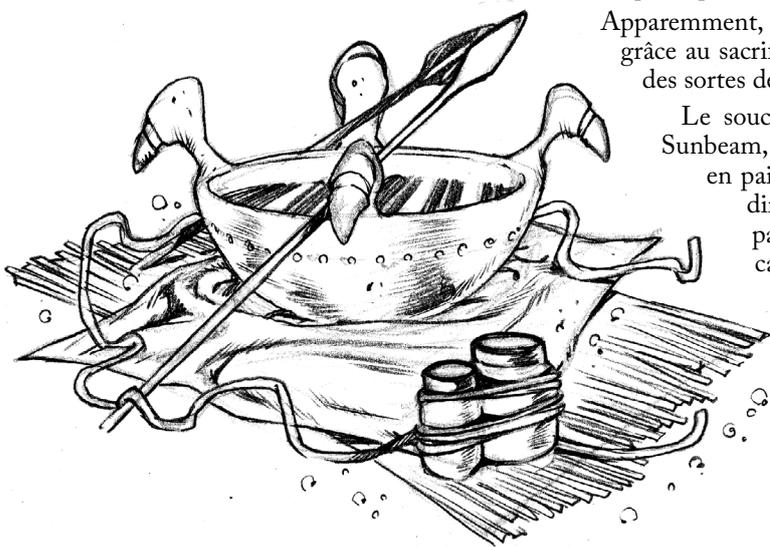
Selon Moonglow, c'est donc la voix de Sunbeam que les joueurs ont entendu dans leur sommeil. C'est elle, la toute première Arme, le premier Dieu incarné sur Tanæphis, qui les a réveillés.

Apparemment, toutes les « Premières » ont entendu cet appel, et les PJs aussi, grâce au sacrifice de Glan'drim qui a changé les Armes-brisées et fait d'elles des sortes de « Premières » par alliance.

Le souci, c'est que personne n'a réellement compris ce dont parlait Sunbeam, ou la raison de ses cris. Ayant fait la promesse de laisser l'Arme en paix, les « amis » de Moonglow – les Armes Premières, autant le dire clairement – sont à la fois inquiètes et impuissantes. Mais parce que les choses sont bien faites, les PJs sont de parfaits candidats pour résoudre cette situation.

Le Bouclier leur propose donc de se rendre dans le secteur où Sunbeam a été vu pour la dernière fois, et où il se trouve encore probablement : les jungles gadhares. Une fois sur place, il pourront se renseigner sur le passage des envoyés précédents de Moonglow (des Armes bien plus « normales » que celles des PJs), apprendre ce qui leur est arrivé, et finir la mission qu'elles ont laissée inachevée. Il leur promet qu'un contact les attend déjà à Branlebob, dernier port civilisé le long de la Rogance, aux portes des jungles.

Le but est en fait assez simple, mais comme d'habitude, les choses ne demandent qu'à dégénérer.



CAP AU SUD !

Le matériel pour le voyage, des porteurs aux montures en passant par les capes de pluie et les rations de voyage, seront fournies par Moonglow via les Touron de la Faille. Si les PJs exagèrent et dérapent un peu trop sur les dépenses, on les laissera faire, mais un des membres de la famille leur fera une remarque un peu déçue. Il soulignera simplement que « le vieux » est un bon patron, qu'il aide le clan depuis longtemps, et que « ce n'est pas correct d'abuser de ses largesses comme ça ».

Tout le matériel sera déposé dans une écurie gardée près de la porte des épices (quartier #804). Avec l'intensité des combats sur le front vorozion, le meilleur chemin paraît être celui des plaines du Centre. Cela ne sera sûrement pas de tout repos, mais la faune locale reste moins agressive que les « civilisateurs zélés » de l'Hégémone.

Juste avant le départ, l'équipe aura la surprise de voir débarquer Jean-Bistre, accompagné de plusieurs Armes-dieux. Il s'agit à l'évidence d'une garde assez importante, sans qu'on voit clairement si le vieil homme se croit en danger ou s'il s'agit d'une habitude régulière.

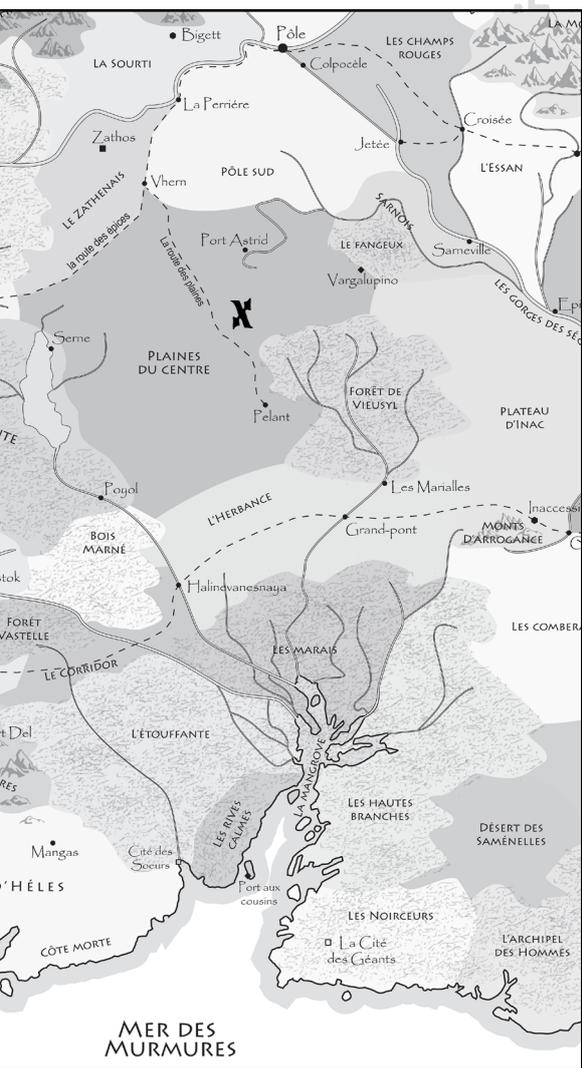
Moonglow s'adressera aux personnages pour un dernier conseil :

« J'ai bien réfléchi à notre problème de communication. Je m'en veux de ne pas pouvoir vous en dire plus, d'autant que pour retrouver Sunbeam, certaines choses « secrètes » pourraient vous être utiles. Et j'ai eu une idée !

J'ai fait des promesses, et certaines choses sont des secrets pour moi, que je ne peux ni évoquer ni révéler. Mais ce n'est pas le cas de tout le monde, en particulier pour certaines choses qui sont trop importantes pour être oubliées. Lorsque vous serez dans la jungle, essayez de trouver des tribus accueillantes, et demandez-leur comment vivaient les Pères, et surtout, comment ils sont morts.

Il y aura surement toutes sortes d'histoires là-dessus, mais certaines auront surement un fond de vérité, que vous pourriez trouver utile.

Bon voyage, mes amis, et revenez vite... avec de bonnes nouvelles ! »



Dans les plaines

Une fois sortis du Centrepôle, les PJs pourront se rendre compte que tout ne se passe pas bien dans les plaines. En effet, une vieille famille noble de la capitale a décidé de faire parler d'elle, et fiche dans le secteur une pagaille magistrale.

Humbert Garderon-et-Minstre des Andelles est le chef d'une très vieille famille de la haute noblesse dérigione. Le souci, c'est que la famille connaît actuellement de réels revers de fortune, car s'ils sont doués pour les armes, les Garderon-et-Minstre ne sont pas franchement des politiciens de premier plan.

Sentant que sa famille est en danger, Humbert a décidé de tenter un coup d'éclat, en reprenant en main un ancien territoire familial, situé au nord-ouest de Vieusyl, à l'est de l'ancienne route des plaines (voir le X sur la carte ci contre). Mais quelques éléments viennent compliquer ce projet.

- Plusieurs tribus sekekers vivent sur le secteur ou passent régulièrement pour approcher le Centrepôle.
- Une année particulièrement chaude dans la région a provoqué une prolifération anormale de Deinonychus. Les meutes ont connu un développement anarchique, au point qu'une rumeur insistante parle d'un monstre femelle donnant naissance à des hordes de lézards affamés.
- Des chasseurs attirés par la surabondance de cuir de Deinonychus ont envahi les villages du coin. Selon la bande, ils se comportent parfois en visiteurs corrects, parfois en bandits de grand-chemin occupant le village et se payant sur la bête.
- Quelques villages se sont cotisés pour envoyer un messenger à Serne et demander de l'aide à des mercenaires. Ceux-ci arrivent tout juste, et trouveront surement la situation aussi compliquée que les PJs, ce qui peut entraîner des malentendus.

En bref, on se retrouve avec six factions (Noblesse, Sekekers, Bêtes, Locaux, Chasseurs, Mercenaires) dont certaines sont hétérogènes, et la plupart aussi énervées que sûres de leur bon droit.

Toute cette histoire ne concerne en rien les PJs, mais le bordel ambiant peut ajouter de la couleur au voyage, provoquer quelques rencontres amusantes, voir même donner lieu à un scénario entier si vos joueurs décident de se mêler de cette affaire.

Notez que si l'idée du monstre est parfaitement idiote – il n'y a pas de monstre fertile dans le monde de Bloodlust, ou au moins pas sans une bonne raison – elle risque quand même de faire tiquer les Armes puisqu'elles connaissent Whitebear. Ne vous inquiétez pas : l'Arme n'est pour rien dans cette histoire, et vos joueurs la retrouveront un peu plus tard dans la saga.

Dans le prochain Chagar :

- Des légendes pour les joueurs
- Des réponses pour le meneur