

N°139 – 6 JUIN 12018

Aujourd'hui, aucune idée pour l'édito. Je m'aperçois soudain que je ne suis même pas certain de ce qu'est en fait, réellement, un éditorial. Vous constaterez l'état profond de détresse et de fatigue de la bête. Afin de reprendre un peu d'assurance, je file vérifier la définition sur Wikipédia.

*« En journalisme, un éditorial est un article qui reflète la position ou bien le point de vue de l'éditeur ou de la rédaction sur un thème d'actualité. Il peut aussi servir à mettre en valeur un dossier publié dans le journal. »*

*Originellement cantonné aux premières pages des journaux de presse écrite, l'éditorial se retrouve aussi dans des émissions de radio et de télévision, sur des sites web d'information et sur des supports multimédias. Il est généralement signé par le rédacteur en chef du journal mais peut aussi être confié à un représentant privilégié de la rédaction, appelé éditorialiste.»*

Et voilà comment, ayant grandi au siècle dernier et n'ayant jamais eu l'occasion de plagier mon travail scolaire sur le net, je rattrape ce manque évident trente ans plus tard.

Une vingtaine de ligne sans me fatiguer. Une colonne pleine.

Pas si mal en fait.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://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 » – 2<sup>ÈME</sup> PARTIE

Suite et fin des considérations sur le retour de la bande vers Pôle, et quelques détails sur Sunbeam, son Porteur, leurs pouvoirs et leur relation.

### QUELQUES DÉTAILS UTILES SUR SUNBEAM

#### • Sunbeam et son Porteur

Le terrifiant Sunbeam est massif, énorme, plus haut qu'un homme et au moins cinq fois plus lourd (cf. illustration du Chagar #129). Vous imaginez bien que Jangwa, un môme malingre et convalescent, est incapable de le soulever ou même de simplement le traîner.

Il se contente de se coucher contre, à côté ou dessus. Souvent au contact, il ne le colle tout de même pas en permanence. En fait, tant qu'il reste à portée immédiate – disons pas plus de cinq ou dix mètres – tout va bien.

Notez que Sunbeam se fiche en réalité des limites de distance habituelles. Il pourrait en fait rester « au contact » de Jangwa, même s'il s'éloignait de plusieurs kilomètres, maintenant qu'ils sont liés. Mais il ne veut pas. Du tout.

#### • Sunbeam et les autres

Sunbeam a sérieusement refroidi depuis qu'il a quitté la jungle, et devient peu à peu plus « maniable ». Le manche devient finalement presque normal, comme un bois oublié en plein soleil un jour de canicule. Le « fer » en revanche, reste perpétuellement incandescent, comme s'il sortait d'une forge. Manipuler l'Arme, la déplacer ou la changer de chariot est donc faisable mais pas facile, demandant un peu d'outillage ou d'improvisation, et pas mal d'efforts.

Notez que le Dieu, à moins d'être provoqué, se fiche de ce qui se passe, tant que ça ne concerne pas Jangwa. Les Porteurs qui le touchent ne risquent donc rien : pas de contact mental surprise risquant de tuer le Porteur, de pouvoirs agressifs, ou de mauvaises blagues dans ce genre.

#### • Sunbeam et la magie

L'Arme est particulière de plusieurs manières, comme vous le découvrirez plus tard, mais voici quelques infos pour la gérer sans une fiche technique complète :

• Sunbeam est puissant, complètement autonome, mais très mal réveillé. Il devrait donc être une présence dans cette partie de l'histoire, plutôt qu'un acteur réel.

• Il peut agir de lui-même sans ordre de son Porteur, mais celui-ci l'obsède. Il ne fera rien qui ne sera en lien avec Jangwa, et ne parle qu'avec lui.

• L'Arme agira, en gros comme une mère surprotectrice mais franchement distraite, mettant du temps à comprendre ce qui se passe, réagissant lentement, un peu à côté de la plaque, pour finalement déployer une puissance de feu terrifiante si besoin.

• Sunbeam a normalement accès à tous les pouvoirs du livre, à quelques autres, et tout cela à des niveaux effrayants. Il serait, par contre, dommage que les joueurs s'en aperçoivent aussi tôt.

• Beaucoup de ses pouvoirs sont « typés feu » avec des effets spéciaux de chaleur ou de flammes sur des pouvoirs habituellement plus discrets ou neutres.

• Si vous avez besoin d'utiliser des aspects techniques lors de la partie, partez du principe que les attaques de Sunbeam sont toujours mortelles sur un humain, et font autour de 15 ou 20 dégâts à une cible unique sans trop se fouler. Si les choses tournent vraiment mal – ce n'est pas le but, soyons clairs, mais autant que vous ayez toutes les infos – Sunbeam pourrait finir par utiliser une véritable tempête de fluide enflammé. Rien ne survivra à cette attaque. Pas de test. Pas de jet de sauvegarde. Hommes, bêtes, Porteurs, suivants, figurants et décors, tout sera rasé et carbonisé. Seules les Armes-Dieux et Jangwa sont à l'abri.

## VERS LE NORD, ENCORE

Le voyage vers le nord se fera en plusieurs étapes, avec des occasions de pêcher les infos suivantes. Libre à vous de gérer cela en ellipses rapides, ou de faire jouer quelques moments clés, selon votre rythme de jeu et les envies de la table.

### Branleboue sur Rogance

- On a aperçu Ivy, le fouet de Goupa, aux mains d'un nouveau Porteur. Il s'agissait d'un Batranoban apparemment, mais le couple a filé vers le Nord avant que Low-Pee puisse leur parler.

- Il y a de l'agitation dans le nord de la zone. Apparemment, de nombreuses troupes de la légion sont en mouvement autour de la voie du sud, sans qu'on sache pourquoi.

- Suite logique du point précédent : des tribus combattantes de l'orée et quelques bandes de guerriers de la jungle profonde sont en pleine agitation, craignant des attaques de l'Hégémone sur la jungle, ou des raids massifs esclavagistes<sup>(1)</sup>.

### Au niveau de la voie du Sud

- En fait, les légions sont là pour assurer la tranquillité de la voie, après que des rumeurs de rassemblements sekekers aient couru jusqu'à Inaccessible.

- La légion se comporte comme la légion, sûre d'elle, dominante et brutale, ce qui pourrait poser des soucis au groupe. Heureusement, la légion est aussi lourde, lente et pas totalement sur son terrain, ce qui présente quelques avantages.

- La population du cru est bloquée entre les Vorozions et les furies, détestant l'un, terrifiée par l'autre. La plupart des locaux ne sont vorozions que de nom, encore marqués de fierté alweg, ou se voulant carrément dérigions pour les plus rebelles d'entre eux<sup>(2)</sup>.

### Dans le centre

Il y a bien des rassemblements et des mouvements de tribus sekekers dans le centre, mais plus à l'ouest que sur le chemin de l'équipe. À moins de franchement chercher les ennuis, les Armes-brisées devraient se faufiler au nord sans soucis.

Veillez tout de même à confirmer ces rumeurs aux joueurs, puisqu'il s'agit d'un GROS indice pour un scénario spécial-sekeker qui approche à grands pas.

### À l'approche du Centrepôle

Les PJs pourront apercevoir les suites de la situation évoquée dans le Chagar enchaîné #119. Vous vous souvenez ? Mais si, voyons : des deinonychus en pagaille, des chasseurs, des brigands, des mercenaires et un noble trop sûr de lui.

Depuis – et à moins que vos PJs ne s'en soient déjà mêlés – la situation ne s'est franchement pas arrangé.

- La surpopulation de deinonychus s'est un peu réduite, mais les bestioles restantes sont en rogne et n'ont plus peur de rien. Elles opèrent maintenant en meutes plus soudées, plus agressives, et savent mieux estimer la dangerosité d'une bande d'humains.

- Les chasseurs n'ont pas tous renoncé, et continuent à pourchasser – et donc énerver – les meutes. Les moins doués, en revanche, se sont reconvertis en brigands et font payer cher aux villages une bien maigre protection.

- Humbert Garderon-et-Minstre des Andelles, le chef de la famille noble décidée à se rapprocher le coin, est mort dévoré par une meute. Sa fille Isandrelle, une adolescente de quinze ans presque aussi têtue que son père, a repris le flambeau. Elle se heurte, pour le moment, à la mentalité du coin, plus alweg que dérigione et franchement rétrograde quand il s'agit du rôle des femmes, en particulier quand elles sont jeunes et sans époux.

Tout cela doit évidemment être modifié et adapté pour introduire des conséquences du premier passage des PJs. Il n'y a pas vraiment de suite à cette petite histoire locale dans la campagne *Éclats de lunes*, mais

les joueurs ayant bientôt affaire à des intrigues politiques à Pôle, il pourrait être amusant de noter leur attitude envers la famille Garderon-et-Minstre des Andelles. Ainsi, des membres de la famille à Pôle pourraient plus tard servir d'alliés ou d'adversaires, si les PJs ont particulièrement aidé ou gêné la famille dans cette histoire...

(1) Les Gadhars savent globalement que les Vorozions ne pratiquent plus l'esclavage. Ils savent aussi, en revanche, que certains commerçants n'hésitent pas à braver cet interdit, payant des troupes pour récupérer de la marchandise sur l'orée, pour la revendre ensuite dans l'Ouest ou à Pôle. Les commerçants de l'Est, comme ailleurs, ont une manière bien à eux de concilier légalité, morale et bénéfices.

(2) Ils n'ont pas de vrai lien avec Pôle, mais quand on est Vorozion de seconde génération, fils d'une famille décimée ou brutalisée lors de l'invasion, on trouve l'inspiration ou la rébellion où on peut, quitte à s'inventer des liens avec un passé disparu depuis bien longtemps.

