

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

N°142 – 18 JUILLET 12018

La direction m'informe que je suis obligé de faire un édito, en fait. Apparemment, c'est dans mon contrat. Du coup, n'ayant pas plus d'idée qu'avant, voici un petit dessin.



Mais du coup, ça se voit peut-être que je ne suis pas trop dessinateur non plus. Non mais on va trouver une meilleure solution, promis.

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 » – 5^{ÈME} PARTIE

Cette fois, on attaque la partie « *Réunion au sommet* », où les PJs rencontrent les « Premières », le mystérieux groupe d'Armes liées à Moonglow, et surtout à Glandrim. Cette étape est importante pour la suite de la campagne, aussi vais-je essayer de ne pas trop la rater. Nous procéderons donc en deux temps. Cette semaine : le casting avec un tour des Armes présentes, de leurs styles et de leurs Porteurs. Dans le prochain Chagar : les discussions, infos et révélations que peuvent obtenir les PJs.

RÉUNION AU SOMMET – CASTING

Shade

C'est une lame courte et épaisse, assez discrète mais visiblement ancienne. C'est en fait une lame de chasse gadhare forgée par Sunbeam, et l'une des plus vieilles Armes du continent. Elle possède quelques pouvoirs puissants mais le plus remarquable est évidemment sa capacité de *Marionnettiste*. En fait, il est presque impossible de comprendre Shade sans commencer par son pouvoir spécial.

Shade est capable de prendre possession d'un être humain – non-Porteur – et de le manipuler complètement, pendant plusieurs heures. En revanche, elle reste liée à son véritable Porteur, et ne peut utiliser que ses sens, ses pensées et ses connaissances. Le Porteur doit donc pouvoir suivre et observer la Marionnette.

Depuis le temps qu'elle utilise ce pouvoir, Shade est devenue une experte de l'intrusion, habituée à enquêter sur ses futures marionnettes aussi bien en se renseignant qu'en faisant quelques intrusions mentales (cf. Métal page 326). Ainsi, elle peut utiliser des proies diverses pour accomplir ses quatre volontés à tous les niveaux de la société. Notez qu'une marionnette sous l'emprise de Shade est persuadée d'agir d'elle-même, ne sentant d'aucune manière l'influence de Shade. De plus, l'Arme a appris, depuis le temps, à aider une cible à rationaliser ses actions, lui fournissant de bonnes raisons pour chaque décision, et agissant en suivant une logique qui lui correspond.

La porteuse actuelle de Shade est Sophienne Rodance d'Armerie. Elle est la fille du précédent Porteur, mort avec son épouse dans un bête accident de dosage d'épice. La demoiselle considère l'Arme comme une mère de substitution, une amie imaginaire – en mieux – et sa professeure particulière. Membre d'une petite famille noble secondaire, Sophienne est une adolescente de 15 ans, dont les affaires paraissent essentiellement gérées par des assistants, conseillers, oncles et cousins. En réalité, Shade continue la formation de Sophienne, lui fait visiter la ville en tous sens, et lui présente tout un tas d'amis bien placés et utiles – tous étant évidemment des marionnettes habituelles ou de véritables alliés.

Shade est habituellement la manipulatrice de la bande, aussi bien dans les sphères politiques que militaires ou criminelles. Ses capacités de contrôle et d'enquête sont redoutables, quoique un peu limitées en ce moment, par une Porteuse adolescente, ce qui ne facilite pas la discrétion et l'infiltration. Sophienne est toutefois une bonne élève, et devrait vite trouver sa place dans le grand jeu.

Moonglow

Pour Moonglow, vous en savez déjà beaucoup et vous l'avez déjà utilisé comme PNJ plusieurs fois. Vous avez toutes les indications utiles sur lui au fil de la campagne, en particulier dans les chagars 90, 117 et 125. Seule modification majeure pour la scène : Moonglow n'est pas porté par « le vieux » mais par un PNJ que les PJs connaissent et apprécient. Je vous laisse choisir de qui il s'agit, et il n'y a que deux conditions : ce doit être un Touron de la Faille adulte et bien-portant, et ce doit être un ami des Porteurs.

Il paraît très amusé en voyant la tête des PJs, et se moque gentiment de leur surprise. Si les PJs l'interrogent directement en le découvrant ici, il leur conseillera un peu de patience : « Vu la tension de Moonglow, j'ai l'impression que vous allez en apprendre de belles aujourd'hui. Attendez que tout commence et que les Armes soient aux commandes, et posez simplement la question. Franchement, ça métonnerait que ça soit la grosse révélation du jour... »

HEARTNAIL

Arme-Majeure – Puiss 5 (800 points)
Épée en pierre de lune (Naenerg)
Personnalité masculine

Style : Bavard et excentrique, il ne tient pas en place. Parfois un changement d'attitude ou de ton rappelle l'étendue de sa puissance.

Aspects : Esprit analytique, Mémoire parfaite, Nombreux aspects de connaissance.

Pouvoirs : Apaisement, Aspect critique (plusieurs), Aura de courage, Bio-mécanique : cœur, Disparition et

Pouvoirs intériorisés, plein d'autres Limitations : Désir atrophié (Violence), Désir minimum (Connaissance)

Motivation majeure : Donner le goût de l'aventure à autrui.

Heartnail ⁽¹⁾

C'est une fine épée en pierre de lune, dont la lame est couverte de gravures complexes, ressemblant à des écritures mêlées. Les symboles sont si fins, si petits, qu'ils paraissent presque irréels, au point que le texte paraît changer avec la lumière.

Heartnail est un spécimen ; une Arme terriblement ancienne qui prétend être le deuxième Dieu incarné dans une Arme en pierre de lune. Quand on lui demande qui est la première, il répond par un sourire énigmatique⁽²⁾. Son histoire est longue et tumultueuse. Il est certain qu'il fut un Dieu sanguinaire dans ses jeunes années mais il se serait assagi après la fin de l'ère des chimères. Quand il parle de cette époque, toujours à demi-mots, c'est pour évoquer les horreurs commises par tous les protagonistes d'alors.

Heartnail est une Arme solitaire qui préfère la compagnie des mortels à celle des Dieux. Il adore voyager ; son plus grand plaisir est l'émerveillement de ses Porteurs face à des lieux inconnus. Pour les membres de la Route sans fin, Heartnail est une idole. Les légendes racontent qu'il a visité des endroits fabuleux que personne d'autre ne connaît : de titaniques ruines enfouies sous les montagnes, des palais perdus dans la jungle ou les déserts, voire même des continents lointains. La plupart de ces histoires sont probablement fausses mais Heartnail ne confirme ou n'infirme jamais rien.

Heartnail est un brin asocial, mais pas complètement. Il lui arrive de prodiguer des conseils à des Armes qu'il trouve intéressantes. Les Dieux violents, agressifs ou malhonnêtes sont exclus de cette liste. En revanche les membres de la Route sans fin ont presque toujours sa sympathie et il encourage le développement de cette faction chaque fois qu'il le peut. Il n'est pas officiellement membre de la Route car trop indépendant même pour une faction d'indépendants forcenés.

Le porteur d'Heartnail se nomme **Ruika**. C'est une hysnatone formoiré qu'on peut définir en deux mots : longue et curieuse. Pour le « Longue », c'est facile : 1m70 de haut, 50 kilos à peine, et 1m20 de jambes. Au premier coût d'œil, elle ressemble à une gamine montée sur des échasses. Son gros avantage ? Vous n'aurez pas le temps pour un deuxième coup d'œil si elle vous trouve douteux. Rapide comme une gazelle, agile et précise comme une chatte, elle peut détalier comme le vent en cas d'ennui, sauter des murs comme on enjambe une brique, et se faufiler dans des passages étroits sans même ralentir.

Autrefois voleuse dans les bas fonds de Néro, elle a récupéré Heartnail à l'âge de onze ans, et voyage avec lui depuis. C'est ici que le « Curieuse » entre en jeu. Heartnail est habitué à perdre ses Porteurs de deux façons. Certains meurent, évidemment, ce qui est assez logique avec un destin fait d'aventures étranges et de voyages passionnants. Mais d'autres se lassent du voyage ou prennent peur, ce qui brise le « cœur » de l'Arme. Elle les abandonne alors, toujours dans une aussi bonne situation que possible, repassant au besoin pour s'assurer qu'ils n'ont pas besoin de son aide ou envie de reprendre la route le temps d'une aventure. Mais pour Ruika, c'est différent : après presque vingt ans, elle n'a jamais été rassasiée, n'a jamais eu peur plus d'un battement de cœur, et n'a jamais reculé devant un mystère. Heartnail a trouvé en elle une âme soeur, et se repaît de chaque seconde en sa compagnie.

Mahogon

C'est un bâton de bois sombre, provenant clairement des jungles, et incrusté de fragments de métaux et de pierres diverses, communes ou rares, y compris des éclats de pierre de Naenerg. Long d'un mètre vingt, Mahogon est épais mais paraît léger, oscillant entre la canne solide et la matraque classieuse.

Mahogon est une Arme calme, agréable à écouter et attentive quand on s'adresse à elle. Elle paraît s'intéresser à tout le monde, et ne méprise aucune origine, position ou croyance, tant qu'on est capable de l'expliquer avec un minimum de clarté. Après un moment, on l'imagine facilement en diplomate, en souveraine ou en prof. Elle à même des manies de prof, comme de réclamer le calme quand on hausse le ton, ou de vouloir « récapituler la situation » dès que les choses s'embrouillent un peu. Elle prend d'ailleurs des notes presque en permanence, ce qui semble stresser Moognlow et Shade qui surveillent ce qu'elle écrit.

En plus de son ton docte et posé, Mahogon est visiblement une érudite, et particulièrement une historienne. Elle parle de tout un tas de cultures et de lieux comme si elle était originaire du coin, précise et passionnante, mais toujours un peu détachée. Ou presque toujours, car c'est généralement là qu'on s'aperçoit soudain qu'elle dit « Nous » quand elle parle des Sekekers.

(1) Ce texte est une reprise complétée d'une présentation faite dans le **Chagar #18** consacré à la Route sans fin. Le Porteur indiqué n'est pas le même, puisque la campagne Éclats de lune se déroule avant l'époque « habituelle » de l'édition Métal.

(2) Oui, c'est bien Moonglow, vous avez deviné juste. Mais la première fois, vous ne pouviez pas savoir. C'était en 2013. Vous étiez jeunes, beaux et naïfs en ce temps là. Pfiou. Ça ne nous rajeunit pas tout ça...

Car Mahogon – elle l'avouera sans façon – est une des fondatrices de la faction Sekeker. Cela promet quelques sueurs froides aux PJs, ou quelques frissons d'intérêt selon le style des Porteurs. De toute manière, comme elle le soulignera vite, ce n'est pas le sujet du jour, et on aura bien le temps d'en parler une autre fois. Si les joueurs vous trouvent un peu trop gentil côté « gros secrets » avec cette révélation, essayez de leur signaler qu'il y a sûrement une raison à ça. Il suffit de voir comment Moonglow, un allié proche des PJs, à ce stade de la campagne, joue encore les mystérieux. La franchise de Mahogon est due à un fait très simple : la nature même des PJs. L'Arme était une des meilleures amies de Glan'drim, et pleure encore sa disparition. Les PJs, à moins qu'ils ne cherchent franchement les ennuis, viennent d'hériter sans le vouloir d'une amie et d'une alliée sincère, quoique un peu flippante.

Concernant le Porteur de l'Arme, il n'y a pas grand chose à dire. C'est un polard d'une quarantaine d'années, anonyme et banal, et visiblement contrôlé par l'Arme de son arrivée à son départ. Il est habillé comme pour aller au marché, et c'est peut-être bien là que l'Arme l'a récupéré.

Urss

Il y a des Armes compliquées, magnifiques et précieuses. D'autres sont moins jolies, mais elles sont énormes, lourdes ou terrifiantes. Et il y a Urss. C'est un vieux canif au manche de bois rond, avec une lame simple qu'on peut ouvrir ou replier, et bloquer dans une position ou l'autre en tournant la girolle de métal. Ce n'est même pas une version moderne ou solide. C'est un bidule antique, improvisé et un peu bancal. Il n'y a pas plus simple que Urss, à part un bout de bois ou un casse-tête, et encore le second demande-t-il à être équilibré. Urss n'est pas équilibré. Il ne paraît pas précieux ni beau. Il névoque pas le mystère et la guerre. En fait, en bon canif, il évoque l'apéro, le saucisson et le pain aux noix.

Urss est une Arme étrange, qui ne semble pas faire grand cas de la vie compliquée de ses sœurs. Il n'a envie ni d'aventure ni de voyage, et les grands mystères paraissent lui faire plus peur qu'envie. En revanche, il s'anime vite quand on parle des potins de la cour, d'une pièce à la mode, ou de la nouvelle pâtisserie batranobane de la rue du lierre, celle qui propose des anneaux en pâtes à choux avec la petite crème à l'alcool dedans. Ils sont si jolis ces petits anneaux, avec leur glaçage au sucre. Et il n'y a jamais de crème qui déborde, c'est bizarre non ? Et comment ils fichent la crème dans le truc, d'ailleurs ?

Voilà le genre de mystères qui passionnent Urss. De tout petits mystères, pour une toute petite passion, dans un calme sain et relatif.

Le Porteur d'Urss s'appelle Malien d'Ondre-d'Escar. C'est un petit noble des terrasses, dernier descendant d'une famille aussi ancienne et respectée que discrète et ruinée. Notez que ruiné, à ce niveau de noblesse, signifie simplement qu'il n'a qu'un seul manoir de trente pièces, dans un quartier des hauteurs, et ne donne pas plus d'une fête par an. Quinquagénaire, il est marié en seconde noce à une gamine qui n'a pas la moitié de son âge et qu'il aime tendrement. Elle le trompe sans vergogne, passe sa vie dans les fêtes des hauteurs, mais lui ramène des rumeurs et des cadeaux ; en gros, tout le monde est content et ce n'est pas un si mauvais mariage.

Urss et Malien ont franchement des rapports de vieux couple, et s'intéressent à peu près aux mêmes choses. Ils sont à la fois attachants, rassurants, et franchement démoralisants pour une Arme normale. Le pire est qu'à bien y regarder, Malien paraît presque plus enjoué que son Arme, malgré ses habitudes et ses manies.

Si à un moment, un PJ finit par craquer et agresse Urss pour savoir à quoi il joue, ce qu'il cache ou tout autre doute exprimé sur la crédibilité d'une Arme aussi ennuyeuse, Urss lui répondra... calmement.

En fait, Urss est simplement un doux, une Arme tranquille, sans passion dévorante. Alors elle regarde les gens, et à y regarder de plus près, il y a bien plus de gens « banals » que de héros ou de monstres. Du coup, Urss observe ceux-là, pour avoir le plus grand spectacle possible, le plus varié aussi. Et vous savez quoi ? Ça marche pas si mal.

Parce que pour chaque grand complot qui agite les factions, il y a cent pièces rigolotes au théâtre ; pour chaque tueur en série, cent poètes de rues ; pour chaque guerre déjà vue et revue, à l'autre bout du monde, cent engueulades de voisinage compliquées et tordues, juste au coin de la rue.

Et bien sûr, passionnante et obscure, il y a la façon mystérieuse dont ce fichu Batranoban de la rue du lierre fiche la crème à l'alcool dans les petits anneaux de pâtes à choux. Ceux avec le glaçage au sucre.

