

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°145 – 29 AOÛT 12018

Là, normalement, y'a l'édito. Un petit texte sympa, bricolé en deux minutes, pour donner une ou deux infos ou faire une blague.

Les pieuvres sont vachement malines, mais très moches quand même. Info.

Toto marche dans la rue et il voit un truc rigolo, mais il comprend pas alors à la place il mange un truc sale. Blague.

Ouais.

Il faut vraiment que je dorme...

[Sauf bug majeur, suite de ce Chagar la semaine prochaine, au lieu des quinze jours habituels. On va essayer de faire des Chagars plus courts mais plus fréquents, pour retrouver un semblant de pêche.]

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 » – 7^{ÈME} PARTIE

On continue la section « Réunion au sommet » avec les Armes Premières avec les discussions, infos et révélations des nouvelles amies des Armes-brisées.

Rappel

Les participants à la discussion sont donc :

- *Shade* (Poignard) maîtresse des marionnettes
portée par Sophienne Rodance d'Armerie
- *Moonglow* (Bouclier) centre et fondateur secret de l'Éclipse de lune
porté par un ami des PJs
- *Heartnail* (Épée de pierre gravée) voyageur et fouteur de merde
porté par la jeune voleuse hysnatone Ruika
- *Mabogon* (Bâton de bois sombre incrusté de fragments)
porté par un quidam aussi banal que l'Arme est intrigante
- *Urss* (Opinel primitif) Arme calme rangée des affaires
porté par Malien d'Ondre-d'Escar, hôte, noble, calme et posé

BAVARDAGES AU COIN DU FEU

À suivre, les sujets sur lesquels les PJs sont susceptibles d'interroger les Armes, et les réponses correspondantes. Avant de commencer cette liste, il y a deux points que je préfère éclaircir.

1. Les Armes Premières en savent beaucoup sur le continent mais elles ne vont pas tout révéler aux PJs dès cette première discussion. Elles sont venues pour les rencontrer, pour se faire une idée à leur sujet, et même si elles partent plutôt sur une bonne impression (grâce à Moonglow), elles ne vont pas livrer le monde et ses secrets aux PJs sur un plateau.

2. Les Armes Premières en savent beaucoup sur le continent mais elles ne savent simplement pas tout. Pour beaucoup de questions, elles répondront donc facilement qu'elles n'en savent rien, et parfois, ce ne sera pas un mensonge.

3. Oui, je sais, j'avais dit deux points, mais celui-ci est davantage un rappel qu'un éclaircissement. Et puis je ne savais pas où le ranger, donc il est aussi bien ici qu'ailleurs. Les Armes Premières sont vieilles. Mais genre vieilles de chez vieilles. Les Armes Brisées, tombées en sommeil sous Mortepente un peu avant la fondation de l'Empire, ont déjà eu un mal de chien à se souvenir de leur vie passée (cf. Chagar #90). N'hésitez pas à invoquer la mémoire imprécise ou le manque de repères une fois de temps en temps, et rappelez aux PJs qu'ils connaissent bien cette sensation.

QUI SONT LES PREMIÈRES ?

Les Premières sont un groupe d'Armes-Dieux particulières, ayant en commun d'avoir été toutes forgées, réparées ou décorées par Sunbeam et son premier Porteur, Watanani. Toutes les Premières se sont éveillées dans la chaleur de Sunbeam, et chacune a suivi le marteau pendant ses aventures.

Sunbeam a forgé un tas d'autre armes (sans A majuscule) lors de ses aventures, et toutes ne se sont pas éveillées, loin de là. Il n'y a eu, au grand maximum qu'une grosse trentaine de Premières. Urss parle plutôt de cinquante, mais il est le seul à aller aussi haut. Sunbeam n'est – a priori – pour rien dans l'éveil des autres Armes-Dieux.

Aujourd'hui, il ne reste qu'une quinzaine d'Armes Premières en activité. Certaines ont disparu, purement et simplement, cessant de se manifester. D'autres se sont retirées du jeu, demandant à ce qu'on leur fiche la paix. Quelques unes sont « parties » de Tanæphis. En entendant ça, Mahogon paraîtra se tendre, mais Moonglow la rassurera : « Ils étaient là quand les Piorads sont arrivés. Ils savent qu'il y a des choses au delà de l'océan. On n'en parlera pas aujourd'hui, mais il faudra qu'ils rencontrent Tempête. »

D'OÙ VIENNENT LES ARMES

Question logique, quand on se fait appeler les Premières, mais les Armes n'ont pas cette réponse. Elles connaissent simplement ce que savent toutes les Armes. Il y a un lieu avant l'incarnation, un néant froid et obscur, et un après, dans la chaleur délicieuse de Tanæphis.

Les Premières se sont incarnées il y a trois millénaires de cela, et elles sont certaines que Sunbeam était la toute première Arme incarnée. Depuis, elles ont travaillé à beaucoup de choses, ont obtenu pas mal de réponses, et un bon paquet de toutes nouvelles questions.

Si les PJs gagnent leur confiance, c'est promis, on leur en dira plus. Mais pour commencer, il va falloir qu'eux aussi répondent à quelques questions⁽¹⁾.

SUNBEAM ET SON HISTOIRE

Sunbeam et les toutes Premières s'incarnent dans les jungles, dans les derniers brasiers d'une terrible guerre. Les Pères ? Sages et doux ? Mon cul ! C'est loin, évidemment, mais celles qui y étaient se rappellent d'un conflit sanglant, entre les tribus déchirées d'un empire en ruine. Le Porteur de Sunbeam, son tout premier, était un gamin de la race des Pères, nommé Watanani.

Il a guidé hors des Jungles les restes brisés de son peuple. C'était un mélange de tribus humaines, avec des Chimères et quelques demi-grands – méteils de Pères et d'humains. Il les a tous guidés le long de la côte, aussi loin que possible des jungles et des derniers Pères qui se battaient encore. Le peuple de Watanani s'est installé sur la côte Est, dans les zones qui deviendraient Gorn plus tard. Il y avait de plus en plus d'Armes, en ce temps là, et le monde était un vrai chaos, mais grâce à Watanani et Sunbeam, le peuple a survécu. Le nombre de Premières a cru, peu à peu, et chacune a pris sa place auprès du Père et du Premier.

Plusieurs générations plus tard, le peuple a fondé sa capitale, à l'embouchure du grand fleuve de l'Est – oui, les premières fondations de Néro ont été posées par un peuple métissé de Gadhars et de Chimères. Les choses se présentaient bien, mais ça ne dure jamais longtemps.

Vous vous rappelez du grand frisson, quelques part autour de 500 aN (cf. Chagar #90, page 10, scène 6) ? Il s'est passé quelque chose de très proche en ce temps-là. On l'a tous senti, mais Watanani a pris un vrai coup de sang. Il voulait aller voir ce qui se passait, mais c'était clairement loin à l'est de l'autre côté de la mer. Sunbeam ne voulait pas abandonner le peuple, surtout que la guerre était plus proche que jamais. Ils se sont retirés dans la maison des fumées, et ils ont parlé. Aucun d'entre nous n'a pu y assister, et on est resté à attendre.

Au final, le lien a été brisé, et Watanani a quitté le peuple. Il a confié Sunbeam à un de ses descendants, puis il a pris la mer avec des pirogues menées par ses fils et quelques Premières. On ne l'a jamais revu.

LE DÉBUT DE LA FIN

Le Premier a commencé à déraiper juste après. On n'avait pas prévu qu'un homme serait incapable de tenir Sunbeam. Watanani était un Père, un vrai. Un tisse-magie presque immortel. Le gamin était un fils de plusieurs fils, costaud, mais pas même demi-grand. En moins d'un an, il en avait pris dix, et on savait tous que ça ne marcherait pas.

Les années qui ont suivi ont été étranges. On a testé tout un tas de choses, certaines pour l'aider, d'autres pour aider le peuple. Mais croyez-moi, trop de cuisiniers aux fourneaux, c'est la recette pour un bon désastre. À cet époque, on n'avait pas prononcé le Pacte, et les Armes pouvaient commander en direct, sans prendre de gants. Certaines agissaient comme des Dieux-Trônant, demandant la vénération de fidèles soumis. D'autres profitaient simplement de leur pouvoir, sans réfléchir aux conséquences.

Nous avons fini par faire une connerie. Pas question d'en parler aujourd'hui. Même entre nous, on l'évoque à peine, et seulement « à Porteur pinté » comme dit le vieux. Simplement, on a merdé dans les grandes largeurs, et Sunbeam a fichu le camp.

Quelques-unes d'entre nous l'ont suivi, fidèles des fidèles, et les autres sont restées pour réparer nos bévues. On est reparti vers le sud, remontant notre propre trace, des siècles plus tard. Une partie du peuple est venu avec nous mais beaucoup, déjà, avaient peur. À mesure qu'on revenait vers la jungle, on a pu confirmer que les Pères survivants avaient fini de s'entre-tuer. C'était une bonne nouvelle pour les jungles et la tranquillité du monde, mais pas pour Sunbeam.

Nous nous sommes réinstallés près du vieil empire, et on a essayé de retrouver nos racines et celles du peuple. Le dernier règne a commencé.

(1) Histoire de satisfaire nos amis lecteurs / meneurs curieux, nous commençons par les réponses des Armes Premières, mais elles auront aussi quelques questions à poser.

Rappelez vous que cette partie du scénario est une rencontre dans tous les sens du terme. Les PJs ont leurs buts et leurs idées, mais les Premières ont aussi envie de savoir certaines choses, et la suite de la campagne dépend en grande partie des réponses des Armes Brisées.

ET LA SEMAINE PROCHAINE ?

- Le dernier règne
- Le pacte
- Glan'drim
- Le rêve, l'appel, l'éveil
- Tangorogrim
- La Mort carmin
- Sunbeam et l'enfant
- La sœur jumelle