

N°147 – 19 SEPTEMBRE 2018

La semaine dernière, j'ai eu le malheur de souhaiter une bonne rentrée aux plus jeunes d'entre vous, et j'ai apparemment choqué les plus vieux de nos lecteurs. Ils ont eu l'impression que je ne m'intéressais pas à eux, que je me concentrais trop sur la rentrée des petiots, et pas assez à leur reprise à eux, les vétérans, les chenus, les travailleurs.

Je tiens à vous détromper. Je n'ai fait cet édit que par facilité, pour exploiter l'actualité la plus basique – la rentrée scolaire – pour obtenir les lignes nécessaires à occuper cette colonne.

Vous ne devez y voir aucune volonté marquée ; ni intérêt particulier pour nos jeunes lecteurs, ni rejet ni mépris de nos plus vieux amis. Je me fiche de chacun d'entre vous avec la même intensité, et ni la rentrée des classes ni le retour au boulot n'éveille en moi aucun véritable intérêt.

Notez que même cet édit ne doit pas être vu comme de réelles excuses ou une façon de calmer les craintes – de qui que ce soit. J'ai seulement trouvé là un sujet facile et vaguement drôle⁽¹⁾ pour remplir cette colonne, puisque j'y suis obligé par ce fichu contrat. Et finalement, comme vous pouvez le voir...

Ça a marché.

(1) « Drôle » est peut-être exagéré. Disons rigolo, récréatif, ou vaguement divertissant dans le genre clown triste de fin de banquet.

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 » – 9^{ÈME} PARTIE

Fin de la section « Réunion au sommet » avec les Armes Premières. Il y a peut-être des questions manquantes ou des points à éclaircir, aussi feront-nous, au besoin, un complément à ce Chagar en fonction de vos retours.

LE PACTE

Le terme « le Pacte » a été utilisé dans le Chagar #145, dans « *Le début de la fin* »⁽¹⁾, et nécessitera sûrement des explications.

Les Premières refuseront de s'étendre longtemps sur le sujet, car il touche à des secrets bien trop profonds pour un premier contact. En revanche, elles accepteront de donner une définition rapide du Pacte. Il s'agit d'un accord entre les plus vieilles Armes-Dieux, aussi bien les Premières que d'autres Armes tout aussi anciennes, nées loin de Sunbeam. Les termes du Pacte sont extrêmement simples : il interdit à toute Arme-Dieu, sans aucune exception, de fonder une « religion » vouée à son culte.

Le Pacte n'est pas simplement une promesse entre tout un tas de vieilles Armes. C'est aussi une loi, qu'elles ont imposée au fil des âges, le plus discrètement possible. Et le but n'est pas seulement d'empêcher la mise en place d'une religion liée à une Arme en particulier, ou à un groupe d'Armes. Le but est d'étouffer dans l'œuf toute idée de religion, de vénération abstraite ou de culte organisé. Cela inclut de la violence évidemment, pour punir les contrevenants, mais aussi de la discrétion, pour que la notion même de religion disparaisse peu à peu du monde des humains.

Les Armes-Dieux ont fini par s'y faire, les vieilles Armes s'assurant du respect de la « tradition » par les plus jeunes. Les Armes Brisées devraient bien se souvenir de l'épisode « *Dévotions et déboires* » du prologue (Chagar #90, pages 6 à 8). Si les Armes se renseignent au sujet d'Astrénor, on leur confirmera qu'il était un des chefs de la purge, qui était l'opération de mise en place du Pacte. Ce n'est pas une Première, et personne ne sait trop ce qu'il est devenu. Seul Heartnail hasardera une supposition : « *Je crois qu'il a fusionné à l'époque de la révolution des Vorhs, mais je n'en suis pas certain. Il y a eu des rumeurs en tout cas...* »

Le Pacte, ses motivations, et le mystère d'un monde sans religion, tout cela repose clairement sur des secrets profonds et terribles. Les Armes Premières n'en diront pas plus, et en attendant... Silences.

TANGOROGRIM

À un moment ou à un autre, vous devriez bien trouver un moyen de revenir sur les aventures de vos PJs, et sur leur passage dans l'Ouest. Dès que le nom de Tangorogrim est lâché, profitez-en pour tomber sur vos joueurs. Toutes les Armes présentes – excepté Moonglow, qui en sait déjà assez – voudront parler de lui avec les PJs, et savoir ce qui s'est passé précisément. Soyez pressant, fouilli, chiant au besoin. Les joueurs doivent comprendre que vous en faites un poil trop, et que ça cache quelque chose. Votre but est ici de pousser l'équipe à rendre la politesse aux Premières : pourquoi Tangorogrim les intéresse-t-il tant ?

Après un moment d'embarras, elles finiront par répondre, car la question concerne en fait directement les Armes-Brisées. En réalité, Tangorogrim n'est pas juste un méchant quelconque, ou un croque-mitaine de plus dans le monde. C'est une frangine ; une Première. En fait, elle fait même partie de la toute première bande, puisqu'elle fut forgée dans les jungles, avant que Watanani et les siens ne fuient vers le nord. Sunbeam, avant de lancer la migration, forgea cinq Armes qu'il confia à ses proches pour protéger le peuple lors du voyage. Dans ce groupe se trouvait aussi Moonglow, et Shade, et il est évident que toutes deux sont très affectées par la discussion⁽²⁾.

(1) « 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. »

(2) Les deux derniers membres de la « garde » n'étant pas là, les Premières n'en diront pas plus, refusant de parler pour les absents à la réunion. Vous voyez, je vous l'avait dit : une excuse bien pratique quand vous ne voulez pas ou ne pouvez pas répondre.

Normalement, les PJs devraient connaître un petit moment de panique – assez pardonnable – en découvrant que les Premières ne sont pas aussi unies et sympas qu'on le leur a fait croire jusque là. La réalité est encore un peu plus horrible que ça. Les Premières s'entendent en fait assez bien, à un ou deux poils de cul près. Comme dans toutes les familles, il y a un oncle connard qui emmerde tout le monde et gâche l'ambiance aux fêtes et un cousin dont tout le monde a honte. Mais dans l'ensemble, c'est un groupe bien plus uni que la majorité des factions d'Armes. Pour Tangorogrim, les choses sont plus compliquées... et plus tristes.

Le Cimenterre est donc une Arme très ancienne, qui vécu avec sa « famille » durant une bonne partie de l'âge mythique. C'était à l'époque un frangin parfaitement fréquentable, voire sympa, même s'il avait clairement un côté fouteur de merde, tendance brute épaisse. Le drame est arrivé pendant le règne des elfes. Comme beaucoup d'Armes puissantes, les Premières se sont impliquées dans le combat contre les mages. Tangorogrim était en première ligne, souvent, trop souvent, et il a fini par perdre un Porteur un peu trop près d'une grande cour. Il a disparu et on ne l'a plus revu de toute la guerre.

Quand les Rivers l'ont ramené de Pôle, il était devenu... différent. Il ne comprenait presque plus rien, s'emportait pour des brouilles, et souvent, évoquer des souvenirs communs le mettait dans une rage folle. On ne pouvait plus parler de Watanani avec lui sans qu'il crame la moitié de la zone.

Avec pas mal d'entre nous, ce genre de folie aurait été gênant, sans plus, mais avec son emblème, sa putain de foudre de Raz, c'était une vraie galère. À d'autres moments, il était complètement éteint, et sans aucun souvenir clair, un peu comme une Arme mineure.

Ce sont surtout les frangines qui se sont occupées de lui. Glan'drim et Glasspider. Au final, il valait mieux une teigne comme Glass', alors Glan'drim lui a confié la garde du frangin cassé. Vous en parlerez avec elle, ça vaut mieux. On n'a presque plus revu Glan'drim après ça, à part pour le débarquement des gros cons. Et vous savez mieux que nous ce qu'elle est devenue après ça.

LES PREMIÈRES, PRÉCISIONS UTILES

Sauf inattention majeure, les joueurs devraient tiquer sur une formule particulière dans les explications qui précèdent : « *Mais avec son emblème, sa putain de foudre de Raz, c'était une vraie galère* ». Les PJs devraient bien situer ce qu'est la « foudre », après leur visite au cratère (cf. Chagar #115). Mais qu'est-ce qu'un emblème ? Les Premières se feront un peu tirer l'oreille pour donner cette réponse, mais elle finiront par céder, pourvu que les PJs ne s'y prennent pas comme des manches.

Chaque Arme Première dispose d'un pouvoir particulier, extraordinaire, qui la met hors du spectre normal des capacités d'Armes. Les Armes-Dieux peuvent avoir des pouvoirs exotiques, rares, bizarres, mais jamais vraiment uniques ni totalement délirants. Avec les emblèmes, les limites sautent, et les choses deviennent franchement étranges :

- Moonglow, et sa capacité à communiquer avec les Armes de pierre de lune.
- Tangorogrim et sa foudre (et oui, c'est encore pire que ce que vous ne pensez).
- Shade et sa capacité à posséder et manipuler les gens.

Heartnail, Mahogon et Urss se montreront plus discrètes sur le sujet, « *histoire de garder un peu de mystère pour la prochaine réunion* ». Des PJs un peu attentifs pourront sentir que ce sujet n'est pas facile pour les Armes Premières, et qu'elles n'en parlent pas facilement avec des extérieures. Une nouvelle preuve, malgré les zones d'ombre, de la confiance qu'on semble vouloir leur offrir.

Et pour clore le sujet des pouvoirs bizarres : notre petite bande d'Armes au look étrange, barrées d'or. Chez elles, certains pouvoirs se sont révélés un peu bancals lors de leur récent réveil, agissant en biais par rapport aux règles classiques du fluide (cf. Chagars 92 et 97).

Voilà enfin l'explication des bizarreries des Armes-Brisées. Définitivement marquées par l'or et la magie de Glan'drim, elles sont devenues des Premières « *par alliance* » ou par héritage. Si un joueur fait ce lien, cette déduction, et en parle aux Premières, il finira de convaincre tout ce petit monde de leur lien évident, si c'est encore nécessaire. Bingo.



LE RÊVE, L'APPEL, L'ÉVEIL, L'AVENTURE

S'il reste quelques doutes chez les Armes sur la façon dont tout cela s'est agencé, c'est le moment de lever les incertitudes. Entre les recherches des PJs, les renseignements du réseau des lunes, et les infos piquées à droite et à gauche, Sunbeam peut maintenant affirmer que les choses se sont passées dans l'ordre et la logique que voici.

- Naissance de Jangwa
- Pour une raison encore inconnue, Sunbeam ressent la naissance de l'enfant.
- L'Arme prend le petit pour Watanani, le perçoit comme un allié ou le choisi – ce point là n'est pas encore clair – mais à l'évidence, l'apparition de Jangwa sort Sunbeam de son long sommeil.
- Le cri de Sunbeam – destiné avant tout à Jangwa – est entendu par les Premières
- ... mais aussi par les Armes Brisées, grâce à la marque et à l'héritage de Glan'drim.
- Les Armes Brisées sortent peu à peu de leur torpeur, et l'une d'elles, dans une demi conscience, parvient à activer un pouvoir pour tirer l'équipe de son tombeau.
- L'équipe, sans savoir ce qui se joue autour d'elle, se lance aux troussees de Ahtyz.
- Le réseau entend peu à peu parler des Armes Brisées, mais Moonglow ne situe pas tout de suite à qui il a affaire. Le temps qu'il ait de vrais doutes, les PJs sont partis dans le grand Nord.
- Moonglow a enfin des nouvelles des PJs, quand ils libèrent Vayatiri. Leur réapparition dans une affaire liée à Tangorogrim – un frangin – lui paraît un hasard un peu gros, et il demande qu'on lui ramène la petite bande.
- Les Armes Brisées remontent vers Pôle. Moonglow tente d'organiser une réunion des Premières, mais il n'a pas assez de temps. Il choisit donc d'occuper les PJs sur une autre tâche essentielle, pour laquelle ils présentent toutes les qualités : retrouver Sunbeam et le mettre en lieu sûr.
- Et... on a fait le tour.

SUNBEAM ET L'ENFANT

Concernant l'avenir de Sunbeam et du petit Jangwa, Moonglow sera assez rassurant. Pour lui, il suffit de laisser du temps au Premier pour qu'il se réveille tout à fait, et tout s'éclaircira de lui-même. Sunbeam est le mieux placé pour expliquer ce qui se passe avec ce petit Gahdar. Une fois revenue en pleine possession de ses moyens, l'Arme devrait désembrouiller la situation.

Sunbeam et Shade se sont déjà assuré de l'aide d'un allié en ville, qui pourra les aider à protéger le Premier, et à garder le même en pleine forme. Il s'agit de Sleeper, un pont de Mois du bonheur. L'Arme est un vieil allié de certaines Premières, et dispose de pas mal de contacts utiles en ville, dont il accepte de faire bénéficier Moonglow pour cette affaire. Le Bouclier proposera donc aux joueurs d'amener eux-mêmes Sunbeam et Jangwa à Sleeper, pour s'assurer que tout se passera bien. [*Prochainement dans le Chagar Enchaîné...*]

LA MORT CARMIN

Dernier point de discussion un peu tendu : la Mort carmin. Les exploits des PJs dans ce domaine ne sont pas passés inaperçus et les Premières voudront en savoir plus.

C'est un bon moment pour vous, meneur, si vous voulez refaire le tour de la campagne, et poser des questions en vous cachant derrière les PNJs du moment. Ainsi, vous verrez mieux ce qui a marqué les joueurs, ce qu'ils ont retenu, et plus important, ce qu'ils ont totalement oublié. Utilisez les discussions pour faire des mises au point sur ce qui n'est pas clair, et rafraîchir un peu la mémoire de la bande.

Mahogon finira par rappeler aux PJs que Tangorogrim était une Arme importante de la Mort Carmin, et que sa libération risque de poser quelques problèmes. Le fait que ce soit aussi une Première laissera tout le monde dans l'expectative : les rapports de Tangorogrim avec ses sœurs ne sont pas toujours faciles depuis la fin de l'âge des elfes, aussi n'est-il pas évident de prévoir sa réaction envers les Armes Brisées.

Mais pour Heartnail, éternel optimiste, il y a peut-être du bon dans tout ça.

« Une chose est sûre : il y a un coup à jouer. Vous l'avez libéré d'un sale guépier, et s'il l'a compris, ça peut jouer en votre faveur.

Il faudrait sûrement comprendre comment vous avez été mêlés à cette histoire. Mais si on parvient à le contacter, à régler vos différents avec la Mort carmin, et à apaiser les tensions, vous pourriez être ceux qui nous ont ramené un Père ET un Frère. De foutus héros, en fait... »