

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°90 - 7 SEPTEMBRE 2016

Après quelques apéritifs et faux départs, voici le premier service de la version 2016 de la campagne « Éclats de lune ». C'est évidemment un document réservé aux meneurs et à eux seuls, à garder loin des yeux de vos joueurs.

Ce Chagar vous propose une soirée de jeu, une histoire pour Bloodlust, mais avec un format inhabituel. Les joueurs ne vont pas vivre une aventure, mais s'en rappeler. Ils auront donc droit à toutes les hésitations, à tous les flous, contradictions et erreurs qui accompagnent l'exercice de la mémoire.

Votre but ? Créer un groupe d'Armes avec son passé, ses amitiés, ses petites habitudes et ses vilaines tensions. Un groupe constitué, prêt à affronter une des plus grandes menaces qui ait jamais pesé sur le continent.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



SCÉNARIO 0 / PROLOGUE – « AUBES ROUGES »

Pour lancer cette version de la campagne « Éclats de lune » (ÉdL dans la suite des textes), nous vous proposons une soirée un peu particulière. Au cours de celle-ci, vous créerez un groupe d'Armes-Dieux et vous vous « rappellerez » leurs premières aventures, celles qui feront d'elles un groupe uni et solide, et non une de ces bandes errantes qui se séparent ou se trahissent au premier cahot sur la route.

MAIS POURQUOI ?

Ce prologue et son format étrange sont un héritage, ou peut-être plutôt une conséquence de la première version de la campagne. Dans le premier scénario de la version *Bloodlust Classic* de cette histoire, les Armes des joueurs sont reliées par une histoire commune : elles se sont connues au cours d'une guerre, ont toutes aimé une même Arme, et l'ont perdue suite à une terrible trahison.

C'était à la fois génial (ce genre d'introduction n'était pas courante à l'époque) et horriblement frustrant (l'histoire expédiée en une demi colonne, était à la fois inspirante et trop imprécise). Les joueurs restaient sur leur faim, et avaient l'impression d'arriver au milieu du film. Pire, une fois le premier scénario fini, cette histoire fondatrice du groupe ne ressortait jamais du chapeau, et n'avait aucune influence sur la suite de leurs aventures.

En réécrivant ÉdL, nous avons d'abord pensé supprimer simplement cet aspect, pour commencer avec un groupe plus classique. Puis l'idée de ce prologue est venue, et avec elle quelques nuits blanches, à trouver comment recréer cette histoire, la faire vivre aux joueurs sans en faire une campagne à part, et surtout comment l'intégrer à l'histoire entière.

Le présent livret est notre tentative de lancer la campagne de manière un peu originale. Très franchement, je ne saurais pas bien vous dire dans quelle catégorie rentre cette soirée de jeu. Ce n'est pas du JdR classique, ni de l'écriture partagée. Ce n'est pas du plateau ni du narrativisme ouvert. Si l'un d'entre vous trouve à quel style de jeu ceci appartient, nous serons ravis de l'apprendre, comme nous serons ravis d'avoir vos retours, vos impressions, vos conseils et vos corrections. Pour cela, venez simplement participer sur le site et sur l'article dédié (www.bitly.com/Chagar-90-faq).

ET ÇA SE JOUE COMMENT ?

Ces aventures se dérouleront dans un passé lointain du continent, entre la fin de l'âge des mythes et la fondation de l'Empire dérigion. Vous ne les jouerez pas comme une partie classique de Bloodlust, mais au fil de simples discussions, les Armes se remémorant leur passé commun avant d'attaquer la « vraie » campagne.

Au cours de cette soirée, le meneur et les joueurs coopérerons afin d'accomplir trois tâches essentielles pour la suite des opérations :

- Créer le groupe d'Armes-Dieux, avec ses liens, ses motivations et ses tensions.
- Écrire une histoire commune, enrichie par les choix et les impros des joueurs.
- Introduire des figurants et des histoires qui serviront ensuite dans ÉdL.

Notez que pour cette histoire et pour le reste de la campagne, nous considérerons que le groupe « type » compte de 3 à 5 Armes-Dieux. Si vous jouez avec un groupe atypique (Trop d'amis ? Pas assez ? Quelques personnalités multiples ? Vous faites jouer Bloodlust à une colonie de vacances ? Vous êtes dingues ?) il faudra faire de petits ajustements.

MENEUR QUI ENTRE ICI...

Histoire de vous faciliter la tâche, voici un rapide résumé du déroulement de la soirée. Nous reviendrons en détail sur chaque séquence dans le reste du livret.

Introduction –

- **Situation** - Le meneur explique le thème de la soirée, et indique aux joueurs les différences entre Tanæphis en 1040 dN et cette version plus antique.
- **Choix des Armes, des rôles et des figurants** - Chaque joueur choisit l'Arme qu'il veut jouer dans un deck de cartes, ainsi qu'un « rôle », un style pour son arme. Les joueurs choisissent aussi en commun une dizaine d'Armes qu'ils mettent de côté. Ce seront les visages des futurs figurants, amis ou ennemis.

1er âge – Rencontres –

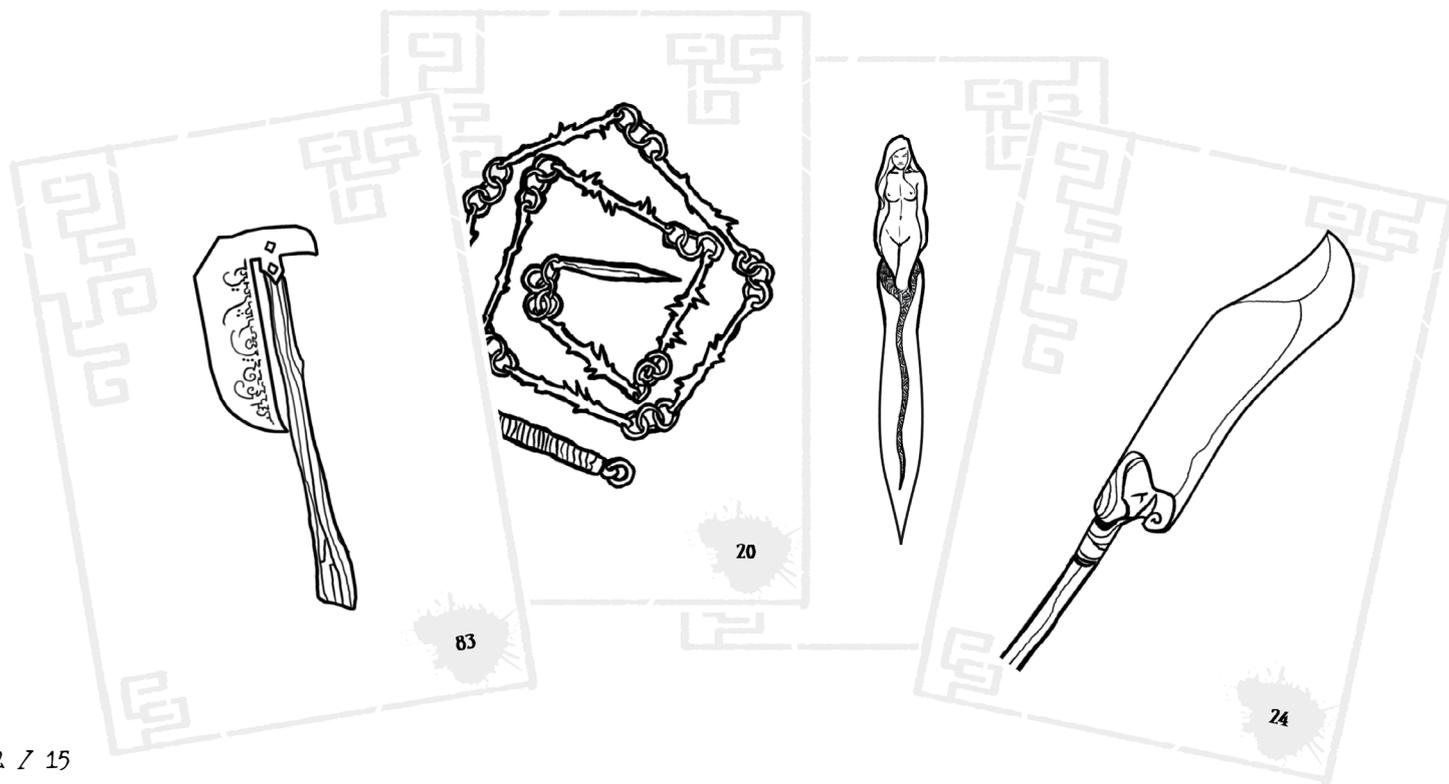
- **Scène 1** - Cette scène est la rencontre entre les premières Armes du groupe. Deux Armes se rencontrent au cours d'un bête cambriolage qui tourne mal.
- **Scène 2** - Cette scène raconte la suite de la composition du groupe. Deux Armes se rencontrent dans les jungles, où elles montent une religion à leur gloire.
- **Scène 3** - Cette scène raconte la réunion des groupes précédents. Envoyés par un puissant chef de guerre, le premier groupe vient mettre un terme au culte du second groupe.

2ème âge – Glan'drim –

- **Scène 4** - Cette scène introduit les Hadits, une famille que protégeront les Armes durant de longues années. C'est aussi là qu'apparaît Glan'drim, une Arme qui changera le groupe et deviendra essentielle pour toutes les Armes de vos joueurs.
- **Scène 5** - Le groupe vit un événement mystérieux de la vie de Tanæphis, inconnu jusque là : le grand vertige.
- **Scène 6** - Après quelques années calmes, les Armes vivent un autre moment important de l'histoire du continent, lorsque les Piorads débarquent et bouleversent toute la côte est.

3ème âge – Trahisons –

- **Scène 7** - Les Armes ayant fui dans l'Ouest pour protéger les Hadits, se retrouvent aux prises avec un vieil ennemi, qui se révèle en fait moins fâché que prévu.
- **Scène 8** - Alors qu'ils travaillent pour les Adeptes du Muffin, les joueurs sont trahis par l'un des leurs, et plongent dans une longue torpeur. C'est la fin de cette soirée souvenir, et nous retrouverons les Armes bien plus tard, pour le scénario 01, « Rage froide ».



TANÆPHIS EST EN GUERRE...

Nous sommes sur Tanæphis, terre brûlante de combats et de passions, en l'année... Aucune idée en fait. Il n'y a pas de calendrier unifié. Les elfes ont disparu depuis deux ou trois siècles et le monde est encore un vaste chaos. Les guerres du sang s'apaisent à peine, alors que meurent les dernières chimères.

Introduction –

Pour vous faire une idée de la situation, jetez donc un coup d'œil à l'aide de jeu n°1. Elle reprend simplement les infos issues du Chagar n°81, afin de familiariser vos joueurs avec ce cadre de jeu. Vous pouvez la distribuer directement à vos joueurs, la conserver pour vous, ou leur proposer après une introduction de votre cru. Faites selon votre goût et les habitudes de votre table.

Ce document vous servira de base pour la présentation du monde, et aidera vos joueurs à se glisser dans ce nouveau cadre. Ce prologue ne durant qu'une soirée, il n'est pas utile d'en savoir autant sur ce vieux monde que vous en savez sur Tanæphis. Vous devez juste être assez à l'aise pour improviser au fil de la soirée, et remplir les blancs de l'histoire. Si vous faites quelques erreurs, oubliez un élément ou vous emmêlez sur un peuple, ce n'est pas catastrophique ; toute cette histoire n'est faite que de vieux souvenirs, et la mémoire a ses ratés que vous pourrez corriger par la suite.

Les Armes-Dieux –

Voici venu le moment de créer les Armes du groupe, ainsi que les Figurants du prologue. Pour cela, munissez vous du deck de carte des armes (aide de jeu n°2).

Laissez les joueurs le feuilleter un peu, puis demandez-leur de faire trois choix :

Les joueurs doivent choisir en commun une Arme qui leur parle, leur plaît à tous, parmi les cartes du deck de 01 à 50.

Puis ajoutez les cartes 51 à 88 :

Chaque joueur doit choisir le look de son Arme pour la campagne à venir.

Chaque joueur doit choisir deux cartes qui lui plaisent ou l'amuse. Ces cartes serviront pour « looker » des PNJs au cours de la soirée.

Tous ces choix sont fait en commun et ouvertement, afin que tout le monde ait une Arme qui lui plaise, et que l'Arme commune convienne à tout le monde. Une fois les choix faits, chaque joueur conserve sa carte, et le meneur récupère toutes les cartes de PNJs. Pensez à noter aussitôt l'arme commune.

Les rôles –

Le prologue est aussi l'occasion de créer les Armes des joueurs de façon originale, à partir d'un livret d'Arme. Posez les livrets sur la table (aide de jeu n°3), et laissez les joueurs les feuilleter. Chaque feuille contient le nom, les caractéristiques essentielles du rôle, et quelques premières pistes. Le reste du livret est un rappel de quelques règles et une fiche simplifiée. Il n'est pas obligatoire de créer précisément l'Arme au cours de la soirée, de A à Z. Mais la fiche permettra au joueur de noter les idées à mesure qu'elles apparaissent, et de ne rien perdre de ce qui se passe lors de la soirée. Avec chaque fiche, les joueurs ont accès à une liste d'exemples des pouvoirs qui pourraient « coller » au rôle, mais rappelez-vous – et signalez aux joueurs – que ce ne sont que des guides, et pas des obligations fermées.

Il existe 7 rôles possibles, qui donneront chacun une orientation au personnage, et commenceront à dessiner les contours de sa fiche d'Arme.

- La prédatrice
- La malsaine
- La furtive
- La manipulatrice
- La brute
- L'idéaliste
- La curieuse

Laissez les joueurs se répartir les fiches, puis lorsque leurs choix sont faits, lancez la première partie de la création. En fonction de l'apparence (la carte) qu'il a choisie et de ses envies, chaque joueur va pouvoir remplir quelques éléments de sa fiche d'Arme :

- Le type d'arme (parfois évident, mais il faudra parfois interpréter le dessin)
- La composition (idem, et là encore, en laissant les joueurs interpréter l'image)

Laissez les joueurs parcourir les listes de pouvoirs et de motivations suggérées. Il n'est pas nécessaire d'arrêter des choix tout de suite, mais si cela peut aider les joueurs à s'investir, ne vous gênez surtout pas.

Une fois ces choix faits, et lorsque tout le monde est content, il sera temps de passer au début des aventures de vos joueurs.

JE NE VOIS RIEN QUI ME PLAISE...

Si un de vos joueurs ne trouve aucune Arme à son goût dans le deck, il peut ramasser une carte vierge, et dessiner lui-même son Arme – ou la décrire s'il n'est pas doué pour le dessin. Placez quelques cartes vierges sur la table dès le départ, afin que vos joueurs sachent qu'ils ont cette possibilité.

De même pour l'Arme commune, et surtout si vous avez un dessineur doué à la table, les joueurs peuvent la décrire et la créer eux-mêmes.

MAIS POURQUOI "UNE ARME DE 01 À 50... ?

Lors du choix de la carte pour le look de Glan'drim, vous ne devez proposer à vos joueurs que les cinquante premières cartes du deck. Pourquoi donc ?

Glan'drim est une arme très ancienne, et nous écartons donc les armes un peu trop modernes, ou ayant de manière évidente un look elfique, nain ou bathrahaban.

ET COMMENT ÇA MARCHE, EN PRATIQUE ?

Au cours de la soirée, vous allez proposer des situations aux joueurs, leur raconter une histoire. Comme dans le jeu de rôle me direz-vous ? Presque, mais pas tout à fait. En réalité, les joueurs ne choisiront pas comment ils résolvent des situations ou réagissent à des événements. Ils ne vivent pas ces moments, ils s'en souviennent juste.

Du coup, les questions ne changent pas le déroulé des événements ou les solutions à trouver à des problèmes. Ce seront plutôt des détails, des lieux précis où s'est déroulée telle ou telle anecdote, ou leurs réactions et leurs sentiments sur tel ou tel souvenir.

Au fil de la soirée, vous lirez donc les présentations des événements (les cadres grisés), et aiderez les joueurs à répondre aux questions. Des encadrés dans ce genre là, qui devraient rappeler des souvenirs aux plus vieux d'entre vous...

Vous êtes dans un couloir de 12m sur 2m. Il y a une porte à gauche, une porte à droite, et un peu plus loin, un ork caché derrière un pilier qui semble faire des trucs étranges avec un batracien. Que faites vous ?

Et promis, les textes des encadrés seront un peu plus modernes et un peu moins bizarres. Les pages qui suivent reprennent les présentations et les questions, et vous fournissent des idées ou des avertissements sur l'importance de chaque moment, et des astuces pour le gérer.

Voyez cela comme la partie de JdR la plus directive de votre carrière de meneur, mais aussi la plus flemmarde, car vous laisserez les joueurs faire les trois-quarts du travail.

Attention aux bavards

Un point à surveiller lors de ce prologue, sera le partage du temps de parole. C'est déjà un souci sur beaucoup de tables, où un joueur un peu agressif ou bavard peut tenter de monopoliser l'attention. Toutefois, l'usage de mécanismes simples comme le tour de table, l'initiative ou la simple politesse, facilite le travail du meneur lors d'un JdR classique.

Lors de cette soirée, vous n'aurez pas l'option de faire des « tours de tables », aussi vous faudra-t-il faire attention que chaque joueur puisse s'exprimer, au besoin en relançant les plus timides, ou en calmant un peu les ardeurs des plus bavards.

Une astuce simple est de donner la priorité aux personnes qui « participent » à une scène. L'idée est bien sûr que chacun puisse donner des idées sur n'importe quelle scène, qu'il soit ou pas impliqué, mais cette idée de priorité peut parfois suffire à calmer un joueur trop directif avec ses petits camarades.

Ensuite, au besoin, n'hésitez pas à prendre un tel joueur à part, à l'occasion d'une pause café par exemple, pour lui dire que « ces idées sont géniales et toujours appréciées, mais que untel ou untel ont plus de mal à se mettre en avant, et si tu pouvais le faire un peu participer... ». L'usage d'un taser ou d'un fusil hypodermique doivent être réservés aux cas d'urgence, et aux joueurs vraiment trop envahissants.

MYSTÈRES ET SILENCES

*"Listen carefully, Feyd," the Baron said.
"Observe the plans within plans within plans."
Dune - Frank Herbert*

Si vous connaissez déjà la campagne originale, vous savez qu'elle contient quelques mystères bien tordus, et frôle parfois un peu les limites des grandes vérités du monde de Bloodlust. Dans notre version, c'est le cas, et c'est même un peu plus vrai puisque certaines des vérités profondes de la version Métal ont été modifiées par notre expérience de la campagne, et la vision que nous en avons gardés.

Il serait normal, à ce point, que vous vous inquiétiez un peu de nous voir publier cette campagne alors que le supplément *Silences* est encore inaccessible aux meneurs. C'est normal, logique, et nous avons bien pensé à cet aspect des choses.

La campagne contiendra, c'est promis, tout ce qui vous sera nécessaire pour animer vos PNJs, le monde et les intrigues du jeu.

Les mystères « nécessaires » seront expliqués dans les pages de la campagne, et nous ferons parfois de petites incursions dans les documents de travail de *Silences* pour vous lâcher des brides d'infos utiles. Pas de gros morceaux, pas de vérités majeures, mais pleins de détails sur les intervenants et les motivations de chacun.

Et bien-sûr, il y aura un article « Éclats de lune » dans *Silences*, expliquant les dessous les plus secrets de la campagne, revenant sur les petits mystères, et dévoilant les plus grands.

Comme évoqué dans l'introduction, nous serons également preneurs de toutes vos remarques sur ces sujets, de toutes vos interrogations, afin de vous répondre à mesure de votre lecture, de vos parties, et évidemment pour corriger le document final.

En passant, il est possible que nous nous amusions à vous teaser un peu lorsque nous en aurons l'occasion, un peu comme avec l'apparition du grand vertige dans ce prologue. Ou avec l'autre révélation majeure qui apparaît dans ce Chagar sans que rien ne le laisse présager. Non, c'est une blague, il y a juste le vertige. Promis. Si, si.

1^{ER} ÂGE – RENCONTRES

SCÈNE 1 – VOLS & VOIES DE FAITS

LES VISAGES DU MÉTAL

Au fil du prologue, vous allez introduire plusieurs Armes comme figurants, dont certains resserviront au fil de la campagne.

Lors de l'introduction, en plus de choisir leur propre apparence, les joueurs ont choisi celle de Glan'drim (l'arme centrale de ce prologue) et de quelques autres.

À chaque apparition d'une Arme figurant, vous verrez le symbole ci-dessous dans la colonne. C'est un simple rappel, indiquant que vous devez sélectionner une des cartes choisies par les joueurs pour représenter cette Arme.



Le plus simple, et le plus logique dans le cadre du prologue, est de laisser les joueurs faire ce choix, toujours dans le paquet de cartes présélectionnées.

Vous pouvez tout de même choisir certaines Armes vous même, à l'avance, et laisser les autres choix aux joueurs, histoire de participer un peu.

Vous pourriez par exemple vous réserver Ahtyz, en particulier, vu son rôle dans l'histoire. Dans ce cas, choisissez aussi le look d'une autre Arme, pour ne pas mettre la puce à l'oreille de vos joueurs. Drann'kyz est alors un bon choix, puisqu'elle n'a réellement qu'une importance mineure.

Notez enfin que lors du prologue, vous utiliserez 7 cartes de look, dont celle de Glan'drim. Vous aurez donc un peu de rab, ce qui permet de garder de vrais choix jusqu'à la fin, ou même de looker un figurant inattendu, que vous ou vos joueurs inventeriez au détour d'une question.

Au cours de cette scène, vous allez lier les deux premiers membres du groupe. Choisissez donc deux joueurs au hasard, et annoncez leur que cette scène les concerne, et qu'ils vont devoir répondre à pas mal de questions. Au besoin, rappelez-leur le principe de base de la soirée : il s'agit de se remémorer des souvenirs lointains (pour les Armes), et donc d'inventer le passé et les origines des Armes et du groupe (pour les joueurs).

Toute cette histoire débute dans l'Ouest brûlant, avec la rencontre de (Arme #1) et (Arme #2). Et même si ce n'est pas bon pour votre réputation, tout commence par un vol. Vous étiez jeunes, insouciantes, et probablement bien payées pour ce boulot, mais ce n'est tout de même pas très glorieux. Enfin, on aimerait en savoir plus...

11 – Où se déroule cette histoire ? Et vous deviez faucher quoi au juste ?

- Le désert Les Terres roses Les Sources Les Renacles

Une cargaison d'épice, la recette d'un baume, une œuvre d'art, des bijoux, une jeune épouse, un esclave précis, un bibelot apparemment sans importance...

12 – Et vous bossiez pour qui ?

Une autre Arme, un riche Bathras, la bande de voleurs du coin, on ne sait pas...

13 – Et ce client embauche donc deux Porteurs qui ne se connaissent pas. Pourquoi ? Et comment s'est passée la rencontre pour vous deux ?

C'est une question ouverte. Tant que tout reste cohérent et colle à l'univers, laissez les joueurs faire leur tambouille. Nous sommes là pour qu'ils s'amuse après tout.

14 – Et, si vous vous en souvenez, vous aviez quel genre de Porteurs ?

Voilà une question ouverte qui reviendra facilement lors des discussions. Laissez les joueurs s'amuser un peu, mais rappelez-leur que ce n'est qu'un détail, et que ces gens-là sont à peine de lointains fragments de mémoire...

On aimerait en savoir plus sur vos exploits. Ne vous embêtez pas à tout nous raconter, et on se fiche même que tout soit dans l'ordre, mais on veut des détails croustillants, des trucs bien héroïques ou bien honteux...

15 – Le lieu précis du vol ?

- Une plantation Un palais Un port marchand Une villa campagnarde

16 – Vous vous êtes pointés là sans même prendre le temps de vous renseigner. C'était de la flemme, ou il y avait une raison valable ?

Cette question commence par une affirmation, et vos joueurs risquent de râler. C'est le moment de leur expliquer que tout n'est pas rose dans la vie d'une Arme, et que tous les souvenirs ne seront probablement pas des contes de fées. Mais pas d'inquiétude, puisque vous leur laissez une occasion de s'expliquer (pour cette fois en tout cas).

17 – Et pendant l'expédition, votre plus gros challenge ?

Un garde trop balaise, un porteur d'Arme, des serviteurs hystériques, des tigres de garde, un petit dinosaure familial, un piège...

18 – Bon, finalement vous avez réussi ou pas ? Mais surtout, au final, comment vous avez fait pour que la maison (plantation, villa ...) soit entièrement détruite ? C'était fait exprès ?

Pour la question du résultat (mission réussie ou échouée), laissez les joueurs choisir leur version préférée, c'est sans importance.

Pour la destruction du lieu, par contre, poussez les à en faire beaucoup, trop, et à se lâcher. Le but est de créer un ennemi aux joueurs, alors autant le faire en s'amusant. Voici quelques exemples de causes faciles pour cette catastrophe de fin de mission :

- Un incendie, provoqué volontairement pour couvrir leur fuite ou par méchanceté, ou au cours du combat ou simplement par un accident idiot.

- Une explosion ou des effets bizarres et incontrôlables, si les joueurs font des bêtises avec un labo, des réserves d'épices, ou même des plantations inconnues.

- Un effondrement du bâtiment suite à l'utilisation d'un pouvoir trop balaise, qui détruit une partie de la structure, une partie du sous-sols ou un pilier porteur.

19 – Et après toutes ces galères et ces catastrophes, vous devenez amis !? C'est l'amour de la loose qui vous réunit, ou il y a un épisode que vous nous cachez ?

Voilà une question ouverte qui reviendra encore, le temps de constituer le groupe. Puisque c'est le but le plus évident de cette partie, aidez les joueurs à répondre du mieux possible.

SCÈNE 2 – DÉVOTIONS & DÉBOIRES

Cette scène raconte comment deux nouvelles Armes-Dieux (Armes #3 et #4) se rencontrent et fondent un culte à leur gloire au fond des jungles. Ce culte finit par péricliter, puis l'arrivée des Armes #1 et #2 met fin à cette histoire.

On avance un peu dans le temps, d'un petit siècle disons, et nous assistons à la rencontre entre (Arme #3) et (Arme #4). Cette fois-ci, ce n'est pas d'un vol sordide qu'il est question, mais d'une histoire grandiose de culte divin. À moins que comme d'habitude, on ne découvre que les choses étaient un peu moins glorieuses en coulisses...

21 – Ce souvenir se déroule dans les jungles, mais vous vous étiez croisés un peu avant, n'est-ce pas ? Sur la route vers les jungles en fait. Que fuyiez-vous donc pour aller vous réfugier dans un coin aussi bizarre ?

Un danger (pour l'Arme ou le Porteur), de trop mauvais souvenirs, un ennemi, un ami vraiment trop collant, des dettes, une promesse, la justice...

L'idée est ici simplement que vos joueurs posent une ou deux bases sur leurs Armes ou leurs Porteurs du moment. C'est une question facile pour les lancer. Notez que les deux Armes ne fuient pas forcément les mêmes dangers/souvenirs/ennemis.

22 – Et vous décidez de voyager ensemble !? Qu'est-ce qui vous a rapproché ?

Vos joueurs ont peut-être déjà répondu à cette question lors de la question précédente, mais on ne sait jamais...

23 – Vous entrez dans les jungles, vous voyagez un peu, et vous vous installez. Mais où, précisément ?

L'étouffante Les marais Les hautes branches Les rives calmes

Ok. C'est là que ça devient rigolo. Ou surréaliste, selon le point de vue.

Vous débarquez dans la jungle, vous vous choisissez un coin et une tribu, et d'un seul coup, vous vous retrouvez avec un culte, des offrandes, des fidèles qui vous vénèrent.

On va voir comment vous en êtes arrivés là...

24 – C'était quel genre de tribu au départ ?

Laissez les joueurs inventer à leur guise, et au besoin, passez-leur l'article « Mille tribus gadhares » en page 93 du Mois des conquêtes n°2.

25 – Et comment est née cette histoire de culte divin ?

Encore une question ouverte, où les joueurs vont pouvoir se lâcher un peu et vous prouver leur imagination. Sur ce genre de délire, n'hésitez pas à pousser le reste de la table à commenter et proposer des idées, mais rappelez au besoin que les joueurs #3 et #4 sont les premiers concernés.

26 – Quelques précisions ?

L'idée n'est pas de créer la bible complète du culte, de son église et de ses dévotions, mais juste de s'amuser un peu avec cette idée. Si ça n'a pas été couvert dans la question précédente, voici quelques idées de sujets utiles :

- C'est un culte sur les Armes-Dieux en général, ou juste vous deux ?
- Il y a un Dieu principal et un sous-fifre n'est-ce pas ?
- Vous faites quoi pour le village, et vous le faites vraiment ou c'est du flan ?
- Côté offrande, sacrifice, soumission et commandement, vous en étiez où ?
- C'était « juste » le village, ou vous envisagiez un côté prosélytisme / conquête ?

SCÈNE 3 – RAVAGES & RÉUNIONS

Dans cette scène, les Armes #1 et #2 affrontent les #3 et #4 pour mettre fin à leur petite religion. Engagées par une faction qui refuse la création de religion et de culte lié aux Armes, le premier groupe part vers les jungles pour affronter le second.



On avance encore un peu. Moins d'un siècle cette fois-ci. Nous assistons à la réunion du groupe complet. Ça devrait être un truc joyeux, sympa... à moins que vous ne vous soyez rencontré dans de sales circonstances ? C'est ça, hein ? Vous vous êtes battues, vous avez tenté de vous tuer les uns les autres !?

Bon, commençons par vous deux (Armes #1 et #2).

31 – Vous étiez du côté de la forêt VaStelle, en pleine zone sauvage, dans un coin à portée des Dess et de quelques maraudeurs Digs. Comment avez-vous fini dans un coin aussi glauque et dangereux ?

Question très ouverte, et en fait, sans grande importance. Il s'agit juste de les remettre dans le bain.

32 – Là-dessus, un chef de guerre bizarre vous est tombé dessus. Il vous a proposé des thunes ou une faveur en échange de votre aide dans une expédition un peu chaude. Vous vous souvenez de ce que vous avez demandé ?

C'est le moment d'introduire en douceur un premier PNJ, Astrénor, histoire d'habituer vos joueurs à ce mécanisme. Laissez-les commencer, et dès qu'ils demandent des précisions sur le meneur de guerre, annoncez-leur que c'est un Porteur, et demandez-leur de choisir une des armes sélectionnées lors de la préparation. Notez Astrénor sur la carte, et mettez-la sur la table, bien visible. Voilà, un PNJ dans la boîte ; c'est aussi simple que ça.

Astrénor est une Arme puissante, un chef de guerre expérimenté, et dirige une bande de guerriers solides et agressifs. Il n'y a que des Armes mineures dans la bande, et c'est pourquoi il souhaite l'aide des personnages.



Le but de l'expédition était assez simple au final : un massacre. On aurait pu parler de génocide, mais ce n'était qu'une bande de pouilleux au fond de la forêt, vénérant une Arme bizarre nommée Drann'kiz. Elle régnait sur son coin, un peu comme nos amis là, et travaillait clairement à lancer une croisade sur les villages proches

33 – Il a suffi de vous approcher pour que la situation dégénère avec ces dingues. Dans le massacre qui a suivi, vous avez agi comment ?

Comme pour Astrénor, pensez à leur faire choisir le look de Drann'kiz.

Les joueurs doivent choisir leur comportement lors de cette opération. Ne vous laissez pas aller à jouer la scène d'un bout à l'autre. Rappelez bien aux joueurs que ce n'est qu'un souvenir : le village a été rasé, le peuple de l'Arme-Dieu massacré ; aucun doute la dessus. Ce qui nous intéresse ici, c'est le comportement des Armes.

Les joueurs peuvent choisir de s'impliquer pleinement, de simplement faire leur boulot, ou même de faire le strict minimum. Par contre, ne les laissez pas se retourner contre leur employeur et prendre le parti des croyants. Rappelez-leur qu'ils ont choisi un boulot et un salaire. Ce n'est peut-être pas un boulot glorieux, moral ou classe, mais ils ont fait ce choix à l'époque, et vont devoir vivre avec. Si cette idée les choque à présent, peut-être est-ce précisément à cause de leurs propres erreurs ?

Une fois le sang séché et les cendres froides, Astrénor vous a convoqué. Il avait un « petit boulot » supplémentaire pour vous. Il s'agissait simplement de faire un tour dans le Sud, dans un coin de jungle où des Armes avait fondé leur petite religion, pour leur demander gentiment de cesser leur conneries.

Vous devrez peut-être discuter des motivations des joueurs et d'Astrénor, selon leur réponse à la question précédente. Si les Armes se sont montrées zélées et efficaces, pas de soucis : il est logique qu'Astrénor les envoie en missionnaires dans les jungles. Si les Armes se sont au contraire montrées peu coopératives, ou ont carrément mis des bâtons dans les roues de la purge, Astrénor leur colle sûrement cette mission dans les pattes pour les punir ou leur faire sentir qu'il sait très bien ce qu'elles ont fait. Si les joueurs ont été choqués et dégoûtés par la purge, ils font tout de même de bon messagers, désireux de prévenir les fidèles du sort qui les attend s'ils ne renoncent pas à leur religion.

Et hop, on réunit le groupe, sur une belle tension mêlée de menace et de violence.

MAIS POURQUOI CE MASSACRE ?

Les joueurs vont probablement, à un moment ou un autre, vous demander pourquoi Astrénor organise ce massacre. Pourquoi s'attaquer à cette Arme et à ses fidèles ? Et pourquoi de manière aussi brutale et définitive ?

Ce que vos joueurs découvrent ici, c'est un des aspects méconnus de cette époque, que les plus vieilles Armes appellent « la purge des croyants ». Ce mouvement, initié par une bande d'Armes anciennes et puissantes, vise à interdire la pratique de cultes sur le continent. Et à cette époque, après la disparition des elfes, la purge a fort à faire. Libérées de la menace des mages, une flopée de jeunes Armes va se sentir pousser des ailes, et installer ici ou là des cultes à leur gloire. Et ça, la purge n'en veut pas, et elle le fait savoir de manière sèche, nette et brutale.

34 – Vous deux (Armes #1 et #2), comment avez-vous gérer l'approche ?

Commencez par cette simple question aux Armes envoyées par la purge, puis selon la méthode, mêlez les autres Armes à la discussion, pour raconter en commun l'histoire de leur première rencontre.

35 – Puisque vous êtes encore là (Armes #3 et #4), en bande, et pas perdues dans la boue des marais, c'est que vous n'avez pas subi la purge. Comment cela c'est-il passé ? Les nouvelles venues vous ont convaincues ? trompées ? soudoyées ?

Encore une question ouverte, et tout le monde peut participer. L'idée, c'est de trouver ce qui motive les Armes-Dieux vénérées à abandonner leur village. Voici un rappel des solutions les plus évidentes :

- Les divinités cèdent, par trouille de se ramasser les fous de la purge sur le museau.
- Les divinités sont déjà un peu lasse de ce petit jeu, et en profitent pour arrêter.
- Les Armes trouvent, en commun, une nouvelle idée pour s'amuser.
- Les Armes envoyées par la purge trompent ou arnaquent les divinités pour les pousser à abandonner leurs fidèles.

36 – Et pour la petite histoire, qu'avez-vous fait du village ? Vous êtes partis comme des voleurs, ou vous avez mis tout ça un peu en scène ?

Encore une question sans grande importance, mais ce serait dommage de ne pas la poser, n'est-ce-pas ?

2^{ÈME} AGE – GLAN'DRIM –

SCÈNE 4 – SABLES & SERMENTS

Cette fois, on termine la composition du groupe en introduisant Glandrim. Cette Arme-Dieu est la dernière pièce du puzzle, et un élément essentiel de ce prélude. C'est aussi un joli défi pour vous, meneur, puisque vous devez vous assurer qu'à la fin de cet acte, vos joueurs et leurs Armes soient attachées à Glandrim, et prêts à souffrir lorsque vous la détruirez lors de l'acte 3. Oups, spoiler...

On avance encore un peu, mais c'est un saut de puce cette fois-ci. À peine une cinquantaine d'années. Vous avez un peu baroudé en bande, et vous avez fini par vous retrouver mêlés aux affaires d'une famille marchande. Pour une raison ou une autre, vous avez décidé de suivre ces gens, et de bosser à leur réussite.

41 – Où avez-vous croisé la famille Hadits ?

- Les terres dengles Le centre dess Les marches heloïs Les voisins

Cette question n'est pas essentielle, et sert surtout à pousser vos Armes à évoquer un coin du continent encore inutilisé.

42 – Et un jour ces gens-là quittent leur région et leur mode de vie pour s'improviser marchands itinérants. Pourquoi ?

L'idéal est évidemment que les joueurs inventent une histoire qui les concerne et commence à les lier à la famille, mais ce n'est pas indispensable, puisqu'ils auront une occasion de parler de ça à la question suivante.

43 – Qu'est-ce qui vous a séduit dans cette bande, et pourquoi ?

Voilà. Cette fois, il s'agit bien de créer la famille Hadits, que les joueurs suivront ou guideront jusqu'à la fin du prologue. L'idée n'est pas de créer une bande d'esclaves pour les Armes ou de leur coller un poids dans les pattes. Aidez les à créer une famille intéressante, qu'ils prendront plaisir à fréquenter et assister au fil du temps.

44 – Chacun d'entre vous se souvient sûrement d'un membre de la famille avec un peu plus de précision que des autres ? On se fait un petit tour de table sur votre « chouchou » ?

C'est la suite logique de la question précédente. On cherche simplement à lier un peu les joueurs à cette famille, en leur faisant évoquer des souvenirs intéressants, adaptés à chacun d'entre eux.

Dans l'histoire que nous allons évoquer, vous accompagniez la famille lors de sa migration vers les terres ségionnes. Des amis, des chouchous, des Porteurs potentiels, lancés sur la route et risquant leurs vies, juste pour se trouver une place au soleil et de meilleures opportunités. Avec une escorte comme vous, il ne pouvait rien leur arriver de mal. Ou alors avec un vrai coup de malchance. Une chance sur un million en fait. Pile.

QUELQUES LOCALITÉS...

Les Caudoux
La Combe-perdue
Champs-aux-chorgnes
Guète-plugne
Les Borgnes
Bois-des-gorges
Le Mas-troussé
Le Bas-de-gueularde
Vigne-salie
Les Javels
La Salesse
La Sudrie-aux-pierres
Les Trousses-pagne
Le Trou-de-Revers
Pont-rompu
Le Bord-des-fosses
La Javergnaude
Montaregret
Fontdebasse

Et oui, tous ces endroits sont inspirés de lieux réels (mes excuses aux locaux).



MAIS C'EST QUI AU JUSTE, CETTE ARME ?

Glan'drim est une Arme puissante, ancienne, mais toujours discrète. Pour la présenter aux joueurs et répondre à leurs questions, voici quelques infos utiles :

- Le métal principal de Glan'drim est assez original : c'est de l'or, d'une brillance et d'une pureté sans pareil.

- Elle est d'une nature plutôt douce, un peu émotive. C'est une Arme à la personnalité féminine, qui préfère d'ailleurs les Porteuses, quoiqu'elle ne soit pas bornée sur le sujet.

- Elle est assez curieuse, mais davantage des gens que des mystères et des secrets.

- Elle s'attache toujours, et de façon un peu exagérée à ses Porteuses. Elle déteste en changer, et peut être inconsolable durant des jours après la mort de l'une d'elles.

- Son pouvoir principal est un soin de masse, extrêmement puissant, mais qui la fatigue durant une lune entière, et tue à coup sûr sa Porteuse. Autant vous dire que Glan'drim ne s'en sert qu'en dernier recours, et sort terriblement secouée de chaque utilisation.

45 – La tuile vous est tombée dessus dans un village perdu, pas loin du fleuve. Vous vous souvenez du nom du patelin, de son style général ?

Pour le nom, si les joueurs n'ont pas d'idée, utilisez la petite liste ci-contre. Pour le reste, laissez libre court à l'imagination des joueurs. Il s'agit d'un village, et rien d'autre n'a vraiment d'importance, à part ce que les joueurs voudront y mettre.

46 – Et maintenant, lequel d'entre vous a réussi à se mettre les habitants à dos et à déclencher la catastrophe ?

Il faut désigner un ou plusieurs coupables, qui volontairement ou par bêtises, commettront une vraie belle connerie qui mettra le feu aux poudres.

47 – Un village furieux donc, et une tentative de vengeance. Comment ces pauvres gens, ces humains tout simples, ont-ils essayé de vous massacrer ? Et quand je dis vous, je veux dire tout le monde : Porteurs, amis, employés, et tous les Hadits du plus jeune au plus vieux.

Ne laissez aucun doute aux joueurs ; il va y avoir des morts. Après s'être amusés à choisir comment ils mettaient le village en colère, à eux de choisir comment tuer la famille qu'ils ont construit. Oui, c'est veule et un peu sadique, mais tant pis. Il fallait jouer à My Little Poney RPG, pas à Bloodlust.

Les manières ne manquent pas, et les joueurs ont certainement tous leur petite idée sur les façons de massacrer une bande de Porteurs. En cas de panne, voici quelques possibilités.

- Un petit empoisonnement collectif ?
- Barricader l'auberge et y mettre le feu, quitte à sacrifier le bougeard et sa famille.
- Un beau soulèvement de la population, dans un assaut suicidaire et frénétique ?
- Organiser une fête de réconciliation pour enterrer la hache de guerre, avec souleries, épices, gnôles trafiquées et égorgement à la faux au dessert ?

L'important, c'est que les choses dégénèrent à un moment ou à un autre. Essayez d'arriver à une scène un peu stressante, dangereuse ; une baston générale ou une scène apocalyptique, selon ce qui colle le mieux à l'humeur du moment.

Encore une fois, ce n'est pas une option évitable ou une embûche que les joueurs pourront régler sans dommage. Rappelez-vous que ce ne sont que des souvenirs. On ne règle rien : on se rappelle simplement. Si un joueur s'aperçoit soudain qu'il y avait une solution évidente à la situation qu'ils ont inventée, ça ne change rien. Tout cela s'est passé il y a des siècles. Au pire, cela ne peut que renforcer les regrets des Armes.

La première fois que vous avez vu Glan'drim, elle était portée par une simple gamine du village. Un adolescente discrète, qui n'avait pas participé au massacre. Tout semblait perdu, des morts dans tous les coins, du sang sur les murs, quand elle s'est levée et a tendu la main pour prendre son Arme, comme si elle la décrochait en l'air, jaillissant du vide. (posez la carte choisi au départ sur la table).

Et soudain, les choses ont ralenti, tout s'est assourdi ; la violence s'effaçant comme une flaque asséchée par les soleils. Et finalement, le silence. Puis vous avez vu des gens se relever en grognant de douleur. Des ennemis et des amis, des agresseurs et des victimes. Et vous avez vu des blessures disparaître, des yeux s'éclaircir, du sang s'évaporer. Et pendant ce temps-là, la gosse se mettait à saigner, à glisser doucement, pour finalement s'effondrer. Juste avant que sa main ne lâche l'Arme, vous avez entendu la voix de la Déesse pour la première fois.

« Ne laissez pas cette folie recommencer. Ne gâchez pas ce que je viens de faire. Je crois que j'ai ramené tout le monde, mais Déliane est partie. Il faut partir ! Il me faut un Porteur ! »

48 – Vous lui avez donc fourni un Porteur. Un Hadits évidemment. C'était qui ?

Normalement, les discussions sur les Hadits et les chouchous des Armes devraient faciliter cette question.

49 – Vous êtes arrivé en terre ségione peu de temps après, encore sous le choc. Vous vous sentiez comment ? Coupables, en rogne, paumés ? Comme avez-vous décompressé ?

Encore une question pas forcément essentielle, mais utile pour clore la scène et aider les joueurs à discuter de ce qui vient de se passer

SCÈNE 5 – INTERLUDE – GLAN'DRIM...

Encore un petit bon en avant, mais cette fois-ci, c'est vous qui aller habiller cet espace. Lorsque vous avez choisi l'apparence de Glan'drim, je vous ai dit que ce serait une Arme essentielle pour vous tous. En fait, ce sera l'Arme la plus importante à rejoindre votre groupe, et elle va devenir centrale pour la plupart d'entre vous.

50 – Ce que j'aimerais que vous me disiez, c'est pourquoi et comment elle va devenir essentielle pour vous. Quelle histoire avez-vous vécue avec elle, quel moment particulier ? Est-ce qu'elle vous a aidé ou est-ce que vous l'avez aidée ?

Ça n'a pas besoin d'être compliqué ou gigantesque, ni simple d'ailleurs, mais je veux l'histoire de chacun. Qu'est ce qui fait que cette Arme, cette âme, vous a touché plus qu'aucune autre ?

Sur cette question, laissez-vous le temps de bâtir avec chaque joueur une jolie histoire, ou un moment de complicité avec Glan'drim. On se fiche que le joueur parte vers une aventure compliquée, ou une anecdote toute simple.

Les joueurs peuvent évidemment interagir, s'entraider, se grogner dessus ou mêler leurs histoires, mais un point est essentiel : chacun doit être content de son histoire avec Glan'drim, de son lien, de son petit moment avec cette Arme.

SCÈNE 6 – FLUIDE & FRISONS

Un matin, alors que toutes ces histoires sont déjà vieilles, ou peut-être juste après l'une d'elles, vous avez vécu un moment différent. Et par différent, j'entends un truc qui ne vous était jamais arrivé jusque-là, et qui n'est plus arrivé depuis.

Et bien sûr, comme toutes les bonnes surprises, ça vous a pris au milieu d'un truc important, ou gênant, ou dangereux ...

61 – Il va donc vous arriver une tuile, un truc inattendu et bizarre, en plein milieu de votre vie quotidienne. Vous me choisissez un moment sympa ?

Évitez de partir sur un truc trop compliqué ou trop long à gérer. Cette scène est simplement là pour raconter aux joueurs un souvenir bizarre partagé par toutes les Armes de l'époque : le grand vertige.

Il est donc inutile que les joueurs inventent une scène trop complexe. Il faut simplement un truc qui donnera un peu de contexte, et aidera les joueurs à se souvenir de ce moment. Un peu dans l'esprit « *Tout le monde se souvient de ce qu'il faisait quand il a appris les news du 11 septembre 2001* ».

Un seul impératif : la scène se déroule dans la soirée du jour du solstice d'été 515 aN. L'idéal serait que les personnages soient ensemble, mais ce n'est pas une véritable obligation, tant que ça ne devient pas un foutoir à raconter. Voici quelques idées sympas à leur souffler s'ils ne trouvent rien de leur côté :

- Une négociation en cours contre une autre équipe. Ça peut être une bande de malandrins qui gênent les activités actuelles du groupe, ou une bande d'aventuriers qui sont en concurrence avec les joueurs, mais ont accepté de discuter.

- Une soirée à l'auberge, après une victoire ou une belle rentrée d'argent. Les personnages sont en train de s'amuser, de baiser, ou de se taper dans le dos pour se féliciter.

- Une scène plus tendue ? En plein milieu d'un combat ou d'une infiltration, si possible impliquant tout le groupe, si possible pas trop dispersé afin que les joueurs puissent interagir.

- Et pourquoi pas une occasion de la vie commune des joueurs ? Le naissance d'un de leurs gosses, un mariage ou une fête de village. Un truc banal, comme on en voit tous les jours dans la vie, mais jamais dans les parties de jeu de rôles,

D'un seul coup, le monde bascule. Vos perceptions dérapent, vos cœurs s'emballent. Les Armes deviennent brûlantes ou glacées, lourdes comme le plomb ou presque imperceptibles dans vos mains. Les voix du métal hurlent dans vos têtes alors qu'un silence de mort règne partout. Les mortels vous regardent bizarrement. Ils remuent les lèvres sans que vous entendiez quoi que ce soit, et ce silence est bien plus terrifiant que les hurlements, les grincements et les chocs qui s'échappent du néant.

Et tout s'arrête aussi vite que ça a commencé.

62 – Vous venez de vivre un étrange effet de fluide. Rien de gravissime, à part une trouille monumentale, mais l'un de vous a sûrement fait une connerie, non ?

Un réflexe malheureux, un pouvoir qui part tout seul, ou un effet bizarre ?

Inutile de faire un tour complet des joueurs. Laissez simplement ceux qui ont une idée l'exprimer. C'est un bon moment pour faire apparaître un pouvoir, ou en faire dérapier un. Une arme se téléportant toute seule à distance sans son Porteur, ou un pouvoir offensif se déclenchant sans raison sont des solutions faciles, mais je suis certain que vous trouverez encore mieux avec votre équipe.

Glan'drim, de son côté, est restée presque catatonique après « la vague ». Prostrée, elle répète sans arrêt que « Ça vient de l'est ! C'est si puissant, si brutal ! On dirait le cri d'un monde qu'on déchire... ».

Il vous faudra des heures pour la calmer. Des jours pour la rassurer. Mais la peur de ce cri ne la quittera plus, ni la certitude qu'à l'Est, un danger vous guette.

MAIS QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Les personnages viennent de subir un effet de fluide immense, titanesque, qui a balayé le continent tout entier. A ce même instant, toutes les Armes de Tanæphis, ainsi que quelques sorciers, monstres et morts-vivants, ont ressenti la même chose avec plus ou moins d'intensité. C'est aussi à cet instant que la Spire, la plus haute tour du palais de Pôle, s'est abattue dans un silence de mort.

Ils ne sauront évidemment pas ce qui s'est passé, mais apprendront dans les jours et les semaines suivantes que toutes leurs armes métalliques ont senti le même effet. Il y a eu quelques accidents, quelques paniques, mais rien de bien plus grave.

SCÈNE 7 – HACHES & HAINES

C'est donc, logiquement, dans l'Est qu'on va vous retrouver. Nous allons parler de la période la plus calme de votre vie. La plus douce pour certains, la plus chiantie pour d'autres.

Installés dans les terres Gornes ou pas bien loin, vous avez fini par trouver une place, un but et des façons de vous occuper, pendant que Glan'drim enquête sur la menace cachée sur ces terres, enchaînant les moments de peur panique et les années plus calmes, où votre aide et votre soutien, votre simple présence, parfois, lui rendront la vie plus facile.

71 – Quelles seront vos occupations pendant cette période ? Comment allez-vous concilier vos caractères et vos petites manies avec la nécessité de soutenir Glan'drim, le groupe et les Hadits ? Et surtout, qu'est-ce que vous allez faire de votre temps, au cours de cette sédentarité forcée ?

Les joueurs vont passer deux siècles dans ce secteur. L'état de Glan'drim est un prétexte pour les retenir dans le coin, mais c'est aussi un véritable événement de l'histoire. Les pouvoirs de prémonition de l'Arme lui ont fait entrevoir la cause de la grande vague de fluide, mais aussi une autre catastrophe à venir, et vos joueurs vont assister à cette dernière. Il faut donc les retenir dans le coin, et nous en profitons pour leur offrir quelques années de vie « au calme », posés en terres Gornes, sur la côte Est du continent.

Si le grand vertige vous a pris par surprise, cette fois, tout a commencé par des rumeurs. Des gens de passage parlant de combat ici ou là, puis d'une guerre. Le temps que vous vous renseigniez, les choses avaient déjà pris de l'ampleur, et les premiers réfugiés passaient sur les chemins.

Glan'drim était plus calme que d'habitude. Elle avait senti une menace, et maintenant que la menace était là, la peur s'effaçait devant le courage et la détermination. Elle vous conseilla de ramasser votre barda, de régler vos affaires, et de vous préparer à bouger. Quelqu'un allait venir, bientôt, et il faudrait être prêt.

72 – Des choses à régler par rapport aux occupations déjà évoquées ? Des gens à embrasser / mettre à l'abri / démembrer avant de partir ?

Là encore, inutile de faire un tour complet des joueurs. Ceux qui ont posé des idées un peu personnelles sur la question précédente auront sûrement des choses à dire, et les autres pourront aider un peu.



IL EN MANQUE ?

Pas d'apparence à choisir pour la lance et l'épée bizarre ? Mais pourquoi ?

En fait ce ne sont que de vagues souvenirs, sans même un nom à mettre dessus. Les Armes du groupe ont probablement croisé des dizaines d'autres Dieux dont elles ne gardent aucun souvenir.

Pour Moonglow, au contraire, vous trouverez une apparence toute prête ci-dessus et à la fin du deck, sur une carte portant déjà son nom. Pourquoi cette exception ?

En fait, Moonglow est une Arme dont on connaît déjà le look assez spécifique. Vous le reconnaîtrez dans la campagne, mais aussi dans *Silences*.

Le « quelqu'un » dont parlait Glan'drim s'avéra être une Arme, un bouclier bizarre en pierre de Lune. Il se nommait Moonglow. Distant, pas particulièrement agressif, ni sympa en fait, il paraissait mal à l'aise avec vous.

Au fil du temps, il devint évident que c'était en partie de la jalousie ou de la tension, à voir Glan'drim aussi proche de vous. Il l'appelait sa sœur, lui parlait en privé sans arrêt, même à deux pas de vous, et ne semblait pas bien comprendre votre lien. Ce qui était évident en revanche, c'était la confiance absolue entre lui et Glan'drim, et sa certitude que les prémonitions de votre amie étaient d'une importance capitale.

Puisque vous étiez prêtes à partir, cette période d'attente ne fut pas très longue. Peu après l'arrivée de Moonglow, vous avez pris la route, en direction du front.

L'ennemi, la menace annoncée par Glan'drim, c'était les Piorads. Un peuple guerrier, brutal et agressif, arrivé sur la côte sans que personne ne comprenne d'où ils sortaient. Pour vous, ce fut une période horrible. Vous avez perdu des Porteurs par brassées, voyageant le long des combats pour comprendre qui étaient vos ennemis, ce qu'ils voulaient, ce qui les motivait. Glan'drim, malgré son dégoût de la violence inutile, fut de chaque expédition, s'appuyant sur vous à chaque instant. Vos souvenirs de cette époque sont peut être confus et morcelés, mais ça, au moins, reste clair : votre groupe était plus soudé que jamais.

73 – Soudés, mais pas forcément fermés. C'est à cette période que vous vous êtes faits un nouvel ami. Eclipse vous est tombée dessus en plein milieu du foutoir de l'Est, paumée et apeurée, et l'un de vous s'est rapproché d'elle. Qui ? Et une idée du pourquoi ?

Il n'y a pas de mauvaise ou de bonne raison. Eclipse est une Arme qui réapparaîtra dans la campagne, et c'est le moment de l'introduire. Laissez les joueurs réfléchir un peu, et au besoin enchaînez avec la question suivante.

74 – Eclipse était apparemment en fuite et son poursuivant, une Arme du nom de Blackearth était un taré de la pire espèce. Il voulait apparemment la capturer, tuer son Porteur, et la foutre dans le lac ou la fosse la plus profonde possible. Comment avez-vous géré ce dingue ?

Nous vous raconterons l'histoire d'Eclipse un peu plus tard dans la campagne. À cette époque, elle refuse de dire quoi que ce soit aux Armes, ce qui n'empêche pas celles-ci de l'aider.

Sachez seulement que Blackearth est fou à lier, ne négocie pas, et qu'il ne réapparaîtra pas d'ici la fin du prologue. Laissez les joueurs trouver une solution qui leur plaise, et profitez en pour leur rappeler que jeter une Arme à l'eau est une aberration à laquelle aucune Arme normale ne se résoudra (Les remords, *Métal* page 310).

75 – Eclipse, bien qu'elle refuse toujours de vous livrer son histoire, restera avec vous à partir de ce moment là. Est-ce que certains auront du mal à l'accepter, ou est-ce pile le contraire ? Quels seront ses rapports avec chacun d'entre vous ?

On continue tranquillement à préparer la suite de la campagne, et on tisse un peu plus de lien entre les Armes du groupe, au travers de leurs interactions avec d'autres Armes.

Malgré l'absence d'Armes-Dieux dans leurs rangs, les Piorads furent des adversaires formidables. En quelques années, les Gorns étaient brisés, et plus personne n'avait de doute sur le dénouement de cette guerre. Moonglow continua à passer vous voir de temps en temps, ainsi qu'une Lance bizarre, portée par un vieillard aux allures de barbare en fin de parcours. Pas causant, mais suant le pouvoir, le contrôle et la testostérone à plein pif. Et quand ce genre de mec se pointe, fait son show, mais semble mort de trouille quand il observe la situation, ce n'est pas franchement rassurant.

Glan'drim insista pour rester encore un peu, cherchant encore des réponses, un indice sur l'identité des envahisseurs. Et un soir, elle disparut...

76 – Cette disparition ne durera qu'une poignée de semaines, et navré de vous spoiler le truc, mais ce n'est pas grâce à vous qu'elle est revenue. Ça n'empêche que je me demande bien comment vous avez géré ça. Des souvenirs, même vagues, de vos réactions ?

Je sais ; c'est veule et pas très gentil de faire ça à de pauvres joueurs. Mais c'est Bloodlust ici, pas Câlins et Bisous RPG. Alors laissez les flipper, s'énerver un peu, et peut-être s'engueuler avec PNJ ou un autre, puis enchaînez...

Glan'Drim réapparut au bout d'un mois, avec une nouvelle Porteuse, et s'enferma presque trois jour durant avec Moonglow, la Lance, et une drôle d'Épée de verre aux reflets noirs. Lorsqu'elle revint vers vous, elle prit à peine le temps de s'excuser de ce sale tour. L'urgence était de partir, de foncer au village et de préparer le départ des Hadits. Car la guerre ne s'arrêterait pas là, et si vos amis voulaient survivre, ce serait loin à l'ouest, hors de portée des hordes piorades.

SCÈNE 8 – EXIL ET EXAL



Vous avez retrouvé les Hadits, et entrepris de lever le camp. Ça ne s'est pas fait facilement, mais quand des Armes qui protègent votre famille depuis des siècles assurent que votre vie est en jeu, on se tait et on fait ses bagages.

Un bonus inattendu vous est tombé dessus en la personne de Ahtyz. Cette Arme est née au sein des Hadits, au cours d'un événement un peu bizarre – ou idiot, horrible, inattendu, sordide – pendant votre absence. Née ici, portée dès le début par plusieurs Hadits, Ahtyz est vite devenue très fan des histoires qui vous concernent. Pour résumer, en revenant, vous vous êtes découvert un fan, franchement impatient de vous connaître.

81 – Des idées sur la naissance de Ahtyz ? Des envies ?

C'est pour les joueurs un moyen de s'appropriier un peu ce nouveau PNJ et de le typer rapidement.

82 – Bon. On les installe OÙ ces gens ?

En installant les Hadits, les joueurs posent les bases d'un des scénarios de la campagne. Il va falloir les guider gentiment mais fermement, et surtout ne pas les laisser faire n'importe quoi. Les Hadits finiront installés en bordure des terres batranobanes :

- Forêts shindis
- Terres dangs
- Plaines dengles
- Côtes treanes

Le choix n'est pas essentiel, l'important étant de mettre la famille à l'abri des Piorads et à portée d'un PNJ du dernier acte.

Une fois installés, vous avez repris, pour un temps votre vie de protecteur des Hadits. Les années ont repris leur cours, et vous avez appris que la guerre dans l'Est s'était étendue, jusqu'à ce que les Ségions, puis les Dess du centre se retrouvent aux prises avec les Piorads. De plus en plus d'Armes sont parties là-bas, certaines pour régler le problème, d'autres pour se ranger du côté des envahisseurs et savourer la guerre la plus terrible du continent, depuis la fin de l'âge des elfes.

83 – Cela va vous laisser le temps de fréquenter Ahtyz. En tant que nouveau venu, il va lui falloir un peu d'aide pour s'intégrer. Glan'drim sera un peu aux premières loges, évidemment, mais je parie que l'un d'entre vous a fait de gros efforts pour aider, n'est-ce pas ?

L'idée est simplement de lier les joueurs à Ahtyz, pour rendre son rôle prochain plus marquant et intéressant pour l'histoire.

83 – Tu me décris son meilleur côté, et son pire côté ?

Même but, même histoire. Si vous êtes du genre à manipuler discrètement vos joueurs, à leur suggérer des idées en douce, ce serait amusant de pousser le joueur à évoquer le côté un peu possessif de Ahtyz, ou sa dévotion un peu ridicule envers Glan'drim. C'est jouable puisque son côté « fanboy » est déjà évoqué dans le texte, et si vous y parvenez, ce sera très raccord avec la fin de cette histoire. Ce n'est toutefois pas obligatoire ; juste un petit bonus amusant.

Le premier « mauvais moment à passer », c'est le départ d'Eclipse. Quelques années après votre installation, il se passe un sale truc, qui la force à quitter le groupe et la région.

84 – C'est arrivé pendant un petit voyage, que vous effectuiez en bande dans le secteur ou pas trop loin. Quelqu'un se rappelle où ?

Il est temps de préparer la fin de l'histoire, de mettre un ou deux PNJ à l'abri, et de faire sentir aux joueurs l'approche de la conclusion. C'est le but de cette scène, qui ne devrait pas prendre trop de temps, mais sera vite très utile. L'endroit où se déroule la scène n'est pas très important. Il faut juste que ça soit dans l'Ouest, idéalement à portée du désert ou de la Wilkes.

85 – Vous voilà encore mêlés à un conflit, un combat ou une baston idiote. C'était un hasard que vous soyez là, et vous vous êtes mêlés des affaires des autres, ou vous avez provoqué les enmerdes vous mêmes ? Et vous vous êtes comportés comment ?

Pas d'obligations ici. Il faut simplement une belle baston, avec pas mal de monde impliqué, et si possible dans un endroit un peu peuplé (village, camp de voyageurs, bouge, caravansérail...).

Alors que vous vous battiez, et que quelques pouvoirs fusaient de-ci de-là, vous avez vu des éclairs de fluide, des éclats fantômes et des effets franchement bizarres apparaître. Vous n'aviez pas l'impression d'avoir exagéré, mais clairement, l'exal du coin était en train de partir salement en vrille, et quelques personnes commençaient à hurler, prouvant que vous n'étiez pas victime d'hallucinations.

Tout a dégénéré très vite – trop vite – et au petit matin, il y avait de la fumée dans le ciel, des cadavres au sol, et la porteuse d'Eclipse était en larmes.

« Ca recommence, je suis désolée ! Je ne peux rien empêcher, ça vient tout seul et ça éclate sans que je puisse rien faire. C'est l'Ouest ! C'est encore plus difficile de tout retenir ici, comme si j'étais saoule en permanence. Je suis tellement désolée... »

Elle n'a pas voulu en dire plus, et s'est mise à vous éviter, ne croisant qu'un ou deux d'entre vous à la fois, et évitant de plus en plus les Hadits. Un soir, elle a fait ses adieux à son « préféré » parmi vous, et a fui sans retour...

86 – Et juste pour le côté pathos, c'était qui le « préféré » à ce moment là, et il l'a pris comment ?

Et pouf, on continue à préparer la suite de l'histoire.

SCÈNE 9 – REPRÉSAILLES ET RANCOEURS

91 – On approche dangereusement de la fin, et vous commencez à bien connaître vos Armes. Alors, à votre avis, qu'est ce que chacune d'entre vous a fait lors de cette période ? Vous êtes restés à portée immédiate ? Vous vous êtes séparés un peu ?

Le choix est libre, mais vous devez rappeler aux joueurs leurs liens forts, aussi bien entre eux qu'avec Glan'drim. Heureusement, si tout s'est bien déroulé jusque-là, cette partie ne devrait pas poser de problème.

92 – Vous deviez vous retrouver de temps en temps non ? Comment vous organisiez-vous ? Des rencontres en petits groupes, ou de gros rassemblements en bande un peu moins souvent ?

Le choix là encore, et libre. Notez que cette question sera peut être déjà abordée, ou rendue inutile, lors de la réponse précédente.

Vous étiez réunis le jour où une troupe de guerriers s'est approchée du village. Des hommes nombreux, clairement bien entraînés et équipés, mais pas forcément menaçants. Juste assez pour faire sentir leur force, sans déclencher un combat immédiat. Ils vous cherchaient apparemment, et portaient un message d'un Bathras puissant, qui voulait vous voir.

Quand un type envoie une troupe de guerriers au village de vos amis pour porter un simple message, on envisage aussitôt une guerre ou une arnaque, mais en tout cas, on ne reste pas le cul sur sa chaise. Vous avez donc accompagné la troupe, encore hésitants sur la marche à suivre, mais bien décidés à agir.

Vous avez rencontré Méconops dans un petit oasis tranquille, dans une tente luxueuse, au cours d'un dîner presque parfait – produits fins, épices à volonté et vins de qualité. Cet adorable ordure a joué avec vous pendant toute la soirée, alternant entre menaces et câlineries, sous-entendus vicieux et paroles rassurantes. Et puis il a fini par cracher le morceau.

Vous vous souvenez du vol au cours duquel vous vous êtes rencontrés ? Oui, vous, là, les deux voleurs les plus nuls du monde (à cette époque au moins) ! C'était lui, Méconops, la victime. Et malgré toutes vos craintes, pas rancunier pour un sou ! Il vous a raconté comment l'opération que vous aviez fichu en l'air l'avait mis en opposition avec une faction puissante de l'Ouest, mais l'avait forcé à se forger de nouvelles alliances. Comment il avait dû se battre des siècles durant pour rattraper la situation, mais en était sorti bien plus fort et bien mieux placé dans le grand jeu de l'Ouest.

Il vous appelait ses petits porte-bonheurs...

93 – Bon, vous le voyez venir, Méconops finit par vous « proposer » de travailler avec lui. Ou pour lui. Et vous aviez le choix. Ou pas. Ou franchement pas. On est jamais bien sûr avec les gens de l'Ouest. Comment avez-vous géré la chose, et quelle impression cela vous a-t-il fait ?

Soyons clair, les joueurs doivent finir par travailler avec Méconops, au moins vaguement, au moins pour faire plaisir, au moins un peu. Ce n'est pas négociable.

S'il font ça de bon cœur, c'est très bien, et cela leur facilitera la tâche un peu plus tard dans la campagne. S'il font ça à contrecœur en assurant qu'il ne l'emportera pas au paradis, c'est très bien aussi. Pas de soucis.



SCÈNE 10 – MORTS ET MÉTAUX BRÛLÉS

La date de cette dernière scène n'est pas claire, ni comment vous êtes arrivé ici. Il y a des souvenirs vagues. Un voyage dans le désert. Méconops, en tenue de combat, vous serrant la main avec un air paniqué. Une tempête dans le lointain, avec, comme une annonce la précédant, une sonorité de musique hurlante.

Mais avant tout la douleur.

Plus tard, des vallées hautes et l'ombre d'un orage. Les cris des mules et des esclaves qu'on fouette. La prudence, avec ces fichues caisses. La peur à chaque averse. Ne pas mélanger, ne pas mouiller, ne pas chauffer.

Mais par dessus tout la douleur.

Et ce dernier repas, dans une grotte abritée de la pluie. Vous toutes. Le groupe. Les amies. Ahtiz. Des Hadits. Les compagnons de voyage et les serviteurs les plus fidèles. Et Glan'drim évidemment. Toujours.

Ahtyz lui parle, lui dit que tout ça est bien trop risqué, qu'il faut abandonner les épices et fuir loin de l'Ouest et de cette nouvelle guerre qui s'annonce. Glan'drim, la peur dans la voix, qui tente de le raisonner

Et vous écoutez malgré la douleur.

- Mais qu'est ce que tu as fait aux autres ? Pourquoi sont-ils comme ça ?

- Les autres ? Mais on s'en fiche des autres. Marre de traîner ces boulets ! Je te veux pour moi. Pour moi tout seul. On les laisse là, avec leur mission à la con, leur dette et leur Méconops !

- Quoi ? Mais ce sont mes amis... ce sont les tiens aussi et...

- NON ! ce sont des gêneurs qui t'accaparent, quand nous serions si bien tous les deux. Allez viens, on part, loin de tout ça, de tous ceux-là.

- Ahtiz, je ne veux PAS partir. Je vous aime tous. Il n'y aura ni départ loin des nôtres, ni couple, ni abandon. Je vous aime TOUS !

Un silence glacial, plein de froid et encore, de douleur. La déception et la rage.

- Si tu les aimes tant, reste donc avec EUX.

Et dans un éclat de fluide, un rugissement de flammes, une Porteuse se tord. Les braises volent en tout sens. Les vapeurs des bonbonnes d'épices crépitent un instant, avant que des lueurs bleues et vertes ne courent dans toute la cargaison.

100 – Pas de question. Désolé. L'histoire est finie, et dans un déchirement de fluide, les épices s'embrasent et la grotte devient un enfer. Vos porteurs, vos amis ou serviteurs, tous sont soufflés par la déflagration. Leurs corps, torturés par les poisons d'Ahtyz, ont fini de souffrir.

Le fluide se tord, se déchaîne dans la grotte soudain trop petite. Vos corps de métal sont chauffés comme jamais, puis tordus par les remous de la force vive. La magie qui vous soutient, protège vos corps de Dieux, paraît plier sous la rage du brasier. Même Ahtyz hurle dans le lointain, frappé par les effluves du chaos alors qu'il fuit le carnage.

Vos psychés, vos certitudes, votre métal, tout se brise peu à peu. On raconte que rien, hormis les plus grandes tempêtes d'épices, ne peut détruire une Arme-Dieu. Ce soir, les flammes d'un traître, la furie de l'épice et la malchance, stupide, brutale, sont sur le point de réussir.

- Non. Pas vous, pas mes amis, pas mes amours.

La voix lointaine de Glan'drim. Comme un dernier cadeau.

- Vivez ! Pour moi.

Le bruit du métal qui cède, et un dernier cri de peur.

Cauchemars. Douleurs. Rêves de vengeance. Et comme une torture, comme des rats accrochés à la chair, mâchant nerfs et veines, le dernier cri de Glan'drim.

Une Arme est morte ce soir, pour vous, et vous sombrez dans les ténèbres et le silence.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

AUBE ROUGE, PROLOGUE

TANÆPHIS – 600 aN⁽¹⁾

N°90 – AIDE DE JEU N°1

Ce livret vous présente une version de Tanæphis légèrement différente, voire même carrément étrange.

Il s'agit simplement du continent entre l'âge des elfes et l'avènement de l'Empire. Ici, rien n'est encore décidé, et des destins s'écrivent alors que d'autres sombrent dans la boue du temps.

C'est à cette époque, dans le chaos des purges, que se profile votre histoire...

[À l'aube du monde] Il y a eu un « Avant », sûrement, mais personne ne s'en souvient, et tout a changé. Trop longtemps, les hommes se cachent sous terre, n'affrontant le froid et les tempêtes de l'extérieur que lorsque la faim est trop forte. Partout, des refuges deviennent des tombeaux, jusqu'à ce que les soleils reviennent, et avec eux l'espoir.

Les hommes retrouvent la lumière, se découvrent des ennemis, et réinventent la guerre. Les tribus trop proches, les chimères trop étranges, les frères d'hier devenus rivaux, tout est bon pour satisfaire le goût du sang et de la conquête. Mais dans la chaleur des combats, Tanæphis survit et les hommes grandissent peu à peu.

[C-3000] Les Bathrahabans, à l'ouest, fondent la première civilisation. Ils bâtissent des villes, forgent de meilleures armes, inventent l'écriture. Quand le reste du monde n'est peuplé que de petites communautés, de tribus nomades, ils s'allient et commercent, écoutant d'autres voix que celles de la guerre.

Sur la côte Est, un peuple nomade – les cavaliers Kéhalls – commencent à unir les sédentaires. C'est une étrange société, où la domination engendre la paix, formant doucement un embryon de civilisation.

[C-2500] Dans les jungles du sud, les étranges Pères prennent les hommes sous leur protection. Ces chimères tissent une société plus calme, incluant peu à peu d'autres peuplades à leur mosaïque. Au même moment, les Thunks parcourent le nord du continent, cohabitant avec nombre de petites tribus humaines et chimériques. Tous grandissent et cherchent l'équilibre sous le regard attentif des Nains.

[C-2000] Les premiers Dieux s'incarnent dans des armes, et à peine apparus, mettent le feu au continent. Hommes et chimères se déchirent pour les posséder. La civilisation des Pères et celle des Kéhalls sont balayées. Les cités de l'alliance bathrahabane redécouvrent le goût du sang, et l'Ouest divisé rejoint le combat général.

[C-1500] Les Elfes, un petit peuple chimérique sans importance jusque là, révèle soudain de nouveaux pouvoirs. Les Armes ne comprenant pas tout de suite l'ampleur du danger, les Elfes deviennent finalement incontrôlables. Ils bâtissent une civilisation dominatrice et réduisent en esclavage hommes et chimères. Même les Armes-Dieux les craignent et les détestent, car ces chimères-magiciennes sont capables de neutraliser leurs pouvoirs, ou de les retourner contre elles.

Quelques îlots de résistance existent, souvent dirigés par des chimères capables de résister aux Elfes ou de les contrer. Les Armes tentent aussi de se rebiffer, mais beaucoup d'entre elles disparaissent lors des combats. Seuls les jungles et le Nord échappent réellement aux Elfes. Dans les terres froides, ce sont les Nains qui négocient une paix précaire, aux prix de nombreux services rendus aux Elfes. Quant aux jungles, elles paraissent résister aux mages, qui y subissent plus de défaites qu'ailleurs.

[C-1000] Après des siècles passés à dominer, chasser et torturer, les Elfes changent peu à peu. Ils se désintéressent du continent et commencent à bâtir une grande cité au centre des terres. Ils capturent des esclaves par milliers, et s'assurent même l'aide des Nains dans cette étrange projet. Pôle la blanche s'élève peu à peu.

Une fois la cité construite, les choses empirent encore, les Elfes paraissant avoir gagné en puissance et en folie. Les derniers peuples puissants qui leur résistaient sont exterminés, et seuls restent les tribus éparses ou les fuyards cachés, que les mages laissent vivre pour mieux s'en amuser.

[C-800] Les Elfes disparaissent soudainement. D'abord hésitants, les hommes sortent peu à peu de leurs cachettes. Puis la nouvelle se répand, apportée par les esclaves que les mages ont abandonnés dans la cité déserte. Tanæphis est libre.

[Jusqu'à -700] Les humains se lancent dans une vaste guerre d'extermination des chimères survivantes. On appelle cette période les guerres du sang. Seuls les Nains sont épargnés, car ils se réfugient sous terre et détruisent les accès à leurs cités.



UNE ÉPOQUE DE GRANDE AVENTURE

En 600 aN, le continent est encore dans un état lamentable, et rien ne semble pouvoir s'arranger. Les Elfes ont disparu depuis deux siècles, mais la peur est encore là, entretenue par les traumatismes hérités et l'influence des Armes. Pour elles, les mages sont encore une menace trop proche et trop puissante. Elles n'osent pas croire à une véritable libération, craignant que tout ça ne soit qu'un court répit ou une mauvaise farce des mages.

Derrière la purge des chimères – les guerres du sang – c'est un vaste rassemblement d'Armes-Dieux qui est à l'oeuvre. Il s'agit de la première véritable faction d'Armes, et son but est assez simple : débarrasser le monde des non-humains. Ce n'est pas juste par racisme ou par ignorance crasse. Non, c'est bien pire que ça ; c'est par peur. La peur terrible de voir un autre peuple « changer » et devenir aussi puissant que les Elfes. Les Armes qui composent cette faction la nomme simplement « l'Ordre » et près de la moitié des Armes-Dieux de l'époque en feront parti, au moins un temps.

Mais ce n'est pas la seule source de conflits, loin de là. Avec le départ des mages, les diverses peuplades retrouvent des terres à conquérir, plus de temps pour se développer ou s'enrichir, et logiquement, de nouveaux ennemis. Sur tout le continent, les vieilles forces se redressent, les peuples soumis rêvent de grandeur, et de petites tribus se découvrent des appétits féroces. La paix n'aura duré qu'une poignée de saisons, entre la disparition des Elfes et le moment où les victimes apeurées reprennent les armes, se redressent, et se ruent au front pour devenir le nouveau bourreau en chef.

Encore et toujours, Tanaphis est en guerre...



SURVIVANTS, PROFITEURS ET CONDAMNÉS

LES BABA... LES BAQUOI ?

Petite note explicative, pour tous ceux qui ont un peu de mal avec les Batranobans et leur vilaine habitude de multiplier les noms et les raccourcis.

Je ne pensais vraiment pas que nous aurions un souci là-dessus, mais vu le nombre de questions et d'erreurs entendues en convention, nous avons dû un peu rater nos explications.

Vous allez voir, c'est très facile en fait.

Batranoban, c'est le nom du peuple, tout simplement, sans plus. N'importe quel citoyen de la nation est un Batranoban. Rien de plus simple.

[Batranoban(e)(s)]

Bathrahaban, c'est le nom de l'ancien peuple, qui précède et annonce les Batranobans. C'est l'équivalent local de « Gaulois » pour nos pommes.

[Bathrahaban(e)(s)]

Bathras, c'est le nom des grandes familles batranobanes, la noblesse héréditaire de l'Ouest. Notez que c'est invariable, qu'on dit « Un Bathras », que la majuscule reste et qu'on prononce le S final.

[Bathras (invariable)]

Batra, c'est une abréviation, une forme familière, pour flemmard, à l'oral, ou pour éviter une répétition quand vous en êtes à la sixième phrase⁽¹⁾ autour de « Batranobans » dans un texte.

[Batra (invariable)]

Et c'est tout. Voilà.

Si vous tombez sur une autre forme, c'est une faute de frappe, un produit périmé, une arnaque ou une fantaisie dégoûtante de votre meneur de jeu, que nous ne validerons en aucun cas, quoi qu'il dise.

(1) Batranobans, citoyens de la Nation, gens de l'ouest, ceux des cités blanches, les habitants de la côte austrane, et donc, en dernier recours, « Batra ».

Voici un survol rapide des peuples remarquables de l'époque. Évidemment, il existe aussi une multitude de peuplades minuscules éparpillées sur le continent. Ces gens apparaissent un jour, au moment d'une scission d'un peuple, d'une alliance avec quelques chimères en fuite, et disparaissent tout aussi vite. Sentez vous libre d'inventer le peuple alweg de votre choix, puissant ou minuscule, à condition d'être prêt à le sacrifier sans remords, lorsque viendra l'Empire...

Les Batranobans

Les Bathrahabans ont changé de nom lors de l'âge des Elfes, pour prendre celui de Batranobans (cf. le schisme Tarek, plus bas). Depuis la libération, les cités blanches ont retrouvé un peu de calme, et même si elles ne sont plus unies comme lors de leur glorieux passé, elles sont un point stable du continent. Il faut dire que les Batranobans sont très concentrés sur leur nouvelle passion : la culture des plantes magiques nommées « épices ».

On ne sait pas bien quand ils ont découvert les épices, mais c'est certainement peu avant l'âge des Elfes, ou lors de leur règne. Il y a même des rumeurs affirmant que les mages leur auraient fait ce cadeau, en échange de leur soumission. C'est en tout cas une opinion fréquente en 600 aN, partout hors de cités blanches.

Les Tareks

Ces habitants de la côte austrane sont issus d'un schisme de la culture bathrahabane. Depuis la folie des Elfes, la côte au sud de Téhen se transforme peu à peu en désert, envahie par les sables du Haas. Lorsqu'une partie de la population migre vers le nord en abandonnant les villes, certains refusent de céder et montent un mouvement pour sauver la région. Les choses s'enveniment jusqu'à une véritable guerre civile, au terme de laquelle les nordistes abandonnent simplement les sudistes à leur sort, rompant le commerce avec eux, persuadés qu'ils disparaîtront en deux ou trois générations.

En 600 aN, les sudistes se font appeler Tareks, et maîtrisent peu à peu le désert. Si la moitié des leurs occupent encore les villes côtières, les autres sont devenus nomades, parcourant le désert, découvrant jour après jour de nouvelles ressources. Ils y trouvent même des épices, qu'ils revendent à prix d'or à leurs frères ennemis, les Batranobans.

Les pillards dangs

Les Dangs sont un peuple féroce et brutal, né dans les forêts Sangres. Ce sont davantage des loups bipèdes que de véritables hommes, et ils vivent de rapines et de massacres en attaquant sans remords tous les Alwegs à leur portée. Ils sont aussi experts en pillage de ruines et de restes de l'âge mythique, qu'ils revendent aux Batranobans. Ils organisent parfois des expéditions loin de leur terres, afin de s'attaquer à de nouvelles proies, par goût de la chasse et pour alimenter l'esclavage batra.

Les Shindis

Cette peuplade vit dans le souvenir de leurs anciens alliés – ou maîtres selon les interprétations – à savoir les Ronciers (cf. le MdC n°1, page 22). Apparemment sauvages, ce sont en fait des gens doux, calmes et plutôt intelligents, tant qu'on reste dans leur domaine de compétence. Tout ce qui concerne la forêt les passionne, et ils sont des guides extraordinaires à condition de ne pas se presser et de supporter les détours touristiques. En effet, un Shindi n'aime rien tant qu'un beau paysage, et il s'oublie parfois dans sa contemplation jusqu'à y perdre une journée entière.

Ils auraient certainement disparus sans une connaissance parfaite de leur milieu, et une caractéristique un peu déplaisante : la rancune. Blesser ou tuer un Shindi, c'est s'assurer une vie de traque sans pitié par le clan entier. Celui-ci enverra ses tueurs l'un après l'autre, calmes, doux, mais implacables et armés de pointes, de lames, et de plus de poison que vous ne pourrez en contenir. Ceci explique sûrement que peu de gens les ennuiant, même si les Batranobans commencent à trouver les forêts du nord très attirantes.

Les Thunks

Les Thunks sont des nomades du Nord, errants partout au dessus de l'égide et jusque dans la langue de givre. Organisés en petits clans, ils vivent de troc et de chasse, globalement appréciés de tous dans les régions qu'ils traversent. Curieux, ils s'installent parfois dans des zones désertes du Nord, ou à proximité d'une communauté qui les intéresse. Ils restent là un moment, parfois deux ou trois ans, puis reprennent l'errance aussi facilement que s'ils étaient arrivés la veille.

On croise parfois des Thunks loin du Nord, lorsqu'une bande est prise d'une subite envie de voyager plus loin. Longtemps privés de cette possibilité par les Elfes, les Thunks renouent avec cette tradition et on en voit jusqu'aux frontières des jungles. Redoutables archers, ils ne sont pas des proies faciles, loin de là.

Les Ouards

Depuis que les Ouards se sont installés près de l'escalier de Rockford, près des restes des installations naines, il est difficile d'approcher la région. Anciens alliés des Nains, ces humains ont mal pris le départ de leurs amis, et ne sont plus très fréquentables. Ils ont imaginé une mystique complexe, susceptible de plaire aux Nains selon eux, afin de les convaincre de revenir. Ils s'habillent, se comportent et travaillent en fonction de leurs règlements, ne dérogent jamais à aucune règle, et subissent de lourdes pénitences pour toutes sortes de raisons.

Au début, tout cela n'était peut-être qu'une façon d'honorer la mémoire des Nains, mais aujourd'hui, il s'agit d'un véritable culte, avec ses lois, ordres et interdits, mais sans véritable but. Même les Thunks commencent à éviter le secteur, de crainte que les recteurs – la police du culte Ouard – ne leur cherchent des poux dans la tête.

Les Lorissis

Cette peuplade s'est installée dans les basses-terres peu avant la disparition des Elfes. Selon leur légende, les basses-terres étaient autrefois une mer, et les Nains auraient construit le mur de glace pour leur offrir de nouvelles terres, en remplacement de celles que les Elfes avaient détruites dans leur région natale. Tout ça est un peu flou, mais les Lorissis sont très contents avec ces terres plates et fertiles, ces rivières sans crue ni sécheresse, et ces légendes rassurantes et positives.

Ce sont des paysans et des éleveurs, qui ne songent à la guerre que quand les lunes insistent vraiment ou que le voisin pousse le bouchon trop loin. Autrefois, les Lorissis avaient quelques soucis avec des Alweps nomades ou des dingues de passage, mais depuis que les Ouards ont bloqué l'escalier de Rockford, les choses sont plus calmes.

Les Heloï'

Nous parlons en fait, de deux peuples presque jumeaux : les Héloïles – au bord de la mer de Guerl – et leurs frères Héloïtes – dans la chaîne de collines des Marches. Anciens serviteurs des Nains, ils furent terrifiés par le départ de leurs maîtres, et agissent encore comme si le monde allait s'effondrer sur eux dès demain. Il paraissent donc peureux, paniqués et horriblement maussades.

Organisés en petits villages proches les uns des autres, ils travaillent – pêche au nord, mines et élevage au sud – et commercent avec leurs voisins en échange de leur protection contre les pillards ou les étrangers de passage. Ils supportent mal les visiteurs, à l'exception des Thunks, mais n'osent pas chasser les intrus, préférant négocier leur départ, les déprimer jusqu'à la nausée, et en dernier recours, les empoisonner. Car les Heloï' sont sournois, comme tout bon paranoïaque le devient à force d'imaginer tous les sales tours que préparent ses innombrables ennemis.

Les Voïssins

Les tribus Voïssins sont un rassemblement hétéroclite de guerriers et de pillards agressifs, descendant de mouvements de résistance aux elfes. Endurcis par des siècles de combat, de chasse et de fuite, ils sont restés des brutes et vivent très bien avec ça.

Leur système est assez simple, et chaque tribu se gère seule la majorité du temps. En ce qui concerne les expéditions de pillages, c'est le Voÿ de chaque région qui décide des proies allouées à chaque tribu, et des quotas à prélever. Le Voÿ est un titre gagné au combat, et chaque printemps, un candidat peut le défier pour prendre son titre, sa place et sa maison. Les prétendants se départagent avant la date fatidique, au combat évidemment, et toute ces luttes se font le plus souvent à mort.

De l'avis de beaucoup de leurs voisins, ce système est sûrement une bénédiction pour le monde, puisqu'il élimine chaque année une bonne portion des meilleurs guerriers Voïssins. Les proies les plus fréquentes de leurs raids sont les Rivers, les Ségions et les Alweps des Marches, mais ils n'hésitent pas à pousser jusque chez les Gorns et les Heloï' lorsque l'envie les prend.

Les Rivers

Les peuples des rivières sont les descendants des esclaves de Pôle, abandonnés lors de la « disparition » des Elfes. D'après leurs légendes, les mages auraient massacré une large partie de la population non-elfique lors d'une fête dantesque, ne délaissant une partie des esclaves que par étourderie, ou parce que ceux-là n'était pas à portée immédiate. Lorsque les survivants réalisèrent que la fête était finie, ils vinrent voir ce qu'il en était, et ne trouvèrent qu'une ville jonchée de cadavres et des restes d'une orgie démente, vide de toute vie elfique. Les Rivers s'emparèrent alors des barges de ravitaillement de la cité, et partirent répandre la bonne nouvelle.

Aujourd'hui, ils sont un peuple prudent, qui évite les conflits en se réfugiant sur le fleuve aussi souvent que possible, et commerce avec tous ceux qui veulent bien échanger des vivres, des bibelots et des nouvelles. Lorsqu'ils manquent de troc, ils retournent au « centre de la voie », à Pôle, et continuent le pillage systématique de leur ancienne prison.

C'EST QUOI UN ALWEG ?

C'est à cette époque que commence à apparaître le mot « Alweg ». C'est un terme du vocabulaire rivers, qui signifie tout simplement « non-Rivers ». En gros, Alweg signifie « étranger », mais avec une connotation un peu plus précise, et une légère moquerie de la part des gens du fleuve.

À force de fréquenter les Rivers, les peuples proches de l'axe fluvial ont fini par comprendre le terme, mais pas parfaitement. Beaucoup commencèrent à utiliser Alweg pour désigner les étrangers, à moins de connaître un terme plus précis.

C'est ainsi que peu à peu, « Alweg » en vint à désigner les gens dont on ne connaît pas la nationalité, le plus souvent parce qu'ils n'en ont pas.

Les Dess

Comme les Voïssins, les Dess sont avant tout des descendants de résistants et des guerriers, mais là où les nordiques se satisfont de cet état, les Dess commencent à se lasser. Depuis peu, ils essaient de s'inspirer de leurs proies pour se créer une véritable culture nomade, et se trouver d'autres occupations que le combat.

Cavaliers dès leur plus jeune âge, les Dess font passer leur montures avant tout, et la vie d'un village est rythmée par celles des bêtes. C'est une des pistes d'évolution des Dess, qui organisent entre les clans des jeux plutôt que des défis guerriers. Doucement la société Dess s'apaise sans rien perdre de son savoir-faire. Il faut dire que les Dess occupent tout le centre du continent, et qu'ils ne manquent donc ni de dangers à affronter, ni de cibles pour leurs pillages.

Les Ségions

Situées à portée des Dess et des Voïssins, les terres ségiones auraient pu être un enfer, sans la richesse du sol et l'entêtement de ses habitants. Anciens esclaves des elfes, les ségions étaient les cultivateurs et les fournisseurs de nourriture de Pôle. Alors que le monde se redressait à peine de sa peur, les Ségions entreprirent de l'exploiter, utilisant pour eux-mêmes les leçons de leurs anciens maîtres. La région devint vite assez prospère pour supporter les assauts des voisins sauvages, et parfois même résister aux attaques en payant quelques protecteurs.

Tout n'est pas rose en terres ségiones, et plus on s'éloigne de la Roxxeanne, plus la vie devient précaire. Mais c'est tout de même mieux que le reste du monde, ou rien n'est jamais certain, ou les sauvages pullulent, et où on rencontre bêtes et monstres à chaque détour d'un chemin mal tracé.

Les Gorns

Les Gorns sont un peuple hétéroclite, formé de clans sédentaires dont l'influence grandit doucement sur la côte levantine. C'est une peuplade aux habitudes simples mais efficaces. Organisés en fédération, ils partagent des projets locaux tournés vers la protection des villages et la mise en place de réseau commerciaux.

Chaque village se charge de son secteur, avec un bourg plus important agissant en protecteur pour ses voisins plus petits. Les villages sont dirigés par un conseil des doyens, qui centralise et répartit les tâches et le fruit de celles-ci. La protection des terres est confiée à des troupes spécialisées menées par un « Vohr », qui choisit et entraîne ses hommes selon les besoins du village. La fonction militaire, canalisée dans la protection des terres mais tenue loin du pouvoir, assure aux Gorns une société assez tranquille.

Les Gadhars "digs" et Gadhars "go'an"

Les Gadhars, pendant de longs siècles, ont vécu sur la côte levantine, jusqu'à ce que la domination elfique les poussât à se réfugier dans la jungle de leurs lointains ancêtres. En arrivant là, les « revenus » découvrirent que des Gadhars étaient restés dans les jungles, et n'appréciaient pas trop l'idée de voir des étrangers s'installer chez eux. Ce fut le début d'une longue guerre, qui occupa longtemps les habitants des jungles. En 600 aN, les choses auraient eu le temps de se calmer, si nous n'étions pas sur Tanæphis. Ici, la guerre a simplement changé de visage.

Pour imaginer l'état des jungles aujourd'hui, visualisez simplement leur état normal⁽¹⁾, et rajoutez un élément de plus : tout le monde se situe d'un côté ou de l'autre d'une guerre ancestrale entre les « Gadhars digs » et les « Gadhars go'an ». Les Digs sont les descendants des gadhars restés dans la jungle, alors que les Go'an sont ceux des Gadhars qui ont quitté un temps la jungle pour l'est, puis sont revenus.

Cette séparation, si elle pouvait paraître importante à un moment donné, est devenue ridicule et insignifiante après plusieurs siècles. D'autant qu'avec les prisonniers, les esclaves, les alliances bizarres et les trahisons diverses, les rangs se sont sérieusement mêlés au fil du temps. Mais si la logique et la sagesse ont des côtés utiles, on ne va quand même pas abandonner pour eux une belle raison de se mettre sur la gueule ! L'opposition entre Digs et Go'an est donc encore vivace, et provoque des conflits d'ampleurs diverses, soutient des alliances, et cause plus de morts que les moustiques de la saison des fièvres.

Notez que ce ne sont pas les seules raisons de s'entre-tuer, et qu'on continue à se combattre et à se haïr au sein de chaque camp. Avoir des ennemis communs n'a jamais empêché personne de se prendre en grippe, et puisqu'on trouve de tout dans les jungles, y dénicher quelques fauteurs de troubles ne devrait pas être bien dur. Comme d'habitude, les Armes s'en mêlent un peu, quoique un peu moins nombreuses qu'aïl-leurs – de peur de finir dans un marais ou au fond de la mangrove.

(1) Vous vous souvenez ? Rien de standard, le bordel, des trucs bizarres partout, et si un truc est normal, il est tellement normal que c'est probablement pas normal du tout d'être aussi normal. Mais globalement, tout est bizarre et rien ne se ressemble, et en plus, c'est très varié.

Les Trairns

La communauté Trairn est un rassemblement épars de villages et de petits bourgs situés dans les actuels Lisages. C'est un peuple récent, qui cherche encore sa place. Il s'est constitué depuis la chute des elfes, quand les peuplades Alwegs ont commencé à se renforcer le long de la côte. L'une des premières choses sur lesquelles les Alwegs tombèrent d'accord, ce fut leur envie commune de massacrer, chasser, ou au minimum mettre en esclavage les noirs et les métisses du coin. Pour certains, c'était de la simple xénophobie. Pour d'autres, il y avait une véritable certitude que les noirs étaient des chimères non-humaines, ou des hysnatons d'une race bizarre. En tout cas, c'était pas des comme-nous !

Les Trairns sont donc un rassemblement hétéroclite d'Alwegs métis ou noirs, et de quelques blancs, rejetés pour avoir voulu les aider. Peu organisés, parfois séparés par de grandes distances, ils ne forment pas une unité politique, mais on peut parler de peuple car ils partagent certains traits distinctifs, en plus de leur pigmentation.

Les Trairns sont profondément méfiants, et ne rencontrent les visiteurs que si ceux-ci sont annoncés, recommandés, ou comptent quelques noirs dans leurs rangs. Même dans ces cas, il ne sont acceptés que s'ils ont une raison d'être là, et pour le temps de cette mission. Cela laissera le temps aux voyageurs de constater deux traits forts des Trairns. D'abord, un pragmatisme presque violent, accompagné d'un vif rejet de toute forme de mystique ou de superstition. Ensuite, une méfiance envers les hysnatons, qui confine au racisme agressif chez les plus obtus. Il est difficile de discuter de ces deux sujets avec les Trairns, qui les considèrent comme des réactions normales et censées, et n'aiment pas, de toutes façons, causer avec les étrangers.

Les Tréanes

Installés dans les feux d'Hélès, les Tréanes sont un peuple pas franchement glorieux, mais assez amusant. En effet, la population locale descend exclusivement de fuyards. Parmi ceux ayant peuplés la région, on trouve successivement des Gadhars fuyant les jungles après la destruction des Pères, puis des gens du centre fuyant les régions Dess pour échapper aux Elfes, et enfin des Bathrahabs fuyant la côte ouest pour échapper au conflit entre Batranobans et Tareks.

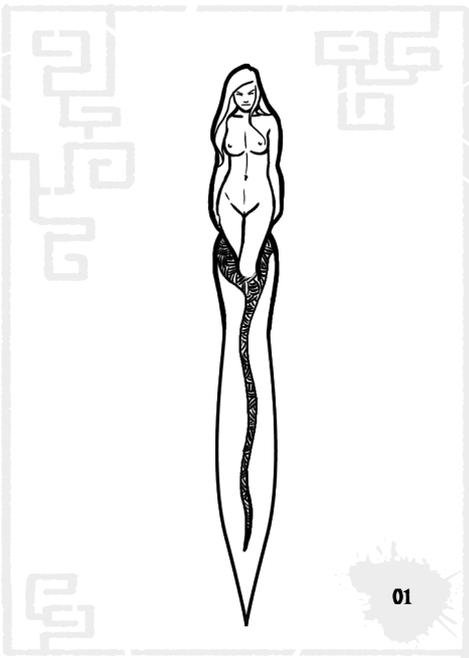
Ce mélange de trouillards congénitaux a finalement donné un peuple d'une extrême prudence, indolent et réservé, parfaitement adapté à la chaleur écrasante du secteur.

Les Dengles

Anciens serviteurs des chimères Sinuts, les Dengles ont fui la région après le massacre de leurs maîtres et protecteurs par les Elfes. Depuis la libération, ils sont revenus visiter les ruines de la cité des serpents, parfois en pèlerinage, parfois pour retrouver les secrets de leurs maîtres.

Ils construisent calmement une société meilleure pour les leurs, se méfiant des étrangers mais les accueillant avec le sourire. Ils grappillent peu à peu les richesses à leur portée, et étendent leur influence sur les Alwegs de la région. Leur but est de renforcer le secteur, et d'éliminer toute menace trop proche sans aucune pitié. Les décrire comme vicieux serait insultant, mais probablement assez juste. Les Dengles se veulent avant tout pragmatiques, et après la chute de leurs maîtres, ils se cherchent une nouvelle voie. Ils sont patients, décidés, et se voyant comme les victimes d'un sort injuste, ils sont facilement impitoyables. Après tout, le monde est ainsi, non ?





01



02



03



04



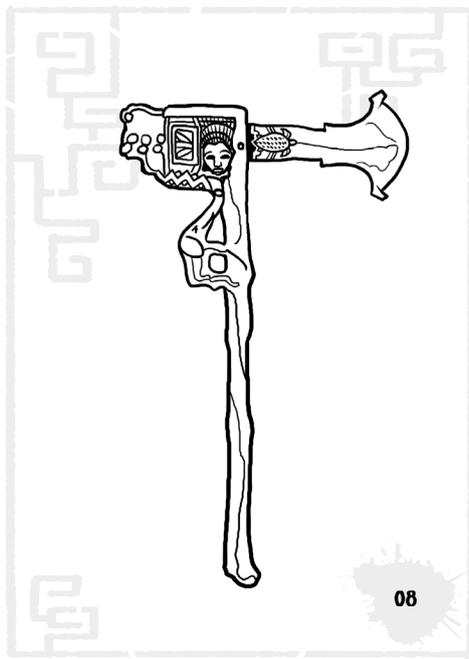
05



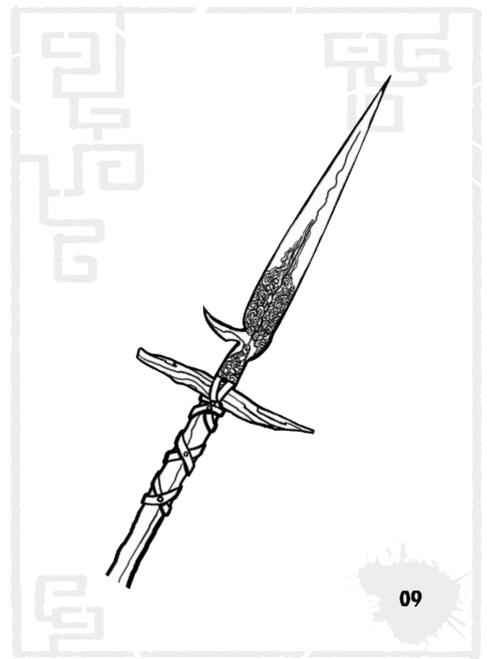
06



07



08



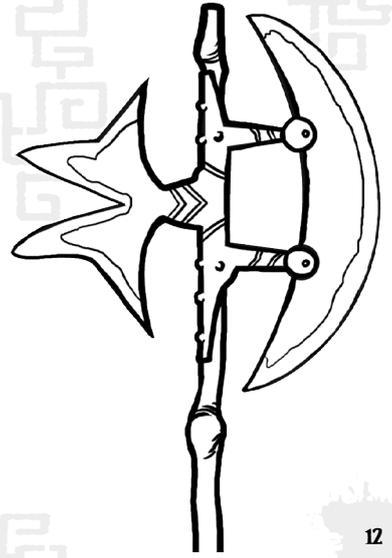
09



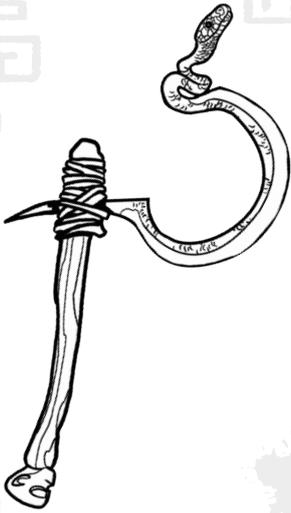
10



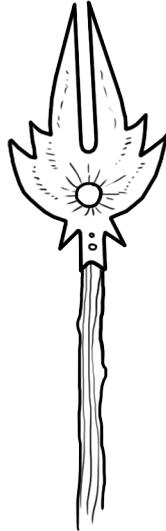
11



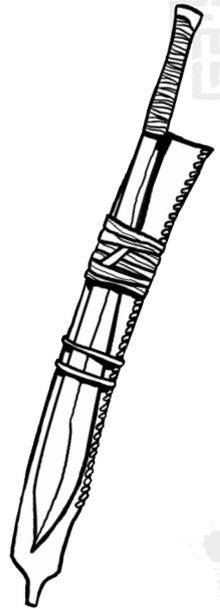
12



13



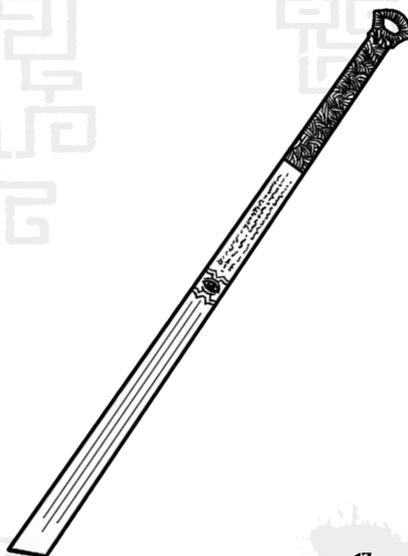
14



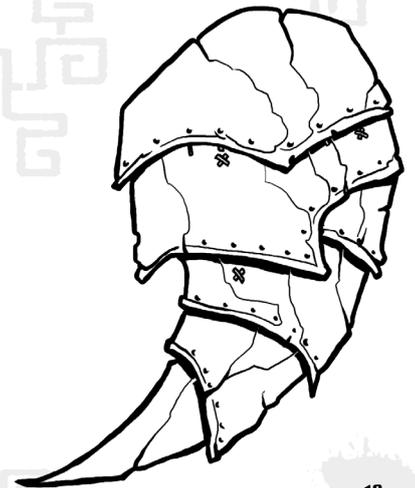
15



16



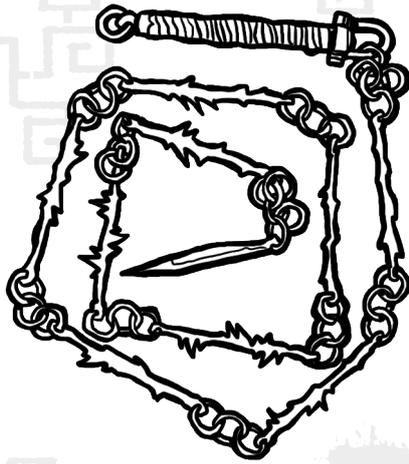
17



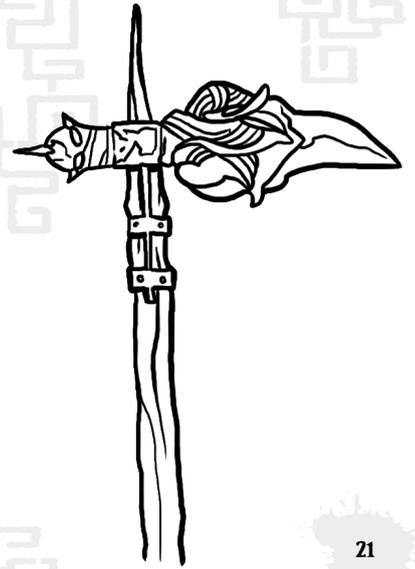
18



19



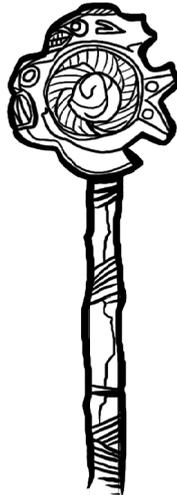
20



21



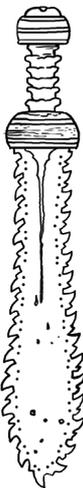
22



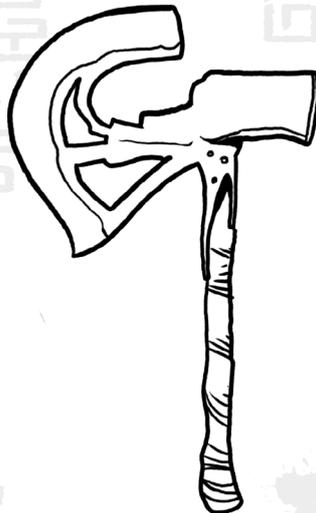
23



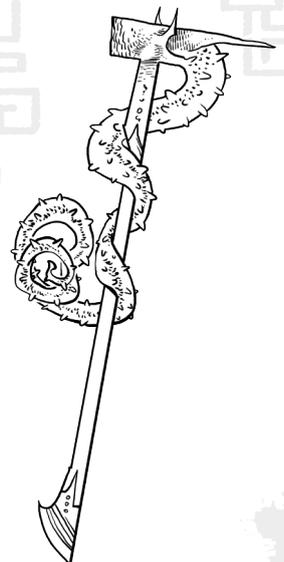
24



25



26



27



28



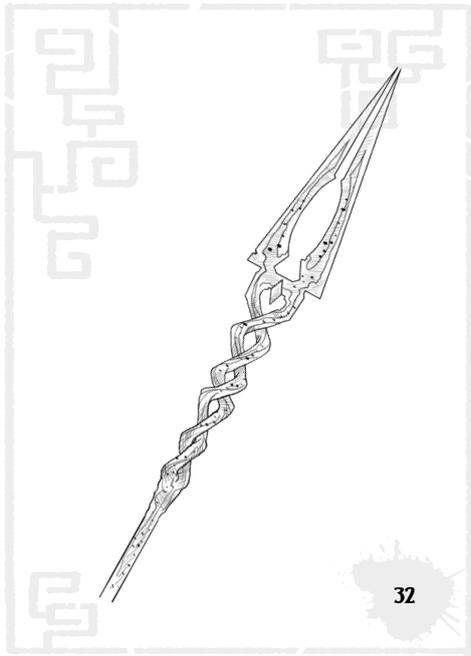
29



30



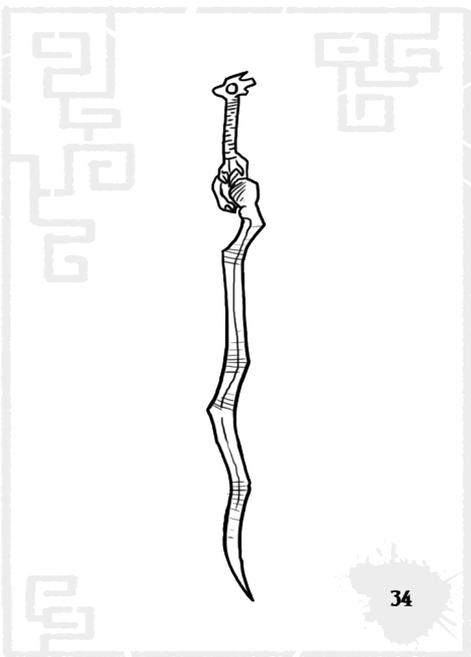
31



32



33



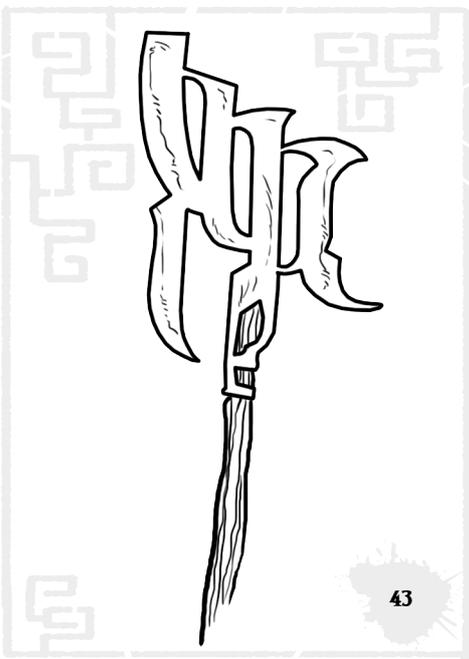
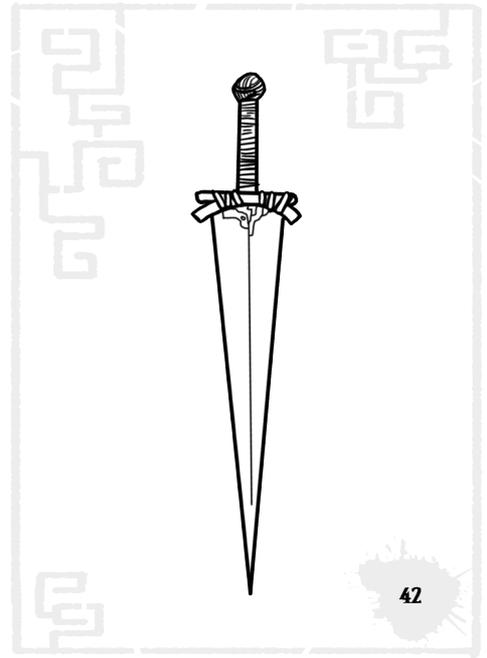
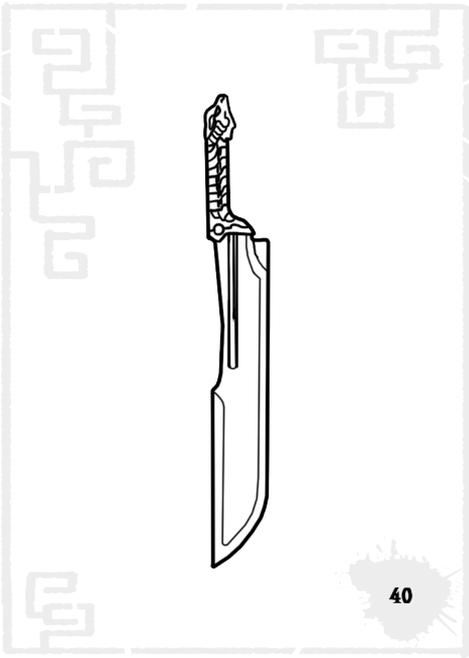
34

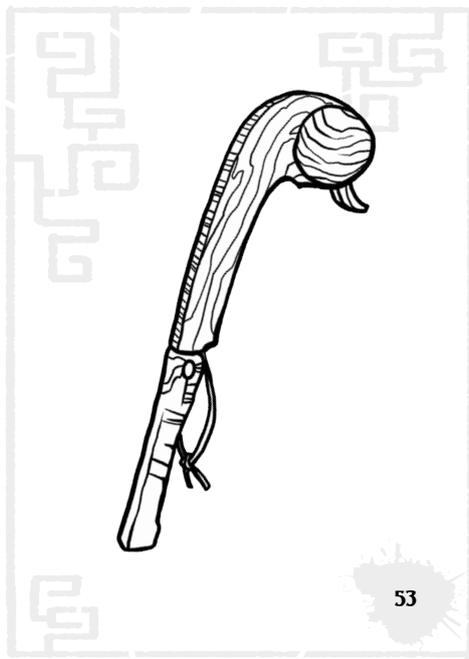
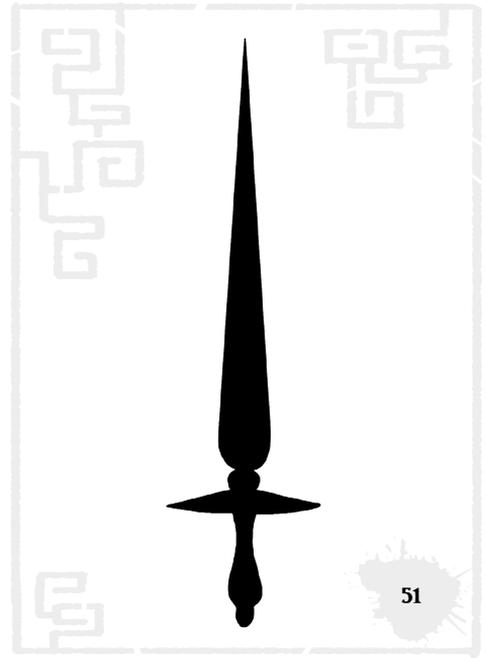
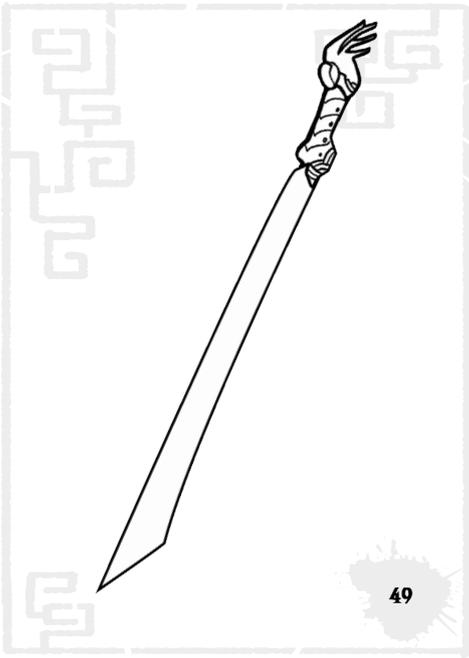
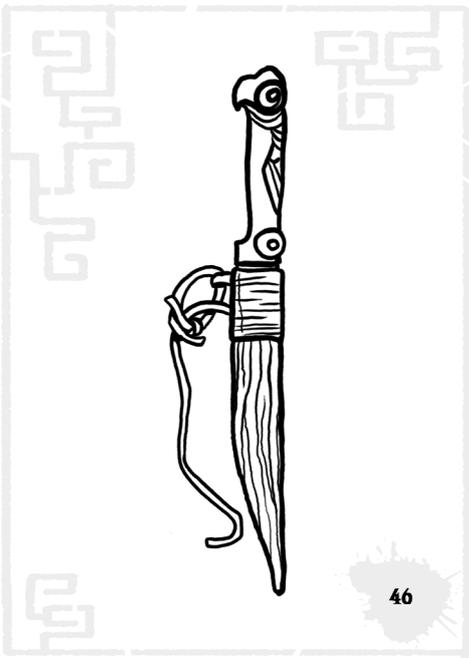


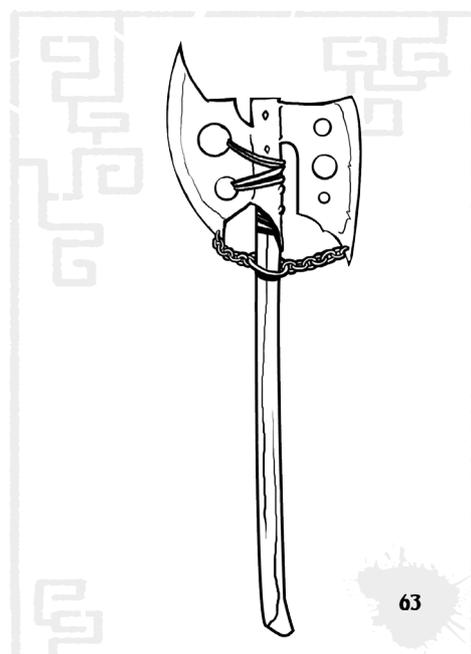
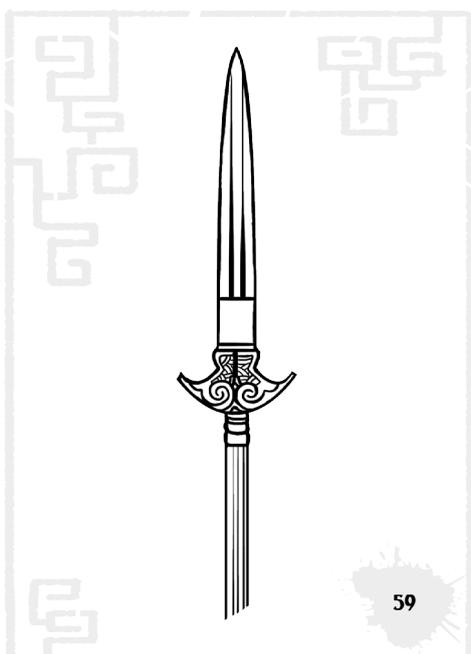
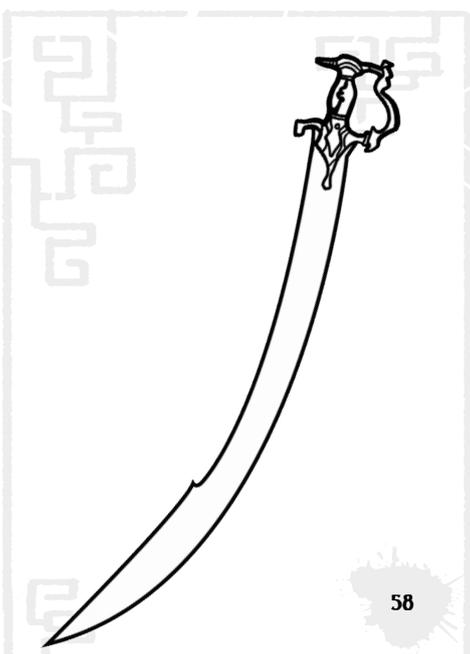
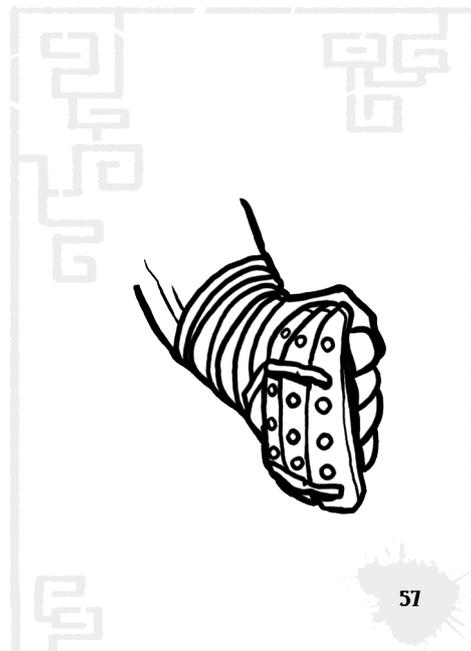
35



36





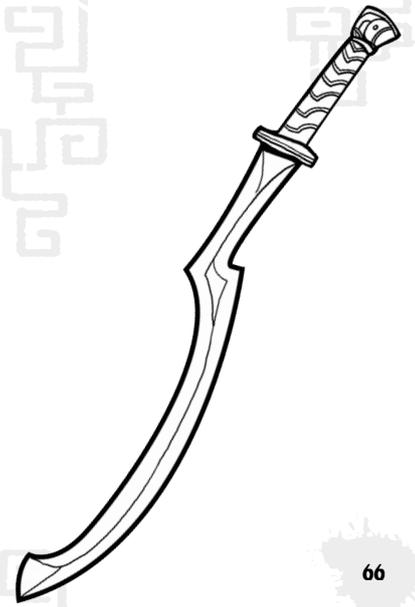




64



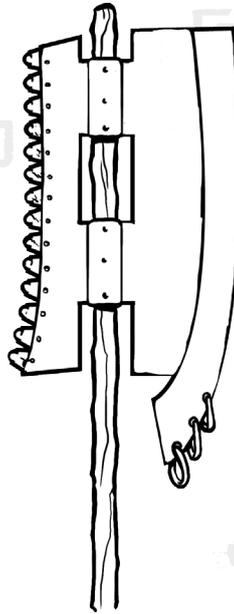
65



66



67



68



69



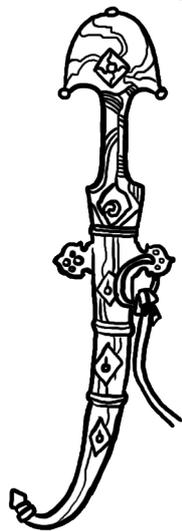
70



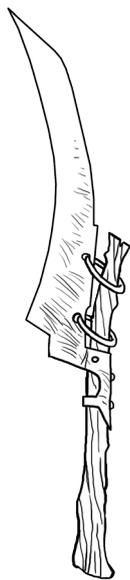
71



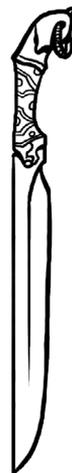
72



73



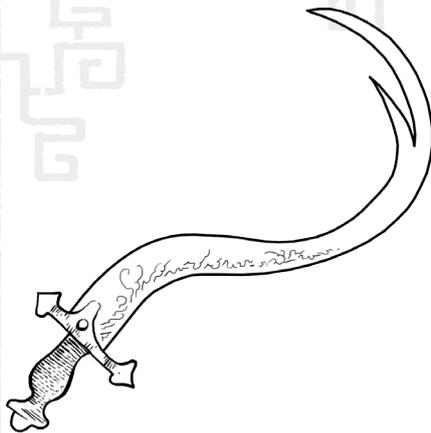
74



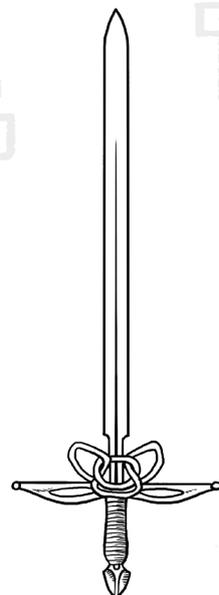
75



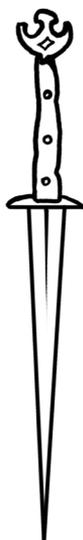
76



77



78



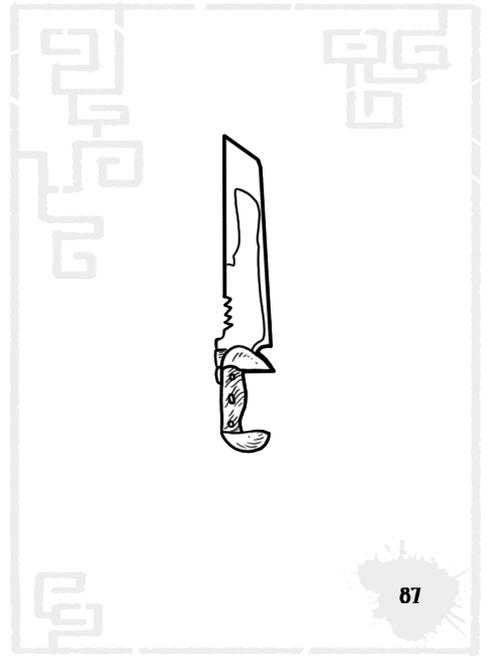
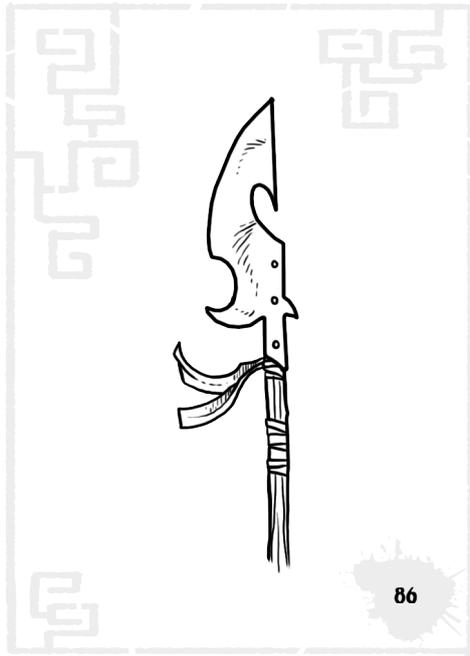
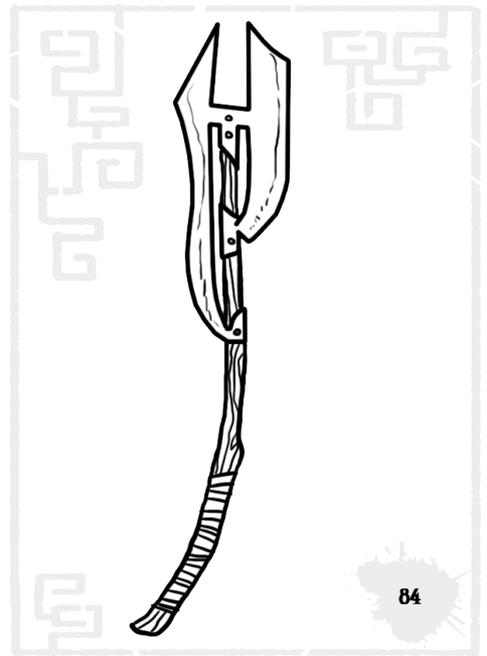
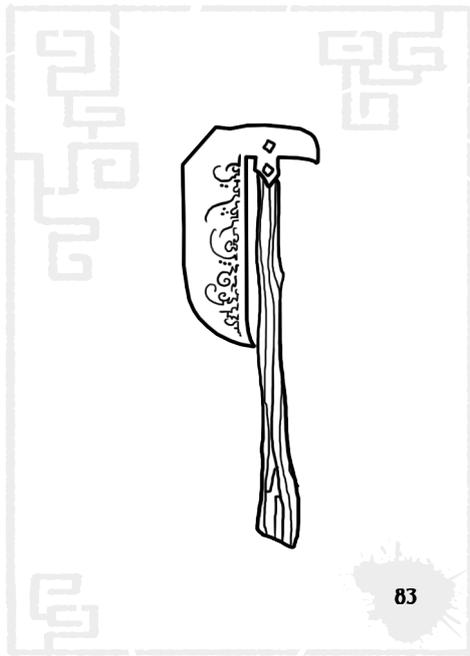
79



80



81



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°90 - AIDE DE JEU 04

Cette aide de jeu reprend les textes, encadrés et questions, du prologue, mais sans les conseils et notes destinés au meneur.

Elle est à destination de ceux d'entre vous qui voudraient proposer un support aux joueurs, afin de les laisser se lire entre eux les passages et les questions, le meneur assumant alors un simple rôle d'animateur.

Vous pouvez aussi l'utiliser si vous menez la soirée de façon plus classique, lisant vous-même les encadrés et posant les questions, mais voulez que les joueurs aient un support sous les yeux.



SCÉNARIO 0 / PROLOGUE – « AUBES ROUGES »

1^{ER} ÂGE

SCÈNE 1 – VOLS & VOIES DE FACTS

Toute cette histoire débute dans l'Ouest brûlant, avec la rencontre de (Arme #1) et (Arme #2). Et même si ce n'est pas bon pour votre réputation, tout commence par un vol. Vous étiez jeunes, insouciantes, et probablement bien payées pour ce boulot, mais ce n'est tout de même pas très glorieux. Enfin, on aimerait en savoir plus...

11 – Où se déroule cette histoire ? Et vous deviez faucher quoi au juste ?

Le désert Les Terres roses Les Sources Les Renacles

12 – Et vous bossiez pour qui ?

13 – Et ce client embauche donc deux Porteurs qui ne se connaissent pas. Pourquoi ? Et comment s'est passée la rencontre pour vous deux ?

14 – Et, si vous vous en souvenez, vous aviez quel genre de Porteurs ?

On aimerait en savoir plus sur vos exploits. Ne vous embêtez pas à tout nous raconter, et on se fiche même que tout soit dans l'ordre, mais on veut des détails croustillants, des trucs bien héroïques ou bien honteux...

15 – Le lieu précis du vol ?

- Une plantation Un palais Un port marchand Une villa campagnarde

16 – Vous vous êtes pointés là sans même prendre le temps de vous renseigner. C'était de la flemme, ou il y avait une raison valable ?

17 – Et pendant l'expédition, votre plus gros challenge ?

18 – Bon, finalement vous avez réussi ou pas ? Mais surtout, au final, comment vous avez fait pour que la maison (plantation, villa ...) soit entièrement détruite ? C'était fait exprès ?

19 – Et après toutes ces galères et ces catastrophes, vous devenez amis !? C'est l'amour de la loose qui vous réunit, ou il y a un épisode que vous nous cachez ?

SCÈNE 2 – DÉVOTIONS & DÉBOIRES

On avance un peu dans le temps, d'un petit siècle disons, et nous assistons à la rencontre entre (Arme #3) et (Arme #4). Cette fois-ci, ce n'est pas d'un vol sordide qu'il est question, mais d'une histoire grandiose de culte divin. À moins que comme d'habitude, on ne découvre que les choses étaient un peu moins glorieuses en coulisses...

21 – Ce souvenir se déroule dans les jungles, mais vous vous étiez croisés un peu avant, n'est-ce pas ? Sur la route vers les jungles en fait. Que fuyiez-vous donc pour aller vous réfugier dans un coin aussi bizarre ?

22 – Et vous décidez de voyager ensemble !? Qu'est-ce qui vous a rapproché ?

23 – Vous entrez dans les jungles, vous voyagez un peu, et vous vous installez. Mais où, précisément ?

L'étouffante Les marais Les hautes branches Les rives calmes

Ok. C'est là que ça devient rigolo. Ou surréaliste, selon le point de vue.

Vous débarquez dans la jungle, vous vous choisissez un coin et une tribu, et d'un seul coup, vous vous retrouvez avec un culte, des offrandes, des fidèles qui vous vénèrent.

On va voir comment vous en êtes arrivés là...

24 – C'était quel genre de tribu au départ ?

25 – Et comment est née cette histoire de culte divin ?

26 – Quelques précisions ?

SCÈNE 3 – RAVAGES & RÉUNIONS

On avance encore un peu. Moins d'un siècle cette fois-ci. Nous assistons à la réunion du groupe complet. Ça devrait être un truc joyeux, sympa... à moins que vous ne vous soyez rencontré dans de sales circonstances ? C'est ça, hein ? Vous vous êtes battues, vous avez tenté de vous tuer les uns les autres !?

Bon, commençons par vous deux (Armes #1 et #2).

31 – Vous étiez du côté de la forêt VaStelle, en pleine zone sauvage, dans un coin à portée des Dess et de quelques maraudeurs Digs. Comment avez-vous fini dans un coin aussi glauque et dangereux ?

32 – Là-dessus, un chef de guerre bizarre vous est tombé dessus. Il vous a proposé des thunes ou une faveur en échange de votre aide dans une expédition un peu chaude. Vous vous souvenez de ce que vous avez demandé ?

Le but de l'expédition était assez simple au final : un massacre. On aurait pu parler de génocide, mais ce n'était qu'une bande de pouilleux au fond de la forêt, vénérant une Arme bizarre nommée Drann'kiz. Elle régnait sur son coin, un peu comme nos amis là, et travaillait clairement à lancer une croisade sur les villages proches

33 – Il a suffi de vous approcher pour que la situation dégénère avec ces dingues. Dans le massacre qui a suivi, vous avez agi comment ?

Une fois le sang séché et les cendres froides, Astrénor vous a convoqué. Il avait un « petit boulot » supplémentaire pour vous. Il s'agissait simplement de faire un tour dans le Sud, dans un coin de jungle où des Armes avait fondé leur petite religion, pour leur demander gentiment de cesser leur conneries.

34 – Vous deux (Armes #1 et #2), comment avez-vous géré l'approche ?

35 – Puisque vous êtes encore là (Armes #3 et #4), en bande, et pas perdues dans la boue des marais, c'est que vous n'avez pas subi la purge. Comment cela c'est il passé ? Les nouvelles venues vous ont convaincues ? trompées ? soudoyées ?

36 – Et pour la petite histoire, qu'avez-vous fait du village ? Vous êtes partis comme des voleurs, ou vous avez mis tout ça un peu en scène ?

SCÈNE 4 – SABLES & SERMENTS

On avance encore un peu, mais c'est un saut de puce cette fois-ci. À peine une cinquantaine d'années. Vous avez un peu baroudé en bande, et vous avez fini par vous retrouver mêlés aux affaires d'une famille marchande. Pour une raison ou une autre, vous avez décidé de suivre ces gens, et de bosser à leur réussite.

41 – Où avez-vous croisé la famille Hadits ?

- Les terres dengles Le centre dess Les marches heloïs Les voïssins

42 – Et un jour ces gens-là quittent leur région et leur mode de vie pour s'improviser marchands itinérants. Pourquoi ?

43 – Qu'est-ce qui vous a séduit dans cette bande, et pourquoi ?

44 – Chacun d'entre vous se souvient sûrement d'un membre de la famille avec un peu plus de précision que des autres ? On se fait un petit tour de table sur votre « chouchou » ?

45 – La tuile vous est tombée dessus dans un village perdu, pas loin du fleuve. Vous vous souvenez du nom du patelin, de son style général ?

46 – Et maintenant, lequel d'entre vous a réussi à se mettre les habitants à dos et à déclencher la catastrophe ?

47 – Un village furieux donc, et une tentative de vengeance. Comment ces pauvres gens, ces humains tout simples, ont-ils essayé de vous massacrer ? Et quand je dis vous, je veux dire tout le monde : Porteurs, amis, employés, et tous les Hadits du plus jeune au plus vieux.

La première fois que vous avez vu Glan'drim, elle était portée par une simple gamine du village. Un adolescente discrète, qui n'avait pas participé au massacre. Tout semblait perdu, des morts dans tous les coins, du sang sur les murs, quand elle s'est levée et a tendu la main pour prendre son Arme, comme si elle la décrochait en l'air, jaillissant du vide. (posez la carte choisi au départ sur la table).

Et soudain, les choses ont ralenti, tout s'est assourdi ; la violence s'effaçant comme une flaque asséchée par les soleils. Et finalement, le silence. Puis vous avez vu des gens se relever en grognant de douleur. Des ennemis et des amis, des agresseurs et des victimes. Et vous avez vu des blessures disparaître, des yeux s'éclaircir, du sang s'évaporer. Et pendant ce temps-là, la gosse se mettait à saigner, à glisser doucement, pour finalement s'effondrer. Juste avant que sa main ne lâche l'Arme, vous avez entendu la voix de la Déesse pour la première fois.

« Ne laissez pas cette folie recommencer. Ne gâchez pas ce que je viens de faire. Je crois que j'ai ramené tout le monde, mais Déliane est partie. Il faut partir ! Il me faut un Porteur ! »

48 – Vous lui avez donc fourni un Porteur. Un Hadits évidemment. C'était qui ?

49 – Vous êtes arrivé en terre ségione peu de temps après, encore sous le choc. Vous vous sentiez comment ? Coupables, en rogne, paumés ? Comme avez-vous décompressé ?

SCÈNE 5 – INTERLUDE – GLAN'DRIM...

Encore un petit bon en avant, mais cette fois-ci, c'est vous qui aller habiller cet espace. Lorsque vous avez choisi l'apparence de Glan'drim, je vous ai dit que ce serait une Arme essentielle pour vous tous. En fait, ce sera l'Arme la plus importante à rejoindre votre groupe, et elle va devenir centrale pour la plupart d'entre vous.

50 – Ce que j'aimerais que vous me disiez, c'est pourquoi et comment elle va devenir essentielle pour vous. Quelle histoire avez-vous vécue avec elle, quel moment particulier ? Est-ce qu'elle vous a aidé ou est-ce que vous l'avez aidée ?

Ça n'a pas besoin d'être compliqué ou gigantesque, ni simple d'ailleurs, mais je veux l'histoire de chacun. Qu'est ce qui fait que cette Arme, cette âme, vous a touché plus qu'aucune autre ?

SCÈNE 6 – FLUIDE & FRISSENS

Un matin, alors que toutes ces histoires sont déjà vieilles, ou peut-être juste après l'une d'elles, vous avez vécu un moment différent. Et par différent, j'entends un truc qui ne vous était jamais arrivé jusque-là, et qui n'est plus arrivé depuis.

Et bien sûr, comme toutes les bonnes surprises, ça vous a pris au milieu d'un truc important, ou gênant, ou dangereux ...

61 – Il va donc vous arriver une tuile, un truc inattendu et bizarre, en plein milieu de votre vie quotidienne. Vous me choisissez un moment sympa ?

D'un seul coup, le monde bascule. Vos perceptions dérapent, vos cœurs s'emballent. Les Armes deviennent brûlantes ou glacées, lourdes comme le plomb ou presque imperceptibles dans vos mains. Les voix du métal hurlent dans vos têtes alors qu'un silence de mort règne partout. Les mortels vous regardent bizarrement. Ils remuent les lèvres sans que vous entendiez quoi que ce soit, et ce silence est bien plus terrifiant que les hurlements, les grincements et les chocs qui s'échappent du néant.

Et tout s'arrête aussi vite que ça a commencé.

62 – Vous venez de vivre un étrange effet de fluide. Rien de gravissime, à part une trouille monumentale, mais l'un de vous a sûrement fait une connerie, non ?

Un réflexe malheureux, un pouvoir qui part tout seul, ou un effet bizarre ?

Glan'drim, de son côté, est restée presque catatonique après « la vague ». Prostrée, elle répète sans arrêt que « Ça vient de l'est ! C'est si puissant, si brutal ! On dirait le cri d'un monde qu'on déchire... ».

Il vous faudra des heures pour la calmer. Des jours pour la rassurer. Mais la peur de ce cri ne la quittera plus, ni la certitude qu'a l'Est, un danger vous guette.

SCÈNE 7 – HACHES & HAINES

C'est donc, logiquement, dans l'Est qu'on va vous retrouver. Nous allons parler de la période la plus calme de votre vie. La plus douce pour certains, la plus chiantie pour d'autres.

Installés dans les terres Gornes ou pas bien loin, vous avez fini par trouver une place, un but et des façons de vous occuper, pendant que Glan'drim enquête sur la menace cachée sur ces terres, enchaînant les moments de peur panique et les années plus calmes, où votre aide et votre soutien, votre simple présence, parfois, lui rendront la vie plus facile.

71 – Quelles seront vos occupations pendant cette période ? Comment allez-vous concilier vos caractères et vos petites manies avec la nécessité de soutenir Glan'drim, le groupe et les Hadits ? Et surtout, qu'est-ce que vous allez faire de votre temps, au cours de cette sédentarité forcée ?

Si le grand vertige vous a pris par surprise, cette fois, tout a commencé par des rumeurs. Des gens de passage parlant de combat ici ou là, puis d'une guerre. Le temps que vous vous renseigniez, les choses avaient déjà pris de l'ampleur, et les premiers réfugiés passaient sur les chemins.

Glan'drim était plus calme que d'habitude. Elle avait senti une menace, et maintenant que la menace était là, la peur s'effaçait devant le courage et la détermination. Elle vous conseilla de ramasser votre barda, de régler vos affaires, et de vous préparer à bouger. Quelqu'un allait venir, bientôt, et il faudrait être prêt.

72 – Des choses à régler par rapport aux occupations déjà évoquées ? Des gens à embrasser / mettre à l'abri / démembrer avant de partir ?

Le « quelqu'un » dont parlait Glan'drim s'avéra être une Arme, un bouclier bizarre en pierre de Lune. Il se nommait Moonglow. Distant, pas particulièrement agressif, ni sympa en fait, il paraissait mal à l'aise avec vous.

Au fil du temps, il devint évident que c'était en partie de la jalousie ou de la tension, à voir Glan'drim aussi proche de vous. Il l'appelait sa sœur, lui parlait en privé sans arrêt, même à deux pas de vous, et ne semblait pas bien comprendre votre lien. Ce qui était évident en revanche, c'était la confiance absolue entre lui et Glan'drim, et sa certitude que les prémonitions de votre amie étaient d'une importance capitale.

Puisque vous étiez prêtes à partir, cette période d'attente ne fut pas très longue. Peu après l'arrivée de Moonglow, vous avez pris la route, en direction du front.

L'ennemi, la menace annoncée par Glan'drim, c'était les Piorads. Un peuple guerrier, brutal et agressif, arrivé sur la côte sans que personne ne comprenne d'où ils sortaient. Pour vous, ce fut une période horrible. Vous avez perdu des Porteurs par brassées, voyageant le long des combats pour comprendre qui étaient vos ennemis, ce qu'ils voulaient, ce qui les motivait. Glan'drim, malgré son dégoût de la violence inutile, fut de chaque expédition, s'appuyant sur vous à chaque instant. Vos souvenirs de cette époque sont peut être confus et morcelés, mais ça, au moins, reste clair : votre groupe était plus soudé que jamais.

73 – Soudés, mais pas forcément fermés. C'est à cette période que vous vous êtes faits un nouvel ami. Eclipse vous est tombée dessus en plein milieu du foutoir de l'Est, paumée et apeurée, et l'un de vous s'est rapproché d'elle. Qui ? Et une idée du pourquoi ?

74 – Eclipse était apparemment en fuite et son poursuivant, une Arme du nom de Blackearth était un taré de la pire espèce. Il voulait apparemment la capturer, tuer son Porteur, et la foutre dans le lac ou la fosse la plus profonde possible. Comment avez-vous géré ce dingue ?

75 – Eclipse, bien qu'elle refuse toujours de vous livrer son histoire, restera avec vous à partir de ce moment là. Est-ce que certains auront du mal à l'accepter, ou est-ce pile le contraire ? Quels seront ses rapports avec chacun d'entre vous ?

Malgré l'absence d'Armes-Dieux dans leurs rangs, les Piorads furent des adversaires formidables. En quelques années, les Gorns étaient brisés, et plus personne n'avait de doute sur le dénouement de cette guerre. Moonglow continua à passer vous voir de temps en temps, ainsi qu'une Lance bizarre, portée par un vieillard aux allures de barbare en fin de parcours. Pas causant, mais suant le pouvoir, le contrôle et la testostérone à plein pif. Et quand ce genre de mec se pointe, fait son show, mais semble mort de trouille quand il observe la situation, ce n'est pas franchement rassurant.

Glan'drim insista pour rester encore un peu, cherchant encore des réponses, un indice sur l'identité des envahisseurs. Et un soir, elle disparut...

76 – Cette disparition ne durera qu'une poignée de semaines, et navré de vous spoiler le truc, mais ce n'est pas grâce à vous qu'elle est revenue. Ça n'empêche que je me demande bien comment vous avez géré ça. Des souvenirs, même vagues, de vos réactions ?

Glan'Drim réapparut au bout d'un mois, avec une nouvelle Porteuse, et s'enferma presque trois jour durant avec Moonglow, la Lance, et une drôle d'Épée de verre aux reflets noirs. Lorsqu'elle revint vers vous, elle prit à peine le temps de s'excuser de ce sale tour. L'urgence était de partir, de foncer au village et de préparer le départ des Hadits. Car la guerre ne s'arrêterait pas là, et si vos amis voulaient survivre, ce serait loin à l'ouest, hors de portée des hordes piorades.

3^{ÈME} AGE

SCÈNE 8 – EXIL ET EXAL

Vous avez retrouvé les Hadits, et entrepris de lever le camp. Ça ne s'est pas fait facilement, mais quand des Armes qui protègent votre famille depuis des siècles assurent que votre vie est en jeu, on se tait et on fait ses bagages.

Un bonus inattendu vous est tombé dessus en la personne de Ahtyz. Cette Arme est née au sein des Hadits, au cours d'un événement un peu bizarre – ou idiot, horrible, inattendu, sordide – pendant votre absence. Née ici, portée dès le début par plusieurs Hadits, Ahtyz est vite devenue très fan des histoires qui vous concernent. Pour résumer, en revenant, vous vous êtes découvert un fan, franchement impatient de vous connaître.

81 – Des idées sur la naissance de Ahtyz ? Des envies ?

82 – Bon. On les installe OÙ ces gens ?

Forêts shindis Terres dangs Plaines dengles Côtes treanes

Une fois installés, vous avez repris, pour un temps votre vie de protecteur des Hadits. Les années ont repris leur cours, et vous avez appris que la guerre dans l'Est s'était étendu, jusqu'à ce que les Ségions, puis les Dess du centre se retrouvent aux prises avec les Piorads. De plus en plus d'Armes sont parties là-bas, certaines pour régler le problème, d'autres pour se ranger du côté des envahisseurs et savourer la guerre la plus terrible du continent, depuis la fin de l'âge des elfes.

83 – Cela va vous laisser le temps de fréquenter Ahtyz. En tant que nouveau venu, il va lui falloir un peu d'aide pour s'intégrer. Glan'drim sera un peu aux premières loges, évidemment, mais je parie que l'un d'entre vous a fait de gros efforts pour aider, n'est-ce pas ?

83 – Tu me décris son meilleur côté, et son pire côté ?

Le premier « mauvais moment à passer », c'est le départ d'Eclipse. Quelques années après votre installation, il se passe un sale truc, qui la force à quitter le groupe et la région.

84 – C'est arrivé pendant un petit voyage, que vous effectuiez en bande dans le secteur ou pas trop loin. Quelqu'un se rappelle où ?

85 – Vous voilà encore mêlés à un conflit, un combat ou une baston idiote. C'était un hasard que vous soyez là, et vous vous êtes mêlés des affaires des autres, ou vous avez provoqué les enmerdes vous mêmes ? Et vous vous êtes comportés comment ?

Alors que vous vous battiez, et que quelques pouvoirs fusaient de-ci de-là, vous avez vu des éclairs de fluide, des éclats fantômes et des effets franchement bizarres apparaître. Vous n'aviez pas l'impression d'avoir exagéré, mais clairement, l'exal du coin était en train de partir salement en vrille, et quelques personnes commençaient à hurler, prouvant que vous n'étiez pas victime d'hallucinations.

Tout a dégénéré très vite – trop vite – et au petit matin, il y avait de la fumée dans le ciel, des cadavres au sol, et la porteuse d'Eclipse était en larmes.

« Ca recommence, je suis désolée ! Je ne peux rien empêcher, ça vient tout seul et ça éclate sans que je puisse rien faire. C'est l'Ouest ! C'est encore plus difficile de tout retenir ici, comme si j'étais saoule en permanence. Je suis tellement désolée... »

Elle n'a pas voulu en dire plus, et s'est mise à vous éviter, ne croisant qu'un ou deux d'entre vous à la fois, et évitant de plus en plus les Hadits. Un soir, elle a fait ses adieux à son « préféré » parmi vous, et a fui sans retour...

86 – Et juste pour le côté pathos, c'était qui le « préféré » à ce moment là, et il l'a pris comment ?

SCÈNE 9 – REPRÉSAILLES ET RANCOEURS

91 – On approche dangereusement de la fin, et vous commencez à bien connaître vos Armes. Alors, à votre avis, qu'est ce que chacune d'entre vous a fait lors de cette période ? Vous êtes restés à portée immédiate ? Vous vous êtes séparés un peu ?

92 – Vous deviez vous retrouver de temps en temps non ? Comment vous organisiez-vous ? Des rencontres en petits groupes, ou de gros rassemblements en bande un peu moins souvent ?

Vous étiez réunis le jour où une troupe de guerriers s'est approchée du village. Des hommes nombreux, clairement bien entraînés et équipés, mais pas forcément menaçants. Juste assez pour faire sentir leur force, sans déclencher un combat immédiat. Ils vous cherchaient apparemment, et portaient un message d'un Bathras puissant, qui voulait vous voir.

Quand un type envoie une troupe de guerriers au village de vos amis pour porter un simple message, on envisage aussitôt une guerre ou une arnaque, mais en tout cas, on ne reste pas le cul sur sa chaise. Vous avez donc accompagné la troupe, encore hésitants sur la marche à suivre, mais bien décidés à agir.

Vous avez rencontré Méconops dans un petit oasis tranquille, dans une tente luxueuse, au cours d'un dîner presque parfait – produits fins, épices à volonté et vins de qualité. Cet adorable ordure a joué avec vous pendant toute la soirée, alternant entre menaces et câlineries, sous-entendus vicieux et paroles rassurantes. Et puis il a fini par cracher le morceau.

Vous vous souvenez du vol au cours duquel vous vous êtes rencontrés ? Oui, vous, là, les deux voleurs les plus nuls du monde (à cette époque au moins) ! C'était lui, Méconops, la victime. Et malgré toutes vos craintes, pas rancunier pour un sou ! Il vous a raconté comment l'opération que vous aviez fichu en l'air l'avait mis en opposition avec une faction puissante de l'Ouest, mais l'avait forcé à se forger de nouvelles alliances. Comment il avait dû se battre des siècles durant pour rattraper la situation, mais en était sorti bien plus fort et bien mieux placé dans le grand jeu de l'Ouest.

Il vous appelait ses petits porte-bonheurs...

93 – Bon, vous le voyez venir, Méconops finit par vous « proposer » de travailler avec lui. Ou pour lui. Et vous aviez le choix. Ou pas. Ou franchement pas. On est jamais bien sûr avec les gens de l'Ouest. Comment avez-vous géré la chose, et quelle impression cela vous a-t-il fait ?

SCÈNE 10 – MORTS ET MÉTAUX BRÛLÉS

La date de cette dernière scène n'est pas claire, ni comment vous êtes arrivé ici. Il y a des souvenirs vagues. Un voyage dans le désert. Méconops, en tenue de combat, vous serrant la main avec un air paniqué. Une tempête dans le lointain, avec, comme une annonce la précédant, une sonorité de musique hurlante.

Mais avant tout la douleur.

Plus tard, des vallées hautes et l'ombre d'un orage. Les cris des mules et des esclaves qu'on fouette. La prudence, avec ces fichues caisses. La peur à chaque averse. Ne pas mélanger, ne pas mouiller, ne pas chauffer.

Mais par dessus tout la douleur.

Et ce dernier repas, dans une grotte abritée de la pluie. Vous toutes. Le groupe. Les amies. Ahtiz. Des Hadits. Les compagnons de voyage et les serviteurs les plus fidèles. Et Glan'drim évidemment. Toujours.

Ahtyz lui parle, lui dit que tout ça est bien trop risqué, qu'il faut abandonner les épices et fuir loin de l'Ouest et de cette nouvelle guerre qui s'annonce. Glan'drim, la peur dans la voix, qui tente de le raisonner

Et vous écoutez malgré la douleur.

- Mais qu'est ce que tu as fait aux autres ? Pourquoi sont-ils comme ça ?

- Les autres ? Mais on s'en fiche des autres. Marre de traîner ces boulets ! Je te veux pour moi. Pour moi tout seul. On les laisse là, avec leur mission à la con, leur dette et leur Méconops !

- Quoi ? Mais ce sont mes amis... ce sont les tiens aussi et...

- NON ! ce sont des gêneurs qui t'accaparent, quand nous serions si bien tous les deux. Allez viens, on part, loin de tout ça, de tous ceux-là.

- Ahtiz, je ne veux PAS partir. Je vous aime tous. Il n'y aura ni départ loin des nôtres, ni couple, ni abandon. Je vous aime TOUS !

Un silence glacial, plein de froid et encore, de douleur. La déception et la rage.

- Si tu les aimes tant, reste donc avec EUX.

Et dans un éclat de fluide, un rugissement de flammes, une Porteuse se tord. Les braises volent en tout sens. Les vapeurs des bonbonnes d'épices crépitent un instant, avant que des lueurs bleues et vertes ne courent dans toute la cargaison.

100 – Pas de question. Désolé. L'histoire est finie, et dans un déchirement de fluide, les épices s'embrasent et la grotte devient un enfer. Vos porteurs, vos amis ou serviteurs, tous sont soufflés par la déflagration. Leurs corps, torturés par les poisons d'Ahtyz, ont fini de souffrir.

Le fluide se tord, se déchaîne dans la grotte soudain trop petite. Vos corps de métal sont chauffés comme jamais, puis tordus par les remous de la force vive. La magie qui vous soutient, protège vos corps de Dieux, paraît plier sous la rage du brasier. Même Ahtyz hurle dans le lointain, frappé par les effluves du chaos alors qu'il fuit le carnage.

Vos psychés, vos certitudes, votre métal, tout se brise peu à peu. On raconte que rien, hormis les plus grandes tempêtes d'épices, ne peut détruire une Arme-Dieu. Ce soir, les flammes d'un traître, la furie de l'épice et la malchance, stupide, brutale, sont sur le point de réussir.

- Non. Pas vous, pas mes amis, pas mes amours.

La voix lointaine de Glan'drim. Comme un dernier cadeau.

- Vivez ! Pour moi.

Le bruit du métal qui cède, et un dernier cri de peur.

Cauchemars. Douleurs. Rêves de vengeance. Et comme une torture, comme des rats accrochés à la chair, mâchant nerfs et veines, le dernier cri de Glan'drim.

Une Arme est morte ce soir, pour vous, et vous sombrez dans les ténèbres et le silence.