

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SCÉNARIO 06 - « HÉRITAGES » - 2^{ÈME} PARTIE

N°117 - 6 SEPTEMBRE 12017

Un petit Chagar afin de garder le rythme, même si cette semaine, la reprise, la météo et l'ambiance donnent plus envie de dormir en boule sous le lit que de se jeter sur le boulot.

Ce qui me chagrine le plus, c'est de constater que mon humeur est sensiblement la même que celle des bambins, enfançons et autres ados, qui reprennent le chemin des classes.

Je suppose que je pourrais me réjouir de cette empathie qui me sabre l'humeur par pure compassion pour ces chères têtes blondes.

Je préfère penser que ces petites saletés sont, encore une fois, contagieuses, répandant leurs humeurs exécrables, leur stress et leurs larmes, comme elles répandront cet hiver leurs morves, leurs rhumes et leurs coliques.

Voilà, c'est ça. Si le Chagar de la semaine est trop court, c'est la faute des gosses.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



Après leurs glorieux exploits en terres batranobanes, puis la rapide visite d'une curiosité géographique des Sangres, voici nos PJs de retour au cœur de la grandeur dérigione. Comme on l'a vu dans le Chagar précédent, la « grandeur » en question est alors franchement discutable, aussi bien en éclat qu'en étendue.

Pôle est tout ce qui reste de l'Empire, ce n'est plus un endroit très stable ni très organisé, et tout le monde est à mi-chemin entre dépression et crise de délire extatique, grâce aux épices, à l'alcool et aux orgies diverses qui se déroulent un peu partout chaque nuit. Le jour, tout paraît presque normal, mais le visiteur avisé aura tôt fait de s'apercevoir de la finesse du vernis.

Que faire lors de la visite ?

Les PJs auront deux tâches à accomplir lors de cette visite à Pôle. La première sera de se trouver un point de chute, afin de ne pas se perdre dans l'immense cité. Vayatiri leur proposera une adresse où ils seront nourris et logés par des amis à lui. La famille Chatelle de Serres-et-Mandre possède une demi-douzaine de maisons d'hôtes de qualité dans toute la ville, et pourrait cacher quelques infos intéressantes pour les Armes-brisées.

Toutefois, on reviendra sur cet aspect de l'histoire un peu plus tard. En effet, il y a de bonnes chances que vos PJs soient bien plus intéressés par la rencontre avec le mystérieux « boss » de Vayatiri, surtout si ce dernier a dû utiliser le nom de Glan'drim pour les convaincre de le suivre à Pôle.

L'éclipse de lune

Vayatiri, si les PJs l'interrogent sur le sujet, expliquera facilement qu'il est membre de l'Éclipse de lune. Il sera d'ailleurs prêt à leur décrire le fonctionnement de la faction. C'est sa vision personnelle de l'Éclipse, mais si les PJs se renseignent auprès d'autres Armes de Pôle ou d'érudits divers, ceux-ci confirmeront une bonne part de ces informations.

Il s'agit d'un groupe soudé, réunissant des Armes en pierre de lune, dans une sorte de grande famille où on s'entraide et se sert les coudes. La faction n'a pas de but final évident ou de grande ambition, si ce n'est s'assurer que ses membres vivent le mieux possible, ne sont pas mis en danger par les plans tordus des autres factions, et reçoivent toute l'aide possible en cas de problème. Évidemment, cela signifie aussi que tout membre accepte d'aider les autres Armes de la faction en cas de soucis. Toutes les Armes n'étant pas forcément douées ou motivées pour le combat ou l'intrigue, certaines se contentent d'apporter des fonds à la faction, ou de prêter de l'argent à des membres dans le besoin.

L'Éclipse de lune est neutre par rapport à la majorité des autres factions, quoiqu'elle s'entende bien avec les plus civilisés. En revanche, les relations sont tendues avec l'Ordre nouveau et la Mort Carmin, dont les actions posent trop souvent des problèmes aux membres de la « famille ». Il est d'ailleurs impossible de faire partie à la fois de l'Éclipse et d'une de ces deux factions.

Rencontre au bord de l'eau

Vayatiri guidera les PJs jusqu'à un bouge situé dans le quartier n°351. Connu sous le sobriquet de « village des Rivers », ce quartier est une zone assez basse, remplie de rues étroites et de petites places encombrées de marchés aux babioles. À mesure qu'on se rapproche du fleuve, les venelles deviennent impénétrables, et la population plus étrange. Ce sont bien des Rivers qui vivent là, bateliers, commerçants, voyageurs ou locaux, mais tous plus proches de la culture du fleuve que de celle du palais.

Le bouge s'appelle « la cave du vieil homme » et se trouve sur une remontée de la rive d'où on aperçoit, en contre-bas, les pontons et les barges ainsi que quelques entrepôts bien gardés. La cave sert des vins absolument divins, loin de ce qu'on pourrait craindre dans un endroit aussi passe-partout. La famille qui tient l'endroit est liée au Rivers, et a des liens avec de nombreux villages de Sourtie d'où viennent des crus choisis avec soins. Malgré la déliquescence de l'Empire, certains de ses trésors sont encore, apparemment, entre de bonnes mains.

Le vieil homme

En arrivant à la cave, les PJs s'apercevront qu'on les regarde en coin, et qu'on les surveille depuis plusieurs alcôves. Clairement, ils ne seraient pas arrivés là aussi facilement sans la présence de Vayatiri. Après un moment d'attente – idéal pour goûter un petit rouge corsé des pentes d'égides, un peu rude mais franc et équilibré – le Porteur du Poignard les guidera vers une porte discrète, donnant sur un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

L'endroit où ils débouchent ressemble plus à un grand salon qu'à une cave, et se trouve apparemment assez bas sous le sol du quartier. C'est une de ces nombreuses maisons enterrées, vestiges des quartiers qui se sont succédés là, servant de socle ou de fondations aux bâtisses du quartier actuel. Un serviteur entrant par un passage latéral leur apportera un rafraîchissement, confirmant que la maison est parfaitement fonctionnelle, avec cuisine, puits et commodités diverses.

Installé dans un large fauteuil, un homme d'âge avancé les observe avec un sourire malicieux, apparemment ravi de les voir, et absolument pas effrayé par leur allure et leur nombre.

À ses pieds, posé contre le fauteuil, un large bouclier en pierres de lunes est visible, et surtout, très reconnaissable. Moonglow est ravi de revoir les personnages, et impatient d'entendre leur histoire. Notez que lors de la discussion, les PJs remarqueront vite, à sa voix et son regard, que le Porteur est sous le contrôle de l'Arme.

Moonglow

À vous de gérer la rencontre au mieux, pour que vos joueurs se sentent en confiance avec un ancien proche de leur amie, et donc un allié potentiel.

Moonglow ne sait rien de ce qui leur est arrivé, et expliquera qu'il a cherché leur trace et celle de Glan'drim des siècles durant. Il sera sincèrement peiné de la disparition de « sa soeur », et ravi de la vengeance que les Armes-brisées ont exercée sur Anathos / Ahtyz.

En discutant avec Moonglow, les PJs pourront apprendre quelques infos importantes que je vais vous détailler plus bas. Avant de commencer ce genre de révélations, la vieille Arme insistera sur le caractère secret de tout cela. Il fera d'ailleurs sortir Vayatiri, qui s'exécutera sans broncher. L'Arme est fidèle à sa faction, estime beaucoup Moonglow, et même si elle s'étonne que les PJs aient accès si vite à des infos importantes, le jugement du Bouclier lui suffit pour ne pas se poser trop de questions.

- Moonglow expliquera aux Armes-brisées que Glan'drim, lui-même et une poignée d'autres Armes font partie d'un groupe très ancien, lié par leur naissance, mais aussi par une histoire complexe. Glan'drim était un élément particulier de ce groupe, une sorte de petite soeur aimée de tous, et sa disparition a été un coup dur pour elles toutes.

- Aujourd'hui, Moonglow est un membre important de l'Éclipse. Essentiel, en fait, car il dirige le cœur du réseau d'entraide de la faction. En échange, il se sert de la faction comme d'une source d'informations, demandant parfois à tel ou tel membre d'enquêter sur certaines affaires préoccupantes. C'est comme ça qu'il a eu vent de leur réapparition. Il avouera sans mal n'avoir pas tout compris à cette histoire, et en profitera pour remercier de nouveau les PJs pour tout ce qu'ils ont fait.

- Cela conduira naturellement Moonglow à reparler de Tangorogrim. Il expliquera être préoccupé par son retour, d'autant que des gens pas très recommandables – la Mort Carmin évidemment – semblent derrière cette affaire. Le Bouclier expliquera alors que l'Éclipse est devenue au fil du temps un ennemi acharné de la Mort Carmin, dont les actions ne cessent d'empirer au fil des siècles.

- Moonglow, à un moment ou un autre, finira par demander à voir une des Armes-brisées de plus près, afin de comprendre ce qui leur est arrivé. Il observera les filaments d'or qui courent dans les formes des Armes, et finira par se pencher un moment, silencieux, comme s'il réfléchissait soigneusement à la suite de ses paroles.

– « *Cela fait bien longtemps que je n'ai pas parlé de tout cela. Ceux qui doivent savoir savent déjà, et c'est un secret bien trop grand pour être murmuré sous le ciel. Lorsque je rencontre mes frères et soeurs, l'un d'entre eux finit toujours par avouer qu'il a dû tuer des gens qui avaient approché notre secret de trop près.*

Pour vous, c'est différent. Glan'drim vous a aimé. Lorsque vous êtes morts – car elle et vous êtes morts, sans le moindre doute – elle a choisi de se sacrifier pour vous ramener à la vie. C'est ce qui la rendait différente. Pas juste son pouvoir. Cette capacité à aimer et à améliorer les gens. Ces marques, cet or, c'est un peu d'elle qui subsiste en vous. Son héritage et son cadeau.

Je vous vois là, devant moi, portant la marque de Glan'drim, et cela me suffit. Toutefois, je ne peux en dire plus, car les autres ne comprendraient pas que je parle sans leur accord. Je vais leur faire savoir tout cela, et alors nous parlerons vraiment.

En attendant, vous devez accepter mon hospitalité et rester ici, à Pôle. Vous serez mes invités, et bientôt, je pourrai vous en dire plus.»

Il fait une courte pause, les yeux brillants soudain d'un éclat rusé. Puis il ajoute...

(si les PJs ont parlé de la mystérieuse voix dans le fluide qui les a réveillés de leur torpeur ►)

– « *Vous avez entendu son appel ce jour là. Cela fera toute la différence. Ils ne pourront pas vous refuser l'héritage de Glan'drim alors que Lui-même vous a reconnu.*

(si les PJs ont dissimulé cet élément ►)

– « *Vous avez entendu son appel, ce jour là, n'est-ce-pas ? C'est ça qui vous a réveillés et rendu au jour ! C'est parfait, et cela fera toute la différence. Ils ne pourront pas vous refuser l'héritage de Glan'drim alors que Lui-même vous a reconnu.*

Moonglow refusera d'en dire plus à ce sujet. Il insistera sur l'importance de faire les choses dans les règles, et assurera les PJs de son soutien.

Il lui faudra, au pire, quelques semaines pour avertir ses alliés les plus proches, et peut-être un mois ou deux pour avoir leur accord. Ensuite, tout pourra se mettre en place.

Note au meneur

Toute cette histoire ne va pas tarder à s'éclaircir, rassurez-vous. On ne vous fera pas le coup de la demi-révélation une fois tous les six scénarios.

En fait, dès le scénario suivant, les PJs en découvriront beaucoup sur le groupe auquel appartient Moonglow, mais aussi sur le lointain passé des Armes-Dieux. Ce ne seront pas des mystères cosmiques genre « *Silences* », mais cela devrait déjà vous assurer un petit coup de chaleur...

