

# ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

# BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°125 – 06 DÉCEMBRE 2017

Et hop, un Chagar court. Il est évident que cette brièveté ne s'explique pas seulement par la flemmardise du rédacteur, mais repose sur une nécessité soigneusement réfléchie.

Ok, pardon, je reformule : ce chagar n'est pas court seulement à cause de la fainéantise proverbiale de l'auteur. Nous avons aussi une excuse presque crédible pour justifier un Chagar de deux pages seulement.

Voilà.

Hein ? Pardon ? Quelle excuse ?

Ah oui, zut, l'excuse, en effet. Oups.

Cette semaine, nous vous lâchons deux ou trois secrets lourds liés à cette aventure et aux personnes impliquées. Nous avons préféré limiter le Chagar à cet aspect des choses, avant de relancer l'aventure au prochain numéro.

Cela vous laissera le temps de bien intégrer cet opus et ses secrets, de relire les précédents au besoin, de nous poser les questions utiles, et de réclamer les éclaircissements nécessaires.

Enjoy !

Participer, commenter, questionner !

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

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

## SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 6<sup>ÈME</sup> PARTIE

Petite pause dans la visite des jungles gadhares, le temps de vous livrer quelques infos utiles, voire nécessaires, pour la suite de l'histoire. Les révélations de cet opus sont assez succinctes, et des versions bien plus complètes seront dévoilées dans *Silences*. Il est toutefois nécessaire de vous lâcher quelques secrets, afin de vous mettre dans la confiance. C'est le soucis quand on s'amuse avec les grands de ce monde : il faut toujours qu'ils se fassent des cachotteries, et compliquent les histoires les plus simples.

### LE RÉSEAU

Vous avez lu récemment la description de l'Éclipse de lune ? Le club d'entraide entre Armes en pierre de lune, club social et réseau d'influence ? Et bien tout cela est vrai, parfaitement exact, et on ne s'est pas du tout fichu de vous. En revanche, il est possible qu'on ne vous ait pas dit TOUTE la vérité. Que voulez-vous, le stress du bouclage, la peur de lasser, d'en dire trop...

Le secret le mieux gardé de la faction, connu seulement d'une minorité des membres, est aussi celui d'un ami de nos PJs : Moonglow. D'ailleurs, il a commencé à évoquer ce premier secret devant eux. Mais si, souvenez vous ! Quand il a abordé une particularité des Armes-Premières (cf. Chagar 119 page 2, sections sur Sunbeam). « Vous vous souvenez de Glandrim et de son merveilleux pouvoir ? Vos pouvoirs étranges, leur apparition soudaine [...]. Tout cela, c'est la marque de Glandrim. C'est son héritage, son cadeau pour vous, et votre lien avec les Premières... et avec Sunbeam... »

En réalité, chaque Arme-Première dispose d'une capacité exotique d'une puissance exceptionnelle, qui défie parfois les règles essentielles du fluide, des Armes, ou de la logique. Et la capacité de Moonglow est à la base même du grand secret de la faction.

Moonglow est capable, une fois qu'il a rencontré une Arme-Dieu en pierre de lune, de lui parler à volonté. Comme tout le monde me direz-vous ? Oui, effectivement. À ceci près que pour Moonglow, une fois le premier contact établi, la distance ne signifie plus rien. Quel que soit l'endroit où il envoie ses hommes de confiance, il peut leur parler, et eux, lui répondre.

De plus, le pouvoir de Moonglow est – d'une certaine manière – contagieux. Les modalités de cette transmission sont mystérieuses et complexes, et seul le Bouclier en maîtrise tous les aspects. Les Armes marquées par Moonglow peuvent se relier à d'autres Armes en pierre de lune, mettant progressivement en place un réseau de communication et d'espionnage. Depuis la création de l'Éclipse de lune, ce réseau est devenu d'une efficacité redoutable, même s'il n'est composé que de quelques dizaines d'Armes-Dieux. Chaque jour, des conversations discrètes ont lieu d'un bout à l'autre du continent, pour des buts divers, tous soigneusement guidés dans l'ombre par les têtes du réseau.

On reparlera de tout cela dans *Silences*, évidemment, et il reste beaucoup de choses à dire. Mais vous en savez déjà plus que le commun des mortels, et plus même que beaucoup de membres du réseau. Par exemple, les membres les plus récents ignorent que le pouvoir qui soutient le réseau est issu de Moonglow. En réalité, beaucoup ne connaissent même pas le Bouclier ! Pour beaucoup d'entre-eux, il existe d'ailleurs trois réseaux : un pour chaque lune. Car les Armes en pierre ne peuvent communiquer qu'avec des Armes de la même pierre. Seul Moonglow – l'unique Arme-Dieu alliant plusieurs pierres – a accès aux trois réseaux, et son rôle est un secret bien gardé de la faction, voire un secret au sein de la faction, selon la valeur et le rang des membres.

### Et pour notre histoire ?

Stew est membre de l'Éclipse de lune, et il fait partie des cercles secrets ayant reçu le pouvoir de réseau. En revanche, il ignore tout de Moonglow. Comme la majorité des membres, il ne communique qu'avec son chef – Starcrash dans son cas – et avec quelques amis proches. Aussitôt que les PJs l'auront récupéré et lui auront fourni un Porteur, il réclamera qu'on le conduise au plus vite hors de la jungle. Il prétextera le besoin d'enquêter sur la suite de l'affaire, mais il a aussi une raison cachée.



Normalement, à ce point de l'histoire, vous devez vous demander pourquoi Moonglow a mêlé les PJs à toute cette enquête. Les Armes-brisées, par leur lien à Glandrim, sont reliées aux Premières et à Sunbeam, c'est vrai. Mais les Armes du réseau n'auraient-elles pas pu envoyer des renseignements précis jusqu'à Pôle, et indiquer clairement à Moonglow où envoyer les PJs ?

C'est ici qu'intervient la dernière limite du pouvoir du réseau : les interférences.

Techniquement, le pouvoir de Réseau fonctionne sur l'ensemble du continent. Il n'y a pas de soucis de distance, et aucun mur, aucune montagne, ne peut bloquer la communication entre une Arme du réseau et ses contacts. En revanche, le fluide est tout à fait capable de mettre son grain de sel dans ce joli mécanisme.

On reviendra sur le sujet dans *Silences*, mais pour le moment, sachez simplement que des manifestations de fluide trop intenses ou complexes peuvent bloquer une communication ou l'interrompre. C'est le cas à proximité d'une poche de magie glauque trop puissante, de certains monuments elfiques ou nains, et... dans la jungle.

La jungle est en effet un endroit bien particulier en ce qui concerne le fluide. Les sorciers sont un indice assez clair, je suppose, mais pour les gens du réseau l'affaire est encore plus nette. Il n'y a aucun endroit où le fluide soit aussi puissant, aussi profond et agité que dans la jungle. Les raisons ? On en recausera, et ce n'est pas la question pour le moment. Mais pour vos PJs, la conséquence immédiate est qu'ils ont dû se taper un voyage dans le pire des coins imaginables pour une Arme-Dieu, des enquêtes compliquées avec des gens bizarres, pour finir dans les ruines surchauffées d'une cité millénaire.

Et pour connaître la suite de l'histoire, il va falloir se déplacer un peu, histoire que Stew puisse faire son rapport et recevoir de nouveaux ordres. On en reparle dès la semaine prochaine.

## SUNBEAM, DEUS-IN-MACHINA

Comme pour le cas du réseau, Sunbeam et son histoire sont un sujet qu'on reverra en détail dans *Silences*. Pour que vous puissiez suivre et mener la suite du scénario sans soucis, il me faut tout de même vous lâcher quelques clés utiles. Nous allons éviter les gros secrets de factions et les insinuations inquiétantes, pour un moment, et rester sur les soucis précis qui agitent Sunbeam, car ils seront aussi bientôt un sujet de préoccupation pour vos PJs.

L'histoire de Sunbeam, pour ce qui concerne les PJs, commence dans les jungles à l'âge des mythes, au moment où une âme divine s'incarne dans un corps de métal.

Sunbeam est réellement la première Arme-Dieu apparue sur Tanæphis, et son Porteur était un Père. L'Arme a découvert ce qu'elle était dans les mains de ce Père (nommé Watanani), et les deux êtres sont devenus inséparables. L'histoire précise de cette époque est impossible à résumer, aussi n'aborderais-je que les très grandes lignes, et encore uniquement celles qui nous intéressent dans cette histoire.

### Résumé outrageusement raccourci et partiel

Sunbeam et Watanani vécurent ensemble un certain nombre d'aventures, au cours desquelles ils chamboulèrent un peu le futur du continent. Les quatre points essentiels pour la situation présente sont les suivants :

- Sunbeam et Watanani forgèrent plusieurs Armes-Dieux, qui devinrent les « Premières ». Glandrim et Moonglow sont de ce petit groupe, ainsi que d'autres protagonistes majeurs, dont certains sont présents dans cette campagne. À leur façon, les Armes-brisées sont leurs « petites-sœurs ».

Ces Armes ne sont pas réellement les premières Armes-Dieux. Après la naissance de Sunbeam, des Armes-Dieux se mirent à apparaître d'elles-mêmes, comme l'avait fait le Marteau (ou presque...). Les « Premières » sont simplement un groupe particulier, dont les membres sont nés au fil des voyages de Sunbeam, et ont tous été forgés par le couple.

- Lors de leurs voyages, Sunbeam et Watanani demeurèrent inséparables. La première Arme et le dernier des Pères trouvaient chacun en l'autre un point d'appui, un ami capable de le comprendre comme aucun mortel ne le pouvait. Même les Premières – en quelque sorte leurs enfants – n'avaient pas la même intimité avec eux.

- Watanani, Sunbeam et les Armes-Premières étaient réunis autour d'un souci commun : une peuplade qui les avaient suivi lors de leur départ des jungles. Issus des tribus qui vénéraient et servaient les pères, ces gens avaient fui la destruction des cités des jungles, sous la protection de la « famille » de Sunbeam.

- Il arriva un malheur – une série complexe d'événements, en fait, mais je résume encore – qui brisa l'entente entre les membres de cette famille. Watanani fut brusquement retiré de l'équation, et tout se mit à s'effondrer autour de Sunbeam. Craignant pour son peuple, il entreprit un retour en arrière, et repartit vers le Sud. Certaines Premières le suivirent, et c'est à son retour qu'il fonda la cité des falaises et entreprit de fonder un protectorat au fond des jungles, à l'image de l'empire disparu des Pères.

C'est de cette époque que date la promesse évoquée par Moonglow. Depuis cet âge lointain, aucune des Premières restées en arrière n'a plus approché les jungles et Sunbeam. Cet histoire date de l'âge des mythes, avant même la domination des elfes, avant l'avènement de l'Homme. L'histoire de Tanæphis avait à peine commencé, et Sunbeam et son peuple disparaissait déjà dans les ombres de l'oubli.

### Dans l'épisode d'aujourd'hui...

Pour bien comprendre notre dernière révélation, un point à préciser : Watanani n'a pas juste été le premier Porteur de Sunbeam. Il a été son seul Porteur durable. Après la disparition du dernier des Pères, le Marteau n'a plus jamais trouvé un Porteur capable de le supporter plus de quelques années. À l'époque de la cité des falaises, il conseillait ses protégés de loin, Dieu inaccessible et invisible dans sa Ziggurat. Après la chute de la cité, il sombra dans l'oubli, noyé dans ses souvenirs, sa douleur et sa prison de pierre. Ça vous rappelle vos PJs et leur histoire ? C'est voulu.

Il y a quelques années, un cri résonna dans la jungle. Un cri de colère et de peur. Un cri de surprise aussi. Le tout premier cri d'un nouveau-né, arraché au ventre de sa mère. Ce cri résonna dans la hutte de la dame-sang, entre les arbres de la jungle, et surtout, il résonna dans le fluide. Car l'enfant était bien plus qu'un simple hysnaton portant un peu du sang des Pères. Il ne deviendrait pas un sorcier plus ou moins doué.

Un Père était né. Un accident génétique exceptionnel<sup>(1)</sup> rappelant au jour une race oubliée.

Entendant son cri, Sunbeam s'éveilla de sa torpeur. Rendu à moitié fou par l'isolement, le manque et la stase, le premier Dieu de métal crut entendre Watanani. Il cria, appelant son aimé, son frère et son père à la fois. L'enfant, sans entraînement ni repère, ne pouvait l'entendre ou le comprendre, mais cela, Sunbeam n'en savait rien.

Il hurla si fort que les Premières l'entendirent. Elles se mirent à s'inquiéter, alarmées par le cri de leur Père, mais incapables de le rejoindre à cause d'une promesse plus ancienne que Pôle.

Et surtout, il hurla au point de réveiller, dans une grotte au fond de Mortepente, les enfants adoptifs de sa fille préférée.

(1) Vous n'y croyez pas ? Nous non plus, mais on en reparlera évidemment.