

# ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

# BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°126 – 13 DÉCEMBRE 12O17

Maintenant que vous en savez plus sur Sunbeam, sur celui qu'il prend pour Watanani, et sur les conséquences que cette histoire a déjà eu sur vos PJs, il est temps de se tourner vers l'avenir.

Cette semaine, les Pjs se lancent à la poursuite d'un enfant, ce qui n'est pas glorieux, mais n'est pas non plus de tout repos. On vous propose une enquête plutôt simple, mais bourrée de bizarreries, où vos PJs se retrouvent à jouer les arbitres entre plusieurs camps, à moins qu'ils ne décident de massacrer tout le monde pour filer avec le ballon.

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 » – 7<sup>ÈME</sup> PARTIE

Le soucis quand tu fourres toutes les indications préliminaires dans l'édito, c'est que tu te retrouves comme un couillon dans ton paragraphe d'introduction, sans rien à ajouter à part un vague résumé de l'épisode précédent.

Donc : Les PJs viennent de trouver la cité des falaises, de l'explorer en suant à grosses gouttes, et enfin, de retrouver Stew dans la main carbonisée de son précédent Porteur.

### HURLEMENTS !

Lorsque les PJs retrouvent et contactent Stew, le pauvre est coincé depuis plusieurs mois sans Porteur, sous une chaleur infernale (cela ne gêne pas franchement l'Arme, mais assure une absence de Porteur potentiel, ce qui peut jouer sur les nerfs), et soumis en permanence à la plainte de Sunbeam (et ça aussi, oui, ça stresse).

En entendant ENFIN des sœurs de métal, il se mettra aussitôt à hurler à cause du stress, mais aussi pour se faire entendre par-dessus la plainte. En fait, même une fois que les PJs auront ramené Stew au bas de la montagne, où la plainte est plus supportable, il continuera à gueuler comme un putois (alors oui, un putois télépathe, donc, mais un putois tout de même). Il faudra un long moment – des jours ou des mois – pour que Stew se calme et perde cette mauvaise habitude. Il n'y a pas de mécanisme clair pour choisir quand arrêter de crier sur vos joueurs à chaque intervention du Hachoir. Je vous conseille simplement l'astuce suivante : arrêtez quand ça ne vous fera plus rire de les énerver avec cette blague de gosse.

Maintenant qu'on a bien causé des vociférations de Stew, parlons du contenu des-dits hurlements. Dans un premier temps, ce sera assez simple :

[ JE VEUX UN PORTEUR ! FILEZ MOI UN PORTEUR ! BORDEL ENVOYEZ MOI UN PAQUET DE VIANDE, JE ME FOUS DE CE QUE VOUS AVEZ SOUS LA MAIN, JE VEUX JUSTE UN PORTEUR ! VITE ! UN PORTEUR UN PORTEUR UN PORTEUR UN PORTEUR UN PORTEEEEEEEEEUR !!! ]

Vous voyez le genre ?

Notez que c'est peut-être le moment de faire une blague à vos joueurs, si l'un d'entre eux se contente de ramasser l'Arme-Dieu sans précaution. Vous vous souvenez bien qu'un Porteur ne peut se lier qu'à une seule Arme ? Vous vous souvenez de la nouvelle en page 233 du livre de base ? En gros, vous connaissez la blague de Plop le cerveau<sup>(1)</sup> ?

Si vos joueurs ne sont pas du genre à s'offusquer d'une mort un peu conne, et si ça ne tombe pas sur un joueur trop attaché à son avatar, vous pouvez lui faire payer sa gentillesse naïve avec un gros plop bien baveux. Car oui, Stew est stressé à ce point, où on ne prend même pas la peine de regarder si le cerveau est occupé avant d'attraper les manettes. Ce n'est pas une scène obligatoire, mais si l'occasion se présente, c'est toujours bon de rappeler aux joueurs les petites prudences élémentaires de la vie de Porteur.

### Mais il se calme, lui, à la fin ?

Heureusement, Stew finira par baisser d'un ton, une fois pourvu d'un Porteur viable. Il remerciera les PJs en gueulant, leur demandera en hurlant qui ils sont et qui les envoie, puis leur expliquera très très fort ce qui lui est arrivé.

Globalement, lui et son expédition ont fait exactement la même chose que les PJs. Ils sont arrivés ici en suivant les traces de l'incendie, ont exploré les villages les plus bas, et ont préparé une expédition vers les hauteurs. Les ennuis sont arrivés juste après le troisième village, quand Stew a commencé à sentir une présence, un point focal d'où paraissait émaner la plainte. Il a fait l'erreur de se tendre vers cette présence, et d'essayer de lui parler. C'est ce qui a déclenché l'explosion de fluide et de chaleur qui a pulvérisé son Porteur et son expédition entière.

(1) C'est Toto qui essaie de ramasser deux Armes-Dieux. Les deux Armes essaient de lui chopper le cerveau en même temps... et plop le cerveau.

(Ndlr) Ne vous plaignez pas de cette blague régressive et lamentable. La première version du texte était basée sur une histoire de gastro-entérite explosive, de WC public, et de l'usage agressif d'un box de toilette déjà occupé. Autant vous dire qu'on ne s'en tire pas si mal.

C'est cet événement précis qui a provoqué la deuxième vague de chaleur dont les PJs ont trouvé la trace. Même s'il n'a pas vraiment assisté à la scène – pour cause de Porteur en cours de barbecue nucléaire – Stew pourra facilement le confirmer, puisque lors de son exploration, il n'avait vu aucune trace d'un second « coup de chaud ».

Pendant les mois qui ont suivi, le Hachoir a attendu dans son coin, souffrant sous la tension terrible de la plainte. Cette période est un souvenir horrible pour lui, et il n'hésitera pas à se plaindre assez souvent aux joueurs. En revanche, il y a un aspect positif à cette sale histoire : ayant subi les cris de Sunbeam pendant tout ce temps, Stew était très bien placé lors des rares moments où l'Arme a semblé s'éveiller un peu et parler de façon un peu plus claire.

– [ *La première fois qu'il a arrêté de gueuler pour se mettre à parler, j'ai essayé de lui causer moi aussi. À chaque fois, il s'est mis à me hurler dessus, tellement fort que j'ai cru que j'allai exploser !*

*Sa voix ne ressemble à rien de connu. Dire qu'il « parle », c'est comme parler de pluie pour un orage de Modaine, ou de jus de fruit, pour une gnôle de Byrd. C'est pas une voix qu'il a, c'est une putain d'avalanche ! Des fois, je me dis que ce qu'on entend là, cette plainte à vous rendre dingue, ce n'est même pas un cri : c'est juste le bruit qu'il fait quand il pense.*

*J'ai dû faire cette connerie deux fois, ou trois, pas plus. Il faut me comprendre, je devais lui parler, lui dire qu'il me faisait mal. Mais j'ai renoncé. Je ne comprenais rien à ses hurlements. Je me demandais même si j'entendais sa voix, ou juste le bruit de mon métal se tordant sous la pression.*

*Alors j'ai juste écouté. Et petit à petit, quand il se mettait à marmonner au milieu du bazar, j'ai entendu des mots. Il parlait de trucs de Gadbars. Des machins sans queue ni tête, pour qui n'est pas né dans leur foutue jungle. Il parlait de « Folémo », de « Watanani », de « Kama'a'papa » et de « Tinoué ».*

*Il parlait aussi d'une guerre ou d'un massacre. Il parlait de sang en tout cas, et il disait des trucs comme « Ce n'est qu'un jeu ! », et « Tinoué n'est pas encore assez grand pour les danses de mort ». Plusieurs fois, je l'ai entendu dire à quelqu'un de se tenir à l'écart, de se cacher, ou de fuir. Ce n'était jamais clair, et je n'ai jamais entendu de réponse. Dans ces moments là, j'étais juste content qu'il ne s'adresse pas à moi... ]*

## PISTES ET DÉTOURS

Les PJs s'intéresseront sûrement aux mots prononcés par Sunbeam, et pourront se renseigner auprès de leurs guides ou de Gadbars croisés lors du voyage vers La Maigne.

### • Tinoué

Ce mot, les PJs l'ont déjà entendu, puisque Sunbeam l'a prononcé dans le cri qui les a réveillés (cf. Chagar 119). Dans la jungle, c'est un mot doux qu'emploie parfois les amoureux pour désigner leur partenaire, ou une mère pour désigner son dernier-né.

### • Folémo

Le mot désigne la fête autour d'une naissance. C'est une sorte de réunion de famille, plus ou moins étendue, et parfois même de tout le village dans les plus petites tribus. Les festivités et modalités divergent beaucoup selon la tribu, respectant le bon vieux principe de la jungle variée-et-multiple-et-chiante-à-décrire-du-coup-et-amusez-vous-bien.

### • Watanani

Celui-ci, les PJs devraient le connaître s'ils ont entendu la légende du dernier des Pères (cf. Chagar 122 page 3). Si par malheur vous n'aviez pas réussi à la caser, c'est l'occasion ou jamais.

### • Kama'a'papa

Celui-ci étonnera les gens à qui les PJs poseront la question. Il ne veut rien dire, mais ressemble à « Mama'a'papa », une formule qu'utilisent les jeunes enfants pour parler de leurs parents, et qui indique un lien fort, d'amour ou de respect profond.

« Kama », en revanche, est un mot qui désigne davantage un frère ou une sœur, et n'est jamais employé dans une expression comme celle-ci.

Vous pouvez broder à partir de cette base, en gardant à l'esprit que Stew ignore tout de l'histoire de Sunbeam, des Premières et de Moonglow. Notez qu'il n'est pas gravissime que les joueurs lui lâchent des infos importantes par mégarde, car il est déjà mêlé à cette affaire, et Moonglow pourra le garder à l'œil par la suite. En revanche, veillez à ce que le Bouclier leur passe un savon s'ils en disent trop. S'ils veulent continuer à jouer dans la cour des grands, les PJs vont devoir apprendre à mentir, compartimenter et manipuler.

## WE'RE ON A MISSION FROM GOD

À ce stade du scénario, les PJs devraient être en mesure de comprendre ce dont parle Sunbeam. Ils en savent assez, par Moonglow, pour savoir à qui ils ont affaire, et s'ils ont écouté les contes sur les Pères, le nom de Watanani devrait leur parler. Apparemment, Sunbeam croit avoir retrouvé son ami, et il le réclame à grands cris.

Il est possible que dès ce moment là, les PJs se mettent en chasse de « Watanani », mais il est tout aussi probable qu'ils veuillent parler à Sunbeam, malgré les avertissements terrifiés de Stew. S'ils veulent tenter ce coup-là, n'hésitez surtout pas à leur faire peur : il faudra se rapprocher de nouveau de la zone de fluide étrange, et appeler l'Arme, au risque de déclencher une nouvelle tempête de feu.

Si les joueurs insistent, pas de soucis. Jouez la montée jusqu'aux limites de la zone de haute-chaleur, insistez un peu sur les effets de fluides<sup>(1)</sup>, puis laissez l'Arme tenter un contact. Elle sentira la voix de Sunbeam, qui semble discuter toute seule, alternant les phrases sans queue ni tête, les plaintes incohérentes, et de brefs appels à l'aide.

En supportant les plaintes et les cris assez longtemps – et en acceptant de torturer son Porteur au passage – l'Arme entendra à peu près les mêmes choses que Stew. Elle entendra aussi une supplique lancinante, comme en bruit de fond, qui ne cesse de se répéter. Une sorte d'écho dans le métal. Un écho franchement familier, en fait.

« *Mon ami-père, mon Tinoué, tu es là, tu es revenu, je te sens !  
Pourquoi ce cri ? As-tu mal ? Peur ? Je suis là, si près, je te protégerai !  
Viens à MOI !* »

(1) En particulier si les PJs n'ont pas encore reparlé d'Éclipse, comme évoqué dans le Chagar 125

## À LE RECHERCHE DU PORTEUR PERDU

Le déroulement normal et « basique » du scénario devrait se présenter comme suit : Ce synopsis est volontairement rapide et incomplet, mais rassurez-vous, on expliquera tout en détails par la suite. Il s'agit juste de vous donner les repères de base, afin que vous placiez ensuite les détails à leur place, à votre rythme et selon vos envies, et surtout, en fonction des choix de vos joueurs.

Voici donc, le synopsis simple, suivi des infos utiles pour chaque événement, lieu et figurant évoqué.

### Synopsis

- Les PJs discutent avec Stew et récoltent des infos.
- Les PJs essaient de parler à Sunbeam (optionnel).
- Les PJs et Stew bougent vers **La Maigne**
- Les PJs parlent d'Éclipse à Stew, qui utilise le réseau de l'Éclipse de lune pour faire rechercher l'Arme, et la faire conduire dans le Sud.
- Au passage, les PJs découvrent le réseau de l'**Éclipse de lune**.
- Les PJs rencontrent **les Stratèges** et en apprennent plus sur ce qui se passe à La Maigne, sur **le Tournoi des sceptres** et sur **le Sorcier-blanc**.
- Les PJs enquêtent pour retrouver « **Watanani** ».
- Les PJs découvrent l'enfant et le récupèrent d'une façon ou d'une autre.
- Retour à la cité des falaises.
- Une fois Éclipse arrivé, une expédition monte à la ziggourat pour « réunir » enfin Sunbeam et son Porteur.
- Et enfin, retour à Pôle.

### LA MAIGNE

Ce gros bourg est situé au bord du désert des Saménéelles. C'est un étrange endroit, dont les origines remontent sans doute à plusieurs siècles. Personne ne se souvient de sa fondation, ni même de ceux qui l'ont bâtie. C'est une ville de sable cuit, composée de hauts bâtiments asymétriques tassés les uns sur les autres. On circule autant par le sol que par les toits, et pour les nouveaux venus, il est très facile de s'y perdre.

### POURQUOI BOUGER VERS LA MAIGNE ?

- Stew a besoin de communiquer avec le Réseau, et poussera donc dans cette direction à la première occasion, pour pouvoir sortir de la jungle.

- C'est le principal « grand bourg » à portée immédiate, et donc le meilleur endroit où chopper de l'info.

- C'est la direction que pointe la piste de la grande guerre, et les PJs pourraient vouloir suivre encore un peu cette aspect de l'histoire.

- Au pire, vous pourriez organiser un combat pour massacrer un peu la troupe de guides et de porteurs, afin que les PJs envisagent d'aller renouveler un peu leur entourage. Les noirceurs sont un coin dangereux, et ce serait bête de se retrouver sans Porteur potentiel.



## LES SAMÉNELLES

Les Saménelles sont une zone désertique d'une aridité et d'une hostilité assez déroutante.

Les PJs n'ayant pas de bonne raison de s'y aventurer au cours de ce scénario, nous n'allons pas nous pencher en détails sur l'endroit, mais voici quelques infos utiles pour satisfaire leur curiosité et la votre.

- Le désert est une zone morte en apparence, où vivent très peu d'animaux dépassant la taille du poing. En revanche, la vermine pullule, et les insectes venimeux sont légions. Un Batranoban habitué au désert sera très mal à l'aise ici, et ressentira l'endroit davantage comme une zone « dévastée » que comme un « véritable » désert – comprenez un désert batranoban.

- Les Vorozions considèrent que l'endroit leur appartient. Plusieurs fortins sont placés sur le pourtour, servant de postes avancés pour des expéditions dans les jungles, mais aussi de camps disciplinaires.

- Les nombres de monstres et de manifestations de fluide bizarres sont anormalement élevés dans le désert, et cela déborde parfois un peu du sable. La plupart des femmes de La Maigne vont d'ailleurs vivre en forêt dans un village proche – Taoussi – lorsqu'elles se retrouvent enceintes.

- Les principales ressources utiles du désert des Samenelles sont :

- Les sels rouges affleurant, assez faciles à ramasser et d'une très bonne qualité. Les vorozions les exploitent autant que possible près de leur bord.

- Les filons métalliques des zones rocheuses. Franchement plus difficiles à exploiter, ils donnent des métaux variés et très recherchés. Leur exploitation n'est pas encore un soucis, mais les Vorozions envisagent de s'attaquer à des filons proches des zones gadhares, ce qui risque de vite dégénérer.

- Les venins et poisons des créatures du désert. Le marché est plus réduit et la chasse plus risquée, mais il y a toujours une clientèle pour ces bidules, surtout si un épicier batra, un apothicaire ou un chimiste s'en mêle.

Le plus étonnant est que la ville est pour moitié entourée par la jungle, et pour moitié au pied des dunes. Dans ce secteur, la frontière entre les Saménelles et la forêt est terriblement brusque, et La Maigne est posée là, comme une porte gardant l'un ou l'autre selon le point de vue.

La population est composée d'une demi-douzaine de tribus qui se partagent le terrain, accomplissent diverses tâches selon leurs spécialités, et occupent la ville et la région alentour. Pour un voyageur batranoban, l'endroit paraîtra étrangement familier par son mécanisme, mais manquant totalement de l'étiquette qui assure le fonctionnement d'une ville digne de ce nom.

La ville est habituellement dirigée par un conseil de sages issus des diverses tribus, mais en ce moment, la ville est dans un joyeux bordel à cause de la présence des Stratèges. D'ailleurs, elle est vaguement surpeuplée, pour la même raison.

## LES STRATÈGES

Ce sont trois Armes-Dieux majeures, qui se sont faites connaître sous ce nom de groupe, et dont les Armes-brisées auraient déjà entendu parler sans leur sieste forcée sous Mortepente. Cette petite bande est en guerre – les unes contre les autres – depuis un long moment, et leur conflit a déjà provoqué des morts par milliers en divers points de Tanæphis. Les Stratèges sont la cause des rumeurs de « guerre du sud » dont les PJs ont entendu parlé au tout début du scénario.

En revanche, les causes de la guerre risquent d'étonner un peu les PJs, puisqu'il s'agit d'une affaire de sport, et de rien d'autre. Les Stratèges sont une petite bande d'hurluberlus passionnés de combats à grande échelle, et lassés de la politique. Inspiré par une soirée bien arrosée lors d'un tournoi de la Loi du sang, les Stratèges ont eu une idée parfaitement géniale, de leur point de vue : créer une faction d'Armes tournée vers le sport martial – comme la Loi du sang – mais dépassant le simple duel pour s'intéresser à la guerre elle-même. Et non, au cas où vous douteriez, l'idée de massacrer des populations « pour le sport » ne les choque pas franchement.

Leur but final est donc d'organiser une faction, ou d'intégrer une ligue spéciale au sein de la Loi du sang, pour gérer le « **Tournoi des sceptres** ». Les modalités, règles et limites du jeu sont encore à l'étude, après un peu plus d'un siècle de travail acharné. Les Stratèges étaient là pour jouer une « partie de test », en jetant les unes contre les autres diverses tribus de la région.

### La bande des trois

**Mavvro** est un bâton ferré assez impressionnant, et prétend avoir été le symbole de la royauté d'un obscur royaume du temps des mythes. C'est un meneur d'hommes efficace, un stratège assez fourbe, et un fichu mauvais joueur.

**Lad'jmi** est une lame étrange entre poignard et épée courte, à l'allure agressive. C'est la plus passionnée de la bande par l'art de la guerre, et de loin. Voyez-la comme une joueuse d'échec obsessionnelle ayant l'envie et les moyens de passer au stade supérieur.

**Mouche** est un Poignard en albâtre elfique, adorant la violence qui entoure les guerres, et qui joue surtout pour le plaisir. Il n'est pas passionné par les combats, mais vient surtout « pour l'ambiance, le fun et la camaraderie ».

### Prrière de ne pas massacrer après 22h00 !

Alors qu'ils organisaient tranquillement le début de leur conflit, les Stratèges ont soudain été « agressés » par un sorcier gadhar albinos qui a massacré une de leurs troupes, avant de les menacer directement. Mavvro – c'est lui qui s'est retrouvé face au sorcier – a d'abord pris la chose à la rigolade, avant de s'apercevoir que le type ne plaisantait pas. Pire que tout, le type semblait capable d'utiliser ses « tours » face à une Arme-Dieu, d'une façon que le Bâton n'avait jamais vu auparavant.

Les Stratèges ont décidé d'interrompre les combats, le temps de comprendre qui était ce type. À ce moment là, chacun suspectait les autres d'un coup fourré, ou craignait l'intervention d'une Arme-Dieu cachée. Depuis, les choses ont dégénéré, car la population semble avoir pris le parti du **Sorcier-blanc**, et vouloir chasser les Stratèges de leur terrain de jeu.

Et on en reparle dès la semaine prochaine.

*À venir dans le prochain numéro :*

*La fin de l'enquête avec ...*

- *L'Éclipse de lune*
- *Le sorcier-blanc*
- *Watanani*

*Et une petite surprise pour vos PJs, histoire de rajouter un peu d'ambiance.*