

# ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

# BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°127 - 20 DÉCEMBRE 12017

À l'heure qu'il est, vous devez être en plein préparatifs de Noël ou autres festivités de votre choix, aussi, je vais faire vite : Joyeuses fêtes, bonnes bouffes, heureuses bitures, et plein de cadeaux / repas de familles / soirées entre potes / parties de jambes en l'air / pizzas froides devant Netflix<sup>(1)</sup>.

Enjoy !

(1) Si c'est votre option pour cet hiver, ne ratez pas la mini série NORSMEN, sorte de Kaamelott light avec une touche d'arôme piorad en bonus.

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 » - 8<sup>ÈME</sup> PARTIE

Suite et fin de l'enquête à La Maigne, en attendant, dans le prochain numéro, un événement bonus un peu particulier, dont vous vous servirez pour mettre la pression à vos joueurs. Mais pour l'instant, on clôt la partie « normale » de l'histoire.

### L'ÉCLIPSE DE LUNE

Comme on l'a déjà évoqué, Stew a insisté pour venir à La Maigne, car il souhaite faire un rapport à son boss, Starcrash. Pour cela, il doit sortir de la jungle, zone de blocage en ce qui concerne le réseau de l'Éclipse. Notez que Stew et son Porteur n'auront pas besoin de s'enfoncer dans le désert ; il suffit d'atteindre la Maigne et l'orée pour enfin retrouver un contact possible avec le réseau.

Il n'y a pas de rituel complexe ni de condition étrange pour parler au réseau. En fait, aussitôt que Stew sera en vue de l'orée, il pourra parler à Starcrash comme s'il se trouvait juste à côté de lui. Une seule nécessité : Stew doit être aux commandes, contrôlant complètement son Porteur. Le premier contact sera rapide, Stew résumant les derniers événements à son patron sans rien lui cacher. Il reçoit aussitôt en retour, l'instruction de suivre les PJs et de les aider dans leur tâche.

Jusque-là, les PJs ne sont pas intervenus, et n'ont rien vu de cet aspect de l'histoire. C'est logique, mais ludiquement, c'est... de la merde. Le but d'une partie c'est que les joueurs s'amuse et découvrent des trucs cools, après tout.

Laissez donc les joueurs entrevoir des trucs, histoire de leur mettre la puce à l'oreille :

- Le porteur de Stew, qui semble très concentré, et après un petit test réussi de la compétence Porteur, paraît même être sous contrôle, sans que Stew n'en fasse rien de particulier.

- Stew qui s'arrête soudain en pleine rue, et demande une pause repos, au cours de laquelle son Porteur paraît « un peu ailleurs ».

- Le Porteur de Stew qui se plaint d'une grosse fatigue à un autre Porteur, et lui demande si c'est normal comme effet quand on porte une Arme-Dieu. Stew affirmera qu'en effet, son Porteur dort mal, mais que c'est normal après tout, et que ça ne l'étonne pas du tout.

Adaptez le stress à votre groupe, sans en faire trop si possible. Le but n'est pas de faire de Stew un ennemi potentiel, mais simplement de rendre les joueurs méfiants, et de les faire douter un peu.

### Rôle, ici Rôle ! Les dieux parlent aux dieux...

Aussitôt que les PJs confrontent directement Stew, commencent à le surveiller, ou discutent d'un sale coup potentiel, il est temps de passer à la suite. Stew viendra les voir pour leur expliquer que quelqu'un veut leur parler ce soir-là. Il confirmera que c'est quelqu'un d'important, sans accepter d'en dire plus. Il est stressé, visiblement tendu sans vouloir expliquer pourquoi.

En fait, Starcrash vient de lui demander d'organiser une réunion au cours de laquelle il révélera l'existence du réseau aux PJs. C'est un fait rarissime que des étrangers reçoivent cette info, et cela suffit à stresser Stew. En plus, Starcrash lui a expliqué que ce même soir, il apprendrait lui aussi des choses en même temps que les PJs, ce qui ajoute de l'excitation et de la surprise au stress du pauvre Hachoir.

Il y a des chances que le groupe interprète ces signes de travers et craignent un piège ou une trahison. Ce n'est pas grave : laissez-les prendre toutes les précautions qu'ils veulent, se mettre les nerfs en pelote, exiger un lieu précis, des goûteurs pour la bière et des chips bio pour la réunion. Il n'y a pas de piège, mais c'est tellement drôle de les regarder suer...

Dès le début de la réunion, Stew prendra le contrôle de son Porteur. Il conseillera aux PJs d'en faire autant, à moins qu'ils n'aient « totalement confiance » dans leurs humains. C'est exagéré, borderline parano, et c'est parfait. Les joueurs auront ainsi bien conscience de la gravité de la situation et du niveau de secret nécessaire.

## BAVARDAGE

Histoire de maîtriser les lois et principes des dialogues inter-Armes, je ne saurais trop vous conseiller de relire le Chagar #11, intitulé « conversations métalliques ».

Il présente, de la manière la plus claire possible, la façon dont fonctionne normalement la communication des Armes. Évidemment, ce numéro « ouvert » du Chagar n'aborde pas les exceptions telles que le réseau de l'Éclipse, mais il faut bien maîtriser la base avant de se risquer dans le bizarre.

### (1) D'AUTRES SOLUTIONS ?

Si vous ne trouvez pas de solution satisfaisante vous même, aucun soucis. Vos joueurs auront sûrement des propositions à faire, et en les laissant en discuter entre eux, lancer quelques recherches, ou se disputer comme des chiffonniers pour savoir qui a raison, vous devriez pouvoir piocher une solution parfaite pour votre table.

En dernier ressort, si vous ne trouvez rien et que vos PJs sont aussi perdus que vous, il est assez simple de décider que la présence de « Watanani » résout magiquement le problème. L'absence d'Éclipse enlève un peu de « lien » à cette aventure, mais cela ne doit pas provoquer un blocage parasitant la campagne.

Stew paraîtra d'abord se concentrer un instant, puis ricanera comme à une blague connue de lui seul, à moins qu'il ne soit simplement... en train de parler avec une autre Arme à proximité (et là, normalement, niveau de stress maximum chez les PJs). Enfin, une voix inconnue s'élèvera dans l'esprit des Armes brisées.

- *Voilà donc les fameuses Armes-brisées ! Enchanté de vous rencontrer les filles !*

C'est Starcrash, qui se présentera et saluera les Armes. Pour le resituer et vous aider à l'interpréter, jetez donc un œil au livre de Base (cf. Métal, page 95) et au Chagar sur les Armes essentielles de l'Éclipse de lune (Chagar #16).

Les joueurs devraient paniquer et jeter des regards partout autour d'eux, craignant l'arrivée d'un nouveau porteur d'Arme imprévu. Starcrash les rassurera donc rapidement. Il leur expliquera – à la grande surprise de Stew – les bases du réseau de l'Éclipse de lune.

Pour simplifier ce qu'ils doivent apprendre dans cette conversation :

- Il y a des Armes dans l'Éclipse qui peuvent se parler à longue distance.
- C'est une capacité exclusive à cette faction.
- Toutes les Armes de l'Éclipse n'ont pas accès à ce pouvoir spécial.
- Beaucoup n'ont même aucune idée de l'existence du pouvoir ou du réseau.

À ce point, Stew insistera lui-même sur l'importance de ce secret, et demandera (publiquement) à Starcrash pourquoi des extérieurs se retrouvent avec une telle info.

Il demandera aussi pourquoi les PJs parviennent à entendre directement Starcrash. Le pouvoir est normalement limité à deux Armes, qui doivent se connaître, et être toutes deux composées du même type de pierre de lune. En fait, Stew s'attendait à devoir faire l'intermédiaire, répétant les questions et réponses tout au long de la soirée. Starcrash reprendra ensuite la parole pour éclairer cette partie de l'histoire.

- Les PJs sont des alliés particuliers de l'Éclipse, et des gens à traiter en amis.
- Cette conversation est facilitée par un tiers qui « maîtrise » le réseau.

C'est alors que les PJs et Stew entendront s'élever la voix d'une nouvelle Arme. Pour les Armes-brisées, la voix est connue : c'est évidemment Moonglow.

En revanche, il est clair que Stew ne reconnaît pas la voix, et qu'il vient de découvrir en même temps qu'eux la possibilité d'une conversation « ouverte » avec plusieurs Armes-dieux, qui plus est, des Armes extérieures au réseau et pire, des Armes sans la composition Pierre de lune. Le Hachoir est bouleversé, et fixe maintenant les PJs en se demandant sur QUI il est tombé.

Moonglow va ensuite faire un petit tour de l'affaire en cours, demandant aux PJs de lui raconter certains points de l'histoire, de leur donner des précisions ou des détails. Profitez-en pour vous assurer que les points suivants sont acquis. Si ce n'est pas le cas, c'est le moment d'aider les joueurs à arriver aux bonnes conclusions. Je vous indique en dessous de chaque info les indices qui soutiennent cette conclusion.

- Sunbeam s'est « réveillé » il y a peu alors qu'il était inactif depuis des siècles.
  - La cité des falaises, inoccupée depuis très longtemps.
  - La date de l'incendie, qui est le premier signe de vie récent de l'arme.
  - Le soudain cri / appel de Sunbeam, et sa plainte depuis lors.
- Il a senti la présence de « Watanani » ou d'un truc qui y ressemble.
  - Le contenu du cri qui a réveillé les Armes-brisées
  - Les éléments entendus par Stew lors de son séjour aux falaises
- Il faut trouver la personne / l'objet en question et l'amener à Sunbeam.
- Pour s'approcher de Sunbeam, il va falloir combattre la zone de fluide étrange.

C'est pour ce dernier élément, la fameuse zone de fluide étrange / zone de surchauffe, que je vous ai conseillé de rappeler subtilement à vos joueurs l'existence de leur vieil ami Éclipse.

Si les joueurs pensent à Éclipse pour calmer la zone de fluide agité, c'est parfait. S'ils n'y pensent pas à ce moment précis mais ont déjà parlé d'Éclipse à Stew, le Hachoir leur rappellera leur bonne idée. L'important est que les joueurs puissent se féliciter de leur propre génie. Ce sont eux, les héros, après tout.

Notez qu'il existe certainement d'autres solutions pour contourner cette difficulté particulière. Si vos joueurs ne veulent clairement pas penser à Éclipse, s'ils ont gardé de très mauvais rapports avec lui, ou si vous, meneur, n'aimez pas cette partie de l'histoire, vous pouvez trouver votre propre solution<sup>(1)</sup>.

Si c'est la Solution Éclipse qui est choisie, Moonglow promettra aux PJs de retrouver rapidement l'Arme et de l'envoyer au plus vite dans la jungle. Le réseau peut être redoutablement efficace quand il le faut.

## **WATANANI, MAIS PAS TOUT À FAIT...**

Le « sorcier blanc » évoqué dans les textes du numéro précédent est en fait un Gadhar albinos venu d'une tribu tout à fait banale, plus au sud dans les noirceurs. Né sorcier avec un réel talent, Gamane est rapidement devenu une personne importante dans son village – Golbo – et a vécu une existence plutôt heureuse. Franchement doué pour la magie, il aidait correctement les siens, ce qui rendait presque supportable son caractère de cochon, ses exigences et son ego.

En vieillissant, Gamane est devenu de plus en plus invivable, et a fini par se faire pas mal d'ennemis parmi les gens de Golbo. Sa position est devenue de moins en moins stable, et un jour, les anciens ont décidé de se débarrasser de lui. Le village étant assez riche et bien placé pour sa région, les anciens ont fait courir le bruit qu'ils cherchaient un nouveau sorcier pour remplacer celui du village, et qu'ils étaient prêts à de gros efforts pour avoir un sorcier digne de Golbo. Cela attira trois candidats, qui s'installèrent au village, et entreprirent une sorte de « période d'embauche » où se mêlèrent épreuves de pouvoir, examens des mentalités de chacun, et surtout test de compatibilité avec le village. Cela se comprend assez bien, vu les soucis avec le précédent sorcier.

Gamane, pendant ce temps-là, avait été chassé du village. À l'insu des habitants, il hantait pourtant les alentours, cherchant un moyen de se venger, espionnant sans cesse les gens du village, mais aussi les intrigants venus lui voler sa place. Il fut donc le premier à s'apercevoir de la liaison naissante entre le jeune Wannu et la belle Abidata, deux des candidats. Il fut parmi les premiers à comprendre qu'Abidata était tombée enceinte de son amant, et quand le village fut mis au courant, il travaillait déjà à sa vengeance.

Quelques mois plus tard, le village était en fête. Wannu et Abidata, tout à leur amour, avaient cédé la place de Sorcier à Mélangi. Les habitants de Golbo, ravis, avaient donc un nouveau sorcier officiel, mais aussi deux invités, deux amis, qui vivaient là en attendant que leur enfant soit assez grand pour prendre la route. Tout cet amour, cette entente, ce calme, était la meilleure des augures après les tensions ayant précédé l'exil de Gamane. Cette même nuit pourtant, dans les brumes de la fête, les rêves alourdis d'alcool et les vapeurs des plantes-à-rire-et-à-aimer, le malheur reprit possession de Golbo.

Gamane se glissa entre les huttes, jusqu'à la couche de Wannu et Abidata. Il égorga les amants, et avec la même lame d'os, éventa la jeune femme. Accoucheur aguerri, il tira l'enfant des entrailles de sa mère, et parvint à le garder en vie, jeune mais solide. L'enfant sous le bras, il fuit dans la jungle.

### **Mais pourquoi est-il si méchant ?**

Parce que !!!

### **Non mais sans déconner, pourquoi ?**

Gamane est peut-être un connard arrogant, un profiteur et un pervers, mais c'est aussi un sorcier expérimenté. C'est même une pointure, en particulier en ce qui concerne les sens et la détection. Dès qu'il observa la jeune mère enceinte, il sentit les prémices d'une opportunité. Car l'enfant était un sorcier, avant même d'avoir vu le jour.

Abidata, émerveillée déjà d'être bientôt mère, amoureuse folle de son Wannu, et sans grande expérience de la magie à son âge, ne se rendit pas compte de ce qu'elle portait en elle. Gamane, craignant que l'un des trois candidats ne finisse par sentir quelque chose, résolut de s'emparer de l'enfant aussitôt qu'il pourrait survivre à sa naissance.

Le vieux sorcier attendit, jusqu'à ce que la fête d'intronisation de Mélangi lui offre une trop belle occasion. Il fit donc un dernier tour du village, assassina les parents, éventa la mère pour voler l'enfant, empoisonna le puits du village, et fila ventre à terre.

### **On dirait un remake de Raïponce par Dario Argento, ou c'est juste moi ?**

Pendant plusieurs semaines, Gamane fuit dans la jungle aussi loin qu'il put, ralenti simplement par les soins nécessaires à l'enfant. Pas question, en effet, de perdre son précieux « fils », dont il comptait faire son élève, véritable joyaux de magie, mais aussi serviteur dévoué dressé à une parfaite obéissance. Le plan du vieil albinos était simple : trouver une puissante tribu ou un village riche, les séduire avec ses meilleures flatteries, et y végéter le temps de dresser son élève. Une fois celui-ci aguerri, Gamane pourrait prendre le pouvoir, devenir un chef redouté, et profiter de ses vieux jours.

Un plan parfait, jusqu'à ce que le sorcier s'aperçoive soudain d'un petit changement dans sa vie de tous les jours. Ses pouvoirs, qu'il utilisait avec la parcimonie et la retenue propres aux sorciers, devinrent de plus en plus facile à déclencher. Sa réserve de pouvoir, correcte et encore très stable malgré son âge, était à présent inépuisable. Les sorts, en plus de venir facilement et à une vitesse étonnante, se pliaient et se modifiaient selon son bon vouloir. À proximité de l'enfant, la magie n'était plus un art complexe ; c'était un jouet dans sa main, une arme puissante et une esclave docile.

## LE SORCIER BLANC

En arrivant à La Maigne, une cible idéal pour son plan, Gamane était aux anges.

Il commença par s'installer dans une petite maison du faubourg, se présentant comme un médecin et proposant de soigner le vieux père de la famille. En fait, il devint vite un véritable tyran, manipulant le père, jouant avec la famille Dagembé pour s'assurer des serviteurs dévoués et des jouets à torturer. Tartuffe, en version mage pervers et tordu. L'idée de base était de patienter le temps que l'enfant – nommé Jangwa – soit en âge de commencer sa formation de sorcier.

Le souci survint au bout de quelques années, sous la forme des Stratèges, bien décidés à utiliser le secteur comme zone de jeu pour leur projet de faction de timbrés. Quand on vous dit que les bad-guys devraient se syndiquer et s'organiser un peu...

### Des dates ?

Le timing de toute cette histoire dépend en fait essentiellement de celui de votre campagne. Un jour prochain, on tentera, c'est promis<sup>(1)</sup>, de vous bricoler un calendrier point par point de la campagne ; une sorte de « déroulé idéal » d'*Éclats de lune*, avec les passages obligés et les écarts incontournables.

Pour cette aventure, toutefois, il ne vous faut que trois points simples à repérer :

- La naissance de Jangwa provoque le cri de Sunbeam, ce qui réveille les Armes-Brisées et lance la campagne.
- Les Stratèges déclenchent les premiers combats près de La Maigne six mois avant que vos joueurs ne débarquent à Branlebouc.
- Et pour l'âge de Jangwa au moment de sa rencontre avec les PJs ? Aucun souci, puisque vous connaissez sa date de naissance.

### La situation

Peu après l'arrivée des Stratèges et les premiers combats dans la région, Gamane a compris qu'il avait un vrai problème avec ces gens. Il a gardé profil bas un moment, le temps de s'assurer des projets des Armes, mais il a vite compris que s'il ne faisait rien, il ne lui resterait que des cendres sur lesquelles régner. Il a alors organisé un début de résistance, que les Stratèges ont vite repéré et éradiqué.

Acculé, le sorcier s'est résigné à intervenir, et il s'est montré devant l'un des Stratèges – Mavvro – dont il a décimé l'escorte. Jetez donc un œil à la colonne ci-contre pour vous faire une idée de ses pouvoirs.

Gamane espérait réellement que cette démonstration de puissance pousserait les Stratèges à se choisir un autre endroit à dévaster. Il avait sous-estimé la patience des Armes, leur curiosité, et l'entêtement des Dieux. Les Stratèges se sont posé dans le coin, bien décidé à en apprendre plus à force d'observer, tout en discutant de leur projet, en s'affrontant aux échecs, et en chassant homme ou bête quand le besoin de violence deviendrait trop puissant.

Le sorcier, à cause de son éclat de puissance, est devenu un phénomène en ville.

Si beaucoup le craignent et nieront en avoir même entendu parler, surtout devant des Porteurs, il a aussi acquis une petite troupe de fidèles. Il change ainsi parfois de refuge, pour brouiller les pistes, et pourra facilement trouver des volontaires pour une mission ou une autre.

Depuis plusieurs mois, Gamane se promène avec Jangwa dans un sac, sur le dos, endormi grâce à des décoctions de plantes narcotiques. Il est hors de question, pour le sorcier, que quiconque découvre la source de son véritable pouvoir, ou pire, la lui vole. Le sac passe presque inaperçu au milieu des bâtons de pluie, bouquets de plumes, singes sacrificiels et autres gadgets que Gamane multiplie pour égarer le regard.

### Et les PJs dans tout ça ?

Le but évident pour les PJs est de comprendre qui est « Watanani » et de le récupérer pour l'amener devant Sunbeam. Cela peut-être fait de mille-et-une façons, selon la manière dont s'y prendra le groupe.

Laissez-les suspecter des Armes-cachées, des hysnatons étranges, la Mort carmin ou le retour des Pères, tant que le groupe s'amuse. Poussez-les doucement vers la vérité ou retardez-les avec de fausses pistes, selon le rythme que vous voulez donner.

Éclatez-vous bien, puis dès que vous avez trouvé le bon moment, lancez la machine. Laissez-les trouver un bambin adorable, à moitié shooté par son « papa », mais qui sent le fluide à plein nez et paraît aussi à l'aise avec les Armes qu'avec un hochet. Dernier coup de théâtre, le môme, malgré son état, semble les voir très clairement, et les Armes n'entendent pas seulement sa petite voix via leurs Porteurs. Non, le môme leur parle à Elles, dans le fluide, et il a l'air de franchement les trouver sympas.

(1) Vous la sentez bien, la bonne grosse résolution de début d'année qui s'annonce ?

## ET TECHNIQUEMENT, ON LA JOUE COMMENT ?

Le plus simple, pour un PNJ hors normes comme Gamane, est d'improviser pour ne pas avoir à apprendre un nouveau lot de règles pour une situation aussi spécifique.

Pour cela, l'idéal est de le traiter comme un porteur d'Arme, dont les pouvoirs sont aussi variés, instantanés et bizarres que vous le voulez.

Ses sortilèges sont semblables à ceux des sorciers « normaux », c'est à dire que ce sont des effets d'Arme ou d'épice, mais il les déclenche plus comme une Arme que comme un sorcier.

Il n'a aucune limitation ou condition, à moins que ça ne vous amuse, et il peut même lancer plusieurs sorts d'un coup si ça vous arrange.

Souvenez-vous qu'il a réellement effrayé les Stratèges, ce qui nécessite un vrai bon bourrin des familles. N'hésitez pas à lui offrir une ou deux démonstrations de pouvoir si vous en avez l'occasion.

De plus, toute attaque basée sur le fluide et dirigée sur lui – et donc sur Jangwa – échouera lamentablement, le pouvoir s'évanouissant dans l'air. C'est presque ainsi que ça fonctionne normalement, entre une Arme et un Sorcier, mais ce n'est pas du tout dans le bon sens. Il y a peu de chances que ça amuse les Armes-Brisées.

En revanche, il reste un humain, fragile, mortel, et infiniment faillible. En particulier, aussitôt que l'un des PJs aura compris le rôle de l'enfant, Gamane sera en danger. Sans Jangwa, il n'est rien d'autre qu'un vieux salopard, vicieux comme un serpent, certes, mais aussi démuni face à une Arme-Dieu que n'importe quel mortel.