

# ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

# BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°129 – 17 JANVIER 12018

Fin (enfin) du 7e scénario de notre version révisée, revue et tordue, de la campagne Éclats de lune.

Soyons franc : l'année commence mal du côté de chez BadButa, et cela risque d'impacter un peu les Chagars. Rien de gravissime, rassurez-vous ; aucun drame ni catastrophe. Juste des soucis divers, dignes d'une comédie française, et donc, ni amusants ni distrayants, juste stressants et lamentables.

Tout n'est pas noir, pas de panique. Nous sommes bien décidés à maintenir le rythme de parution, mais le volume des textes risque de se réduire un peu, le temps de surmonter les calamités sus-citées. De plus, une partie du temps économisé sera destiné à un GROS coup de collier sur la production du prochain livre de la gamme, le fameux *Silences*.

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 » – 10<sup>ÈME</sup> PARTIE

Les Armes-brisées et leurs Porteurs, après un long voyage, de multiples rencontres, et quelques soucis, bévues et péripéties, sont enfin sur le pont d'accomplir leur mission : retrouver le légendaire Sunbeam.

### Jangwa

Lors des événements de La Maigne, le groupe a fini par récupérer le jeune Jangwa, que ce soit en négociant avec son « protecteur » Gamane, ou par la force. Le soucis, c'est que Jangwa n'est plus en très bon état. Pour éviter de devoir trop s'expliquer sur cet étrange enfant, Gamane l'a drogué durant des mois entiers, et ce n'est pas sans conséquence.

Pour commencer, Jangwa n'est plus très réactif. L'enfant paraît très calme, presque endormi, mais il réagit néanmoins aux stimuli directs. Il se plaint en cas de coups, mais ne cherche pas à esquiver ; il avale les aliments qu'on lui propose, sans paraître très intéressé ; si on se montre gentil avec lui, en le câlinant ou en le protégeant, il ne paraît pas y prêter attention. Si on le laisse dans son coin, sans le surveiller, le nourrir ou le laver, il reste prostré et pourrait bien mourir en quelques jours sans s'être manifesté. Au plus, il pleurera doucement sur la fin, mais sans vraiment paraître comprendre ce qui lui arrive. Si au contraire on s'occupe bien de lui, en le nourrissant et le protégeant, il paraîtra tout aussi indifférent, mais finira par reconnaître ses « amis ». Par des signes discrets, des regards en biais, des esquisses de sourires, il manifestera aux plus attentifs de vagues signes d'affection.

### Gamane

Il est possible, selon la façon dont s'est déroulé le passage à la Maigne, que les PJs soient encore accompagnés de Gamane. Peut-être l'équipe croit-elle qu'il est le Watanani attendu par Sunbeam. Peut-être les PJs estiment-ils que le sorcier est indispensable pour s'occuper de Jangwa, ou pensent-ils qu'il a un lien avec le pouvoir de l'enfant. Le meneur peut gérer tous ces cas de figure à sa convenance : Gamane n'est plus utile, et vous pouvez l'éliminer ou vous en servir comme bon vous semble.

### En attendant l'Éclipse

Si tout se passe bien, les PJs ne devront attendre Éclipse que pendant deux mois. Il se trouvait en effet à Pôle, et grâce au moyen de Moonglow, il sera rapidement contacté, convaincu et convoyé jusqu'à la cité des falaises.

Au meneur de voir s'il laisse ses joueurs se reposer, s'occuper en paix de Jangwa, ou si au contraire il leur colle un scénario maison sur le dos. Dans tout les cas, souvenez-vous que le petit Gadhar ne doit être blessé à aucun prix, sous peine de mettre la suite de la campagne en péril.

## RÉUNION DE FAMILLE

### Les soldats de lune

La bande qui accompagne Éclipse jusqu'à la cité est un groupe de guerriers connu sous le surnom de soldats-de-lune. Il s'agit d'une force de frappe assez réputée, en particulier chez ceux qui ont eu le malheur de s'opposer à l'Éclipse de lune, ou de s'attaquer trop violemment à un membre de la faction.

La troupe compte une grosse vingtaine de membres, dont huit Porteurs. Seuls les deux officiers portent des Armes majeures, Bardask et Twiſt, deux masses de combat assez impressionnantes. Le reste de la bande est constitué d'Armes mineures instinctives, de leurs Porteurs, et des soldats du rang, qui font aussi office de Porteurs de rechange. C'est une troupe assez liée, qui a tout de la bande de malandrins en maraude. Ce sont des hommes rudes, mais visiblement unis et étonnamment fidèles envers leurs chefs et la faction. Notez que deux des Armes mineures ne sont pas en Pierre de lune, et semblent surtout être ici par fidélité envers Bardask.



### Enfin...

Une fois Jangwa et Éclipse à la cité, plus rien ne s'oppose à ce que les PJs montent enfin vers la ziggourat. L'équipe pourra ainsi découvrir les autres villages et leurs bizarreries, alors qu'Éclipse apaise le fluide autour d'eux. Montant pas à pas la vieille route de la montagne, les Armes brisées constateront que la plainte s'atténue peu à peu, à mesure qu'ils approchent du dernier plateau. Dans le même temps, Jangwa semble doucement s'éveiller, babillant dans son demi-éveil comme s'il « parlait » à quelqu'un.

En arrivant devant la ziggourat, les PJs pourront voir qu'il manque une partie de la façade, éclatée de l'intérieur, laissant passé une lumière intense comme si un brasier brûlait au cœur du palais.

Une fois entrées, les Armes-brisées découvriront la grande salle ou trône encore la première des Armes-Dieux. Sur une table de pierre, au pied d'un trône majestueux, une Masse de guerre est posée. La lumière, la chaleur et la plainte viennent clairement d'elle, et dès qu'il la verra, Jangwa essaiera d'échapper au PJ qui le porte pour s'approcher.

C'est une Arme énorme, bien trop grande et lourde pour un simple humain. Le corps de bois est massif comme celui d'un bâton de combat ou d'un épieu de guerre. Il est aussi soigneusement travaillé, gravé, et des éclats de lumières brillent dans les creux du corps, comme si l'intérieur du bois était en feu. La masse est faite de métal, mais on peine à comprendre comment elle fut « forgée ». Elle ressemble davantage à une roche en fusion, s'accrochant mystérieusement au bâton, émettant des craquements et des ronflements qui rappellent ceux d'une forge ou d'un bûcher.

### La rencontre

Dès que Jangwa s'avance, la plainte s'éteint, et la chaleur et les effets de fluide qui hantent la cité baissent doucement. L'enfant s'approche de la masse, essaie de monter sur la table, puis réclame finalement l'aide des PJs. Une fois à portée, il touche la masse à mains nues (il est le seul à pouvoir le faire sans perdre aussitôt un membre).

Les PJs entendent alors un gémissement sourd, et sentent un profond soulagement les saisir. Puis ils ont l'impression qu'un souvenir vient se glisser dans leur mémoire, comme si leurs Armes voulaient leur montrer un vieux fragment de mémoire. Ce n'est pourtant pas du fait des Armes-brisées ; l'impression vient à la fois de Sunbeam et des Armes, et elles n'ont aucun contrôle dessus.

*Le groupe admire une ville inconnue, sur une côte, entourée de bois et d'étangs. La ville est habitée par des populations blanches, noires et métis, et des Porteurs marchent parmi eux.*

*Au centre de la ville, un palais se dresse, et dans sa cour, un homme travaille à sa forge. Énorme, bien plus grand que les humains, il opère pourtant avec minutie, maniant marteaux, pinces et barres avec des gestes d'artiste. Il saisit dans un brasier un sceau-à-fondre, et le penche vers son enclume ... qui n'est autre que la tête de Sunbeam.*

*De l'or coule du sceau, couvrant le flanc de la masse, et aussitôt, le géant tend une main pour guider le métal, le replier, et esquisser une forme à travailler. Sunbeam et Watanani discutent, chantent ensemble, façonnant le métal et rassurant l'Arme qui s'éveille peu à peu. Doucement, les courbes de Glan'drim apparaissent, et son éclat devient celui, si familier et rassurant, qu'ont connu les Armes.*

*— Bienvenue petite sœur. Te voilà libre à nouveau. J'ai des histoires pour toi, des frères, des sœurs et des amis. Bienvenue sur Tanæphis ma dernière-née. Regarde, ta jumelle t'attend déjà...*

*Et sur une table proche, il désigne une autre Arme-Dieu, identique en tout point à Glan'drim, mais forgée non pas dans l'or, mais dans un cristal noir d'une beauté presque effrayante.*