

N°146 – 05 SEPTEMBRE 2018

C'est la rentrée, et certains d'entre vous ont probablement repris la fac ou un truc du genre, auquel cas je leur souhaite bon courage. Pour ceux qui ont repris le lycée, je ne vous félicite pas : Bloodlust n'est normalement pas fait pour des mineurs. Ceci couvrant mes obligations légales, bon courage à vous aussi.

Voilà, c'est tout ce que j'ai à dire sur le sujet. Et du coup, ça fait un éditо minuscule et pas original, digne d'un lancement de reportage marronnier dans un JT de TFI.

Bwarf...

On se rattrapera sur le contenu.

SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 8^{ÈME} PARTIE

Suite et presque fin de la section « Réunion au sommet » avec les Armes Premières avec les discussions, infos et révélations des nouvelles amies des Armes-brisées.

LE DERNIER RÈGNE

La dernière cité

Lorsque le peuple est retourné vers les jungles, le but était de s'installer sur les vieilles terres, celles d'où venaient Watanani et Sunbeam. Mais ce fut impossible, car la jungle, là-bas n'était plus que troncs brûlés et fleurs de cendres. Un mal s'était logé dans le sol, qui mangeait la force vive et repoussait peu à peu la forêt. À l'époque, ce n'était qu'une plaie béante dans le coeur de la jungle, une étendue de cendres brûlantes qu'on traversait en deux jours à peine. Aujourd'hui, c'est un foutu désert, les Samenelles, et il faut être mortel pour ne pas voir qu'il continue de s'étendre peu à peu.

Sunbeam et les « revenus » se sont installés sur les terres d'anciens alliés de l'empire de l'est. Leur capitale, une cité sur les falaises d'une petite montagne, faisait un bon point central d'où étendre un nouveau protectorat. La région était assez tranquille, puis tout à fait calme une fois éliminée une poignée de menaces. Mais le dernier règne était commencé, et ce n'était pas les ennemis extérieurs qui le menaçaient. Nous n'avions plus de chef. Sunbeam était déjà parti. Nous ne le savions juste pas encore.

Ses Porteurs, peu à peu, duraient de moins en moins longtemps. Quelques guerrières parmi les plus courageuses, partirent dans l'ouest pour trouver d'autres descendants des Pères, et du sang neuf pour les tribus. Certaines ramenèrent des amants, d'autres la graine germée d'une aventure. Beaucoup périrent dans leur quête.

Toutes celles qui revinrent confirmèrent le même horrible constat. Il n'y avait plus de vrai Père, nulle part dans les jungles. Quelques grands, parfois, et beaucoup de légendes ou de malédictions, oui. Mais la race de Watanani s'était éteinte, et les derniers des géants s'étaient entre-tués ou étaient tombés sous les coups de leurs ennemis.

Quand Sunbeam comprit cela, la fin était proche. Il congédia ses Porteurs de plus en plus vite, refusant de boire leurs forces jusqu'au bout, refusant de tuer pour vivre. Il ne fut plus qu'un conseiller, porté quelques heures par mois, le temps de s'informer avant de donner ses ordres et de retomber dans le silence.

La dernière parole

Une nuit, nous fûmes réveillés par son cri. Il convoqua les Premières, exigeant notre présence immédiate. En arrivant à la ziggourat, son palais sur les hauteurs de la cité des falaises, nous le trouvâmes étincelant, brûlant d'un feu plus intense que jamais, un tas de cadavres brûlés à ses pieds. C'était des serviteurs du palais, des membres du peuple, fils et filles du dernier règne. Ils les avaient bus, brûlés, consommés pour alimenter son pouvoir. Sa force était revenue, mais son désespoir était plus fort que jamais.

« Il ne reviendra pas. Tout est fini. Vous toutes devez partir, et la cité doit être abandonnée. Je resterai seul ici, et j'interdis que vous reveniez, vous, le peuple ou les enfants du peuple. Je suis l'Arme d'un souvenir, et ce souvenir ne peut que nous brûler tous. Partez, et ne reparaissez jamais sur la terre de mon repos. »

Parmi tous ses fils et ses filles, des cris s'élevèrent. Rage, incompréhension, suppliques ou appels à l'aide. Il était notre Père, et nous ne pouvions imaginer l'abandonner. Mais à tout cela, il resta sourd. Une seule, la plus douce et la plus fine d'entre nous, sut trouver les mots pour fendre sa garde, et sauver un éclat d'espoir.

« Nous ne pouvons te quitter ainsi, dit Glan'drim. Le voudrions nous, il y a trop de serments qui nous lient, trop d'histoires et trop de dettes échangées. Nous te quitterons, Premier, si tu nous laisses un espoir de te retrouver un jour, si infime soit-il. »

Le Premier se tut un instant, pesant les paroles de sa fille.

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.



« Vous ne reviendrez à moi, que si je me trompe, cette nuit. Vous ne me verrez de nouveau que s'il rentre du rivage d'où on ne revient pas. Et vous ne me reverrez que si vous avez lavé l'erreur que nous avons commise, afin que son retour se fasse sans regrets ni remords ».

Dans les semaines qui suivirent, les Premières quittèrent les terres des falaises. Il y eut quelques désaccords sur la façon de procéder, et ce que nous devions faire. Certaines choisirent de rester dans la jungle, pour veiller sur le repos du Premier. D'autres choisirent de quitter le Sud pour rejoindre les intrigues du monde naissant. Mais aucune ne resta à la cité, car nous avons fait le serment de laisser Sunbeam en paix, jusqu'à ce que nous puissions comprendre ses dernières paroles.

Et on cherche encore...

GLAN'DRIM

C'était la préférée de beaucoup de premières. La petite sœur qu'on adore, qu'on protège, qu'on charrie et qu'on chouchoute tout à la fois. Elle était bizarre, avec ses rêves de paix et de douceur, et sa manie de vouloir protéger la vie alors que les Armes sont faites pour la prendre de tant de façon amusantes.

C'était aussi la plus maline de toutes, avec ses idées étranges qui s'entremêlaient sans cesse. La moitié du temps, elle semblait perdue dans un monde qui ne ressemblait au vrai que de loin. Le reste du temps, elle t'expliquait tes propres problèmes mieux que tu n'aurais jamais pu le faire en un millier d'années de gamberge. Elle était naïve et rusée à la fois, paumée et sage comme personne.

Elle a vécu avec nous, un peu tous, venant séjourner chez l'un pour voir comment il vivait l'absence du Premier, apprenant ce qu'elle pouvait, enseignant souvent, même si on ne le comprenait pas toujours. D'autres fois, elle disparaissait des années entières dans un coin paumé, ou se faisait d'autres amis là où on avait vraiment besoin d'elle.

À aucun moment elle n'a souhaité s'impliquer dans « les grands projets ». Pour elle, seuls comptaient le Premier et la famille. Et il faut bien l'avouer, la plupart des grands chantiers sur lesquels les Armes se sont mis à l'époque reposaient sur des guerres, des épurations d'un genre ou d'un autre, ou des violences utiles ou pratiques. Elle resta donc à l'écart de tout ça, s'éloignant de nous dès qu'une poignée de Premières se réunissait pour autre chose qu'une bouffe ou une palabre.

Ce devait être une torture pour elle, qui avait toujours été le ciment et la graisse de notre fichue famille. Le ciment quand il fallait nous forcer à discuter, et il y a de fichus cons parmi nous, et de beaux antagonismes. La graisse quand nous devons travailler ensemble, et qu'il fallait faire cohabiter la meute entière dans les moments de crise.

Pendant des siècles, elle a vécu sans sa famille, fuyant même ce qui y ressemblait, de peur de retrouver un reflet de notre temps béni. Je ne sais pas ce qui l'a unie aux Armes-brisées, mais rien que pour ces années qu'elles lui ont offerts, elles méritent notre aide et devraient être nos sœurs...⁽¹⁾

LA JUMELLE

Les PJs ayant vu en rêve une jumelle à Glan'drim, ils devraient normalement poser une question à ce sujet. Ce sera un moment d'embarras profond pour les Armes Premières, à l'exception notable de Mahogon.

Moonglow sera assez direct sur le sujet :

Glasspider n'est pas une Arme facile. Elle est... disons... compliquée, un peu directe, et parfois franchement impulsive. En trois millénaires, on a appris à ne pas essayer de deviner ses réactions, surtout sur des sujets qui la touchent de près. Et sa sœur est clairement le sujet le plus délicat du monde. Il est évident que vous devez la rencontrer, mais je ne sais pas trop si c'est une bonne idée.

Mahogon sera plus rassurante, d'une certaine façon :

Ce n'est pas comme si nous avions le choix. Depuis qu'elle sait que vous existez, elle ne parle que de vous voir. Si nous n'avions pas ce bordel sur les bras dans le Centre, avec les Sekekers, elle serait sûrement déjà là. La disparition de sa sœur est un truc qui lui pèse sur les tripes depuis un millénaire. Ce serait dramatique avec une Arme normale, mais avec une harpie dans le style de Glass, on est dans un tout autre registre. Sans vouloir jouer les oiseaux de mauvaise augure, je suis curieuse de voir comment elle va vous tomber dessus.

Les Armes refuseront de s'étendre davantage sur le sujet, Urss paraissant même très mal à l'aise. Mahogon proposera une rencontre particulière aux PJs pour leur en dire plus autour d'une pinte de bière. Elle travaille directement avec Glasspider, et sera donc, de son propre aveu, la « meilleure guide possible pour éviter une catastrophe ».

(1) Ces dernières paroles pourraient être celles de Moonglow ou Mahogon, qui seront les plus enclins à adopter les Armes-brisées, tant que ceux-ci ne disent pas de conneries majeures lors de la rencontre. Toutefois, il faudra veiller à rappeler aux joueurs que tout cela n'est qu'un premier contact, et qu'il faudra rencontrer d'autres Premières avant de valider cette alliance.

ET LA SEMAINE PROCHAINE ?

- Le pacte
- Tangorogrim
- La Mort carmin
- Sunbeam et l'enfant
- Le rêve, l'appel, l'éveil