

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Je passe tellement de temps à préparer l'Opus de la quinzaine, que parfois, je réalise au dernier moment que je n'ai pas d'édito valide à mettre devant, ni aucune idée de départ.

C'est quand même balot, non ?

( NDLR : Tu RECOMMENCES à réutiliser de vieux éditos, et en plus, tu n'as même pas fait L'EFFORT de le modifier ne serait-ce qu'un minimum pour justifier ta fainéantise ! )

( NDLA : Bah non, pas la peine. )

( NDLR : Pas la peine ? Sérieux ? Et pourquoi donc, je te prie ? )

( NDLA : Avec ton intervention - hautement prévisible - ça fait une sorte de gag, et c'est bon. Emballé, bon pour moi. Bye... )

( NDLR : ... mais... )



## 11. SOEURS DE SANG ( 2/3 - par Rafael )

Cette semaine, on termine les discussions avec Glasspider, avant de parler d'une rencontre un peu étrange que vont faire les Armes Brisées. Vous voyez qu'on a quelques dossiers à descendre cette fois ci. Pas le temps de niaiser, on attaque directement sur les sujets qui fâchent.

### GLASSPIDER, DERNIERS DÉTAILS

#### La Mort carmin

Glasspider, même si cela frustrera certainement vos joueurs, refusera de s'étendre sur la création de cette faction. Ses seules confidences seront celles-ci.

- Elle regrette cette idée clairement stupide, mais elle pensait bien faire à l'époque.
- Elle pensait que Tangorogrim aimerait avoir des gens à ses côtés et pourrait y trouver une structure, une bande, comme avant d'avoir son esprit brisé par les elfes
- Quand elle a vu que ce n'était ni productif ni « sûr », elle a sous-estimé le potentiel de bazar que pourrait foutre la faction.

En réalité, Glasspider a eu besoin de revenir s'occuper des Sekekers, et a laissé Tangorogrim gérer la Mort Carmin à son gré. Cela faisait des siècles qu'ils étaient pour ainsi dire inséparables, ce fut un soulagement de retrouver un peu d'autonomie et de pouvoir essayer de reconstruire quelque chose.

Lorsque Tangorogrim a disparu, elle ne s'est pas réellement inquiétée. Comment aurait-t'il pu être en danger, avec son pouvoir ? Et puis ce n'était clairement pas assez vieux pour qu'elle stresse.

#### Les Sekekers

Cela fait longtemps que Glasspider est liée aux Sekekers, aussi les PJs voudront sûrement en savoir plus sur le sujet. Là dessus, Glasspider sera franche et ravie de discuter. Ce qui est né d'un besoin de défoulement et de violence - c'était un peu après le départ de Glam' et elle était en duo avec Tangorogrim dans son état le plus brutal - a beaucoup évolué depuis. Elle croit réellement à la cause sekeker, et sera ravie de voir les Armes Brisées s'y intéresser. Toutefois, devenir une Arme-Sœur n'est pas une mince affaire ni un truc à faire à la légère. Elle proposera aux Armes sensibles à la cause de les guider pour une découverte de la nation sekeker et de ses secrets, dès que toute cette affaire sera réglée.

Rappelez-vous que Glasspider est une Arme-Première, ancienne et puissante. Elle envisage le monde et le temps en termes de décennies, au moins, et ne voit pas de souci à se fixer des rendez-vous et des projets à cette échelle. Les PJs risquent de grogner un peu, mais que voulez-vous, c'est ainsi. Parfois, le métal est un peu froid.

### TYRIA, NOUVELLE AMIE, NOUVELLES EMMERDES

Les PJs rencontreront cette jeune femme lors de leur balade dans les camps, et c'est à vous de trouver - voire de provoquer - la meilleure occasion. Le tout sera de bien minuter ce moment, pour ne pas gâcher une autre scène, ni frustrer votre groupe - qui risque d'être déjà un peu tendu.

Voici trois propositions de scènes qui pourraient coller. Faites votre choix selon vos envies, le style du groupe, et les choses qu'ils vont vouloir faire dans les camps.

- Les PJs sont en train de vaquer à leurs affaires, de faire des emplettes ou de chercher à se renseigner. Tout à coup, un groupe de Sekekers s'arrête à leur hauteur et une discussion animée éclate. Une jeune femme brune en tenue de cuir assez classieuse semble vouloir parler aux PJs, et le reste du groupe paraît décidé à continuer sa route avec ladite jeune femme pour régler quelque chose un peu plus loin.

by **BADBUTA**  
+ Éditions John Doe

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 Discord - [www.badbuta.fr/discord](http://www.badbuta.fr/discord)

Numéro réalisé par Rafael et François.  
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.  
Relu par Frédéric Lipari.

Les choses vont vite s'envenimer, car une partie du groupe entraîne la brune, pendant que quelques guerrières restent pour engueuler les PJs pour avoir provoqué ce chaos. Parions que les PJs sauront gérer cela avec tact et bonne humeur.

- Les PJs aperçoivent un attroupement, qui ressemble beaucoup à une rixe ou un combat improvisé. En fait il s'agit d'un duel, opposant une jeune femme brune en tenue de cuir assez classieuse à une brute géante et effrayante. Quand les PJs s'approchent, la brune interrompt brutalement les préparatifs du combat, au grand dam de son adversaire et des spectatrices, pour foncer sur les PJs. Même réaction que tout à l'heure, avec des gens furieux que la situation tourne comme ça, voulant des explications ou des excuses, et les PJs ne comprenant rien à ce qui leur tombe dessus.

- Dernière possibilité : les PJs débarquent sur la fin d'une rixe. Cette fois-ci ce n'était pas un combat à la loyale mais une tentative de meurtre. Des agresseuses, trois sont mortes et d'autres ont fui. Reste juste une jeune femme brune en tenue de cuir assez classieuse, passablement secouée, et couverte de sang. Dès qu'elle aperçoit les PJs, elle leur tombe dessus et lance une conversation assez confuse et bizarre.

À vous de voir quelle option colle à votre groupe, à moins d'improviser mieux. Mais pour vous aider, peut-être serait-il utile de vous présenter Tyria, Rokker et leur histoire.

### **Tyria et Rokker**

Tyria est une Sekeker assez typique, enlevée enfant par une tribu du nord des plaines. Elle a grandi entre le Lac noir, Pôle-sud et le Fangeux, pratiquant le trafic d'épices et les enlèvements, mais aussi le meurtre discret et quelques razzias occasionnelles. La tribu de Tyria n'est pas la plus sauvage qui soit, et certaines Furies des plaines les traitent même facilement de molles. En revanche, l'implication de la tribu dans les trafics d'épices fait que ces insultes sont faites à voix basse, pour continuer à profiter de cette opportunité. Qui a dit que les choses étaient simples chez les Sekekers ?

La chef de cette tribu, Aryanis, est une Gadhare, ancienne esclave, et c'est une femme intelligente et passionnée, qui veille sur sa tribu comme sur une famille. Elle est secondée par trois lieutenants – qu'elle appelle ses filles-soeurs – et une guérisseuse conseillère – qu'elle appelle sa fille-mère. Les «filles d'Aryanis» sont connues dans le secteur, et les Porteuses sekekers les connaissent ou en sûrement entendu parler avant de croiser Tyria.

La jeune Tyria est donc une fille d'Aryanis, et une des plus réputées malgré son jeune âge. Il faut dire que Tyria a un caractère assez entier, qu'elle adore le combat et les frissons de l'aventure. Avec la vie que mène la tribu, elle a largement de quoi faire et elle a affûté ses talents. En sus, elle était jusqu'à récemment l'élève d'une fille-sœur, Métrilli, aujourd'hui disparue.

Il y a de cela quatre mois, la tribu s'est retrouvée prise dans une situation compliquée. L'affaire impliquait une unité de la légion en patrouille le long de Vieusyl, un contrebandier d'épices vorozion, et une bande de mercenaires envoyés par la Nation pour éliminer les fâcheux se mêlant de la contrebande d'épices dans le secteur. À la fin de la journée, les Sekekers laissèrent les Vorozions et les Batranobans s'expliquer, et furent dans Vieusyl. Rien de très surprenant, mais la situation se compliqua quand Métrilli ne refit pas surface au rassemblement de la tribu. Vieusyl est traître et difficile à naviguer, mais la Sekeker était justement une éclaireuse aguerrie. Tyria obtint d'Aryanis que des recherches soient lancées, et elle prit même la tête de plusieurs expéditions. Après plusieurs jours, beaucoup perdirent espoir, et pleurèrent Métrilli. Tyria refusa d'abandonner sa mentor, et insista longtemps, mais finalement Aryanis déclara Métrilli perdue.

Un soir, Tyria quitta donc discrètement le campement des filles d'Aryanis, et s'enfonça seule dans Vieusyl.

### **Rokker, une vieille histoire**

Rokker est une légende parmi les Armes de la Loi du sang. Loin d'être un fou furieux ou une brute sans cervelle, c'était un passionné de combat d'un point de vue esthétique et sportif. En plus de cela, c'était une Arme connue pour sa gentillesse et ses attentions, toujours soucieuse de ses adversaires. Une sorte de sportif idéal, avec juste le meurtre en plus, et des capacités de combat terrifiantes.

C'était aussi une Arme assez peu discrète, puisqu'il s'agissait d'un massif poignard d'obsidienne étincelante, ayant quelques obsessions précises sur les tenues de ses Porteurs. Ainsi, tout Pôle se souvient encore d'un gladiateur ayant dépecé un gorille monstrueux lors d'un tournoi impérial, avant de porter sa peau durant le reste de l'événement. C'était Rokker, et il est encore fier de l'exploit, et regrette d'avoir perdu la peau de cet adversaire. Il disparut il y a presque 400 ans, sans que personne ne sache où ou pourquoi. Ce fut un mystère et une source de rumeurs parmi les armes de la Loi du sang, mais sans piste, on finit par oublier l'affaire.

En fait, Rokker était parti à la recherche d'une vieille légende. Il traquait les traces de la légendaire prison pour Armes utilisée par les Elfes pendant leur règne. Une amie de Rokker, disparue durant la folie des mages, aurait pu finir là bas, et il était sur une piste quand il arriva devant la tour des rêves. Cette tour est un bâtiment elfe, perdu au beau milieu de Vieusyl et capable, à intervalles réguliers, de changer d'emplacement. Ce n'est pas la prison légendaire, mais la confusion est compréhensible.

Rokker y parvint avec une bande de guerriers, et tomba sur l'occupant des lieux : un furet monstrueux et énorme, extrêmement rapide et territorial. Et le pire qui puisse arriver, arriva. Le furet massacra la bande de Rokker ...et son Porteur. Au beau milieu de Vieusyl. Sans âme qui vivent à des lieues à la ronde. Coup dur.

L'Arme, d'abord philosophe, sombra peu à peu dans la folie de l'attente. Aveugle et sans aucun moyen de savoir ce qui lui arrivait, elle imagina mille scénarios et se tortura elle-même très efficacement. Gageons que les Armes Brisées seront extrêmement sensibles à cette histoire, puisqu'elles ont connu un sort assez proche. Et enfin, Un soir, elle sentit des fluctuations dans le fluide, et sans aucun avertissement, elle revint à la vie.

Perdue après son combat contre les mercenaires batranobans, blessée, Métrilli arriva par hasard dans la combe où la tour se trouvait ce soir-là. Une configuration du fluide, des astres et du hasard ne s'étant pas renouvelée depuis quatre siècles, et une occasion unique pour Rokker, qui n'en a pas la moindre idée pour le moment. Et elle vit alors le furet : une monstruosité terrifiante – immortelle évidemment – et rendue folle furieuse par le poignard enfoncé dans son crâne. Elle eut à peine le temps d'avaler quelques épices avant le début du combat. L'affrontement fut terrifiant, le monstre sentant un adversaire décidé à le tuer, et la Sekeker décidée à sauver sa vie à tout prix. Les épices équilibrèrent quelque peu les forces, mais ce fut Rokker qui fit basculer les choses. Alors que le furet avait plongé ses crocs dans le flanc de Métrilli et l'éviscérait de son mieux, la Sekeker parvint à saisir l'arme figée dans l'os frontal du monstre.

Ce fut la fin pour Métrilli et le furet. Elle arracha le poignard et s'en servit pour ravager les yeux et la tête de son agresseur. La puissance offerte par Rokker lui permit d'emporter le combat, mais ne put rien pour ses blessures. En réalité, elle ne survécut au furet que de quelques souffles.

Cette bouffée de vie déchira l'âme de Rokker. Il ne put savoir ni combien de temps s'était passé depuis sa disparition, ni rien de précis sur le monde. Il ne sentit sa Porteuse qu'une seconde à peine, avant de la perdre. Elle savait peu de choses sur Tanæphis, plongée dans un monde bizarre, haïssant la moitié de l'humanité et aimant passionnément son peuple. Et maintenant elle était déjà morte, et Rokker était de nouveau seul dans les ténèbres.

### **Rencontre**

Tyria étant la digne élève de Métrilli, elle parvint à retrouver sa piste, et découvrit la combe à quelques heures à peine de sa disparition. Elle trouva donc le corps de son amie, couché sur celui du monstrueux furet, la main plongée dans le crâne béant. Elle la souleva, pleurant de peine et de colère, et avant d'avoir compris, effleura le poignard. Pour Rokker, c'était inespéré, et il réagit avant de comprendre, lui aussi. Il se tendit vers l'esprit. Tyria cru sentir un contact, un mouvement de Métrilli. Les deux se tendirent et entrèrent en contact. Un peu bizarrement. Un peu trop directement.

Les deux espoirs désespérés se touchèrent, se trouvèrent, et la fusion s'enclencha.

Au lever des soleils, quand Tyria ouvrit les paupières, c'était quelqu'un d'autre qui regarda par ses yeux. Pas Tyria la Sekeker. Ni Rokker. Ni tout à fait les deux. Ni un mélange complet. En fait, Tyria et Rokker sont encore en train de fusionner. Elles sont terrifiées, paumées, secouées. La peur d'être seule – partagée entre la solitude de l'une et la disparition de l'amie de l'autre – et les repères qui s'embrouillent et se tordent. Même quand elle rentra au campement, ce fut pour vivre un long cauchemar éveillé.

Les filles d'Aryanis ne mirent pas en doute l'histoire de Tyria. Le monstre, la mort de Métrilli, tout cela était compréhensible. Cette histoire de tour bizarre, qui aurait disparue pendant l'évanouissement de Tyria et n'aurait plus été là au matin, pourquoi pas. Mais une Arme-Dieu qui disparaît ? Pourquoi raconter cela ?

## TYRIA AUJOURD'HUI

Tyria ne comprend rien à sa situation. Elle ne sait pas ce qu'elle est devenue, et craint de se confier à quiconque. Elle a peur que ses sœurs la croient folle, et elle à parfaitement raison. La moitié de la tribu des filles d'Aryanis la croit folle de chagrin, et de plus en plus de guerrières se demandent si ce n'est pas elle qui a vraiment tué Métrilli.

La jeune femme est donc isolée et craintive, ce qui n'arrange rien. Des rixes éclatent parfois, sous couvert de défi, ou de façon plus primitives, des guerrières voulant exciser la blessure infectée qui menace leur tribu. D'où les diverses scènes potentielles évoquées plus haut.

### Et pour couronner le tout...

Comme si Tyria n'était pas déjà assez malheureuse comme ça, elle a commencé à faire des cauchemars. Si la partie qui était Rokker se réjouit de cette nouveauté, l'expérience reste étonnante, puisque c'est un combat qui se répète nuit après nuit – deux à quatre fois par semaine – et un combat étrange. Tyria rêve ainsi toujours de cet affrontement, où elle arrive à un endroit particulier, et rencontre une bande de soldats. Ceux-ci la menacent sans qu'elle entende rien ni personne, et le combat débute toujours de la même manière, quand la troupe se lance comme répondant à un ordre que Tyria n'arrive pas à comprendre. Seule réconfort, elle a des guerrières à ses côtés. Et elle s'éveille au bruit des premiers chocs, métal contre métal.

Hors de question de raconter ce rêve à sa tribu par contre. Car les filles qui l'accompagnent au combat ne sont pas des filles d'Aryanis, mais de parfaites inconnues. Des Sekekers, oui, mais des visages qu'elle ne connaît pas... jusqu'à ce qu'elle les aperçoive soudain dans le camp.

Et devinez qui c'est ?

### La situation de Tyria

La jeune Sekeker est dans un entre-deux bien compliqué à gérer, et l'arrivée des PJs ne va rien arranger. Commençons par voir où elle en est avec « son Arme », puis nous nous pencherons sur sa situation avec sa tribu.

Précision avant d'aborder tout ça : votre but dans cette partie sera de jeter de l'huile sur le feu afin que Tyria et les Armes Brisées se retrouvent alliées et finissent par quitter le campement. La fin de ce scénario se déroule dans un coin un peu éloigné au nord, dont Tyria a rêvé, justement. La curiosité devrait y pousser vos PJs, mais la scène sera plus intéressante et plus implicite si ils sont devenus proches de Tyria, et s'intéressent sincèrement à son histoire.

### Tyria et Rokker

Tyria et Rokker sont donc en train d'évoluer vers une fusion des âmes, mais leur situation n'est clairement pas normale. En réalité, la Sekeker et l'Arme auraient dû mourir dans un superbe échec de fusion. Elles ne se connaissaient pas, n'avaient aucun lien et ne s'étaient préparées ni l'une ni l'autre à la fusion. Mais que voulez-vous, le hasard des dés, la chance du débutant, et un coup de pouce du destin...

Mais cette fusion lente n'est pas de tout repos. Tyria est perdue la moitié du temps, dans la lune ou en train de trier ses souvenirs et ceux de Rokker. Elle a compris rapidement qu'elle avait acquis une Arme, mais ne comprenait pas ce qui lui arrivait. Elle a mis du temps à accepter l'idée qu'elle devenait autre chose, mais n'est pas sûre de comprendre quoi, ou pourquoi. Et la méfiance et la suspicion chez ses sœurs l'ont vexée d'une manière assez violente. Elle en est à accepter doucement qu'elle va devoir fuir cette vie, mais ne sait pas encore comment.

Lorsque c'est la conscience de Rokker qui remonte à la surface, il fait de son mieux pour ne pas gaffer et déclencher une catastrophe. Il comprend mieux que Tyria la notion de fusion, mais de peu. Ce n'était pas un sujet qui l'intéressait autrefois, et il ne reconnaît pas ce qu'on lui avait décrit. Et puis il s'en fiche un peu en réalité. Il veut juste survivre à cette étrange expérience et retrouver le monde qu'il a failli perdre. Même paumé et secoué, il reste un optimiste. En sus, il apprécie Tyria de plus en plus, et grogne sur la manière dont les filles d'Aryanis la traitent en ce moment. Mais pas question de faire de vagues tant que Tyria n'a pas accepté leur fusion – complétant ainsi l'opération – puisque c'est ce qui bloque la fin du processus en réalité. C'est pour la même raison qu'il évite de contacter ou d'éveiller l'attention d'une Arme. D'autant qu'il n'a jamais eu aucun lien avec les Sekekers et serait sûrement pris pour un intrus ou un espion.

Petite note : Rokker était également connu autrefois pour un pouvoir de disparition à volonté, assez puissant. Il pouvait s'effacer une seconde, réapparaître sous la garde d'un adversaire, ou sauter en une seconde d'une main de son porteur à l'autre pour une parade improbable. Le pouvoir de disparition donnant un bonus pour la fusion, c'est aussi une explication à l'état actuel du duo, mais pour le moment, cela isole Rokker, qui n'a pas compris qu'il ne réapparaîtrait jamais. À présent, il est fondu à Tyria, et lorsqu'ils auront réussi leur fusion complète, ils seront Tyria aux mains noires ; une guerrière capable de frapper avec la force d'une Arme, à mains nues. Des mains parcourues de veine d'obsidienne noires, tranchantes et terribles.

### **Les filles d'Aryanis**

Depuis le retour de Tyria, les doutes et les rumeurs courent et s'enveniment. La mort de Métrilli a secoué la tribu, et l'attitude de Tyria n'a été comprise par personne.

Au début, elle était folle de chagrin et de colère, au point de désobéir et de partir seule dans les bois pour chercher sa mentor. Jusque là, rien de surprenant.

Mais une fois revenue avec le corps de Métrilli, son comportement erratique et étrange a éveillé les soupçons. Et l'histoire incompréhensible de tour qui disparaît, de monstre et d'Arme perdue ? Pourquoi ces mensonges ou ces bizarreries ?

Vu la réputation de Tyria, une idée est vite venue à certaines : Aryanis allait sûrement lui proposer de prendre la place de sa mentor. Fille-sœur, si jeune, c'était étonnant, mais après tout les chefs décident et les Sekekers jugent plus la valeur que l'âge. Mais le comportement de Tyria offrit aussitôt une solution à toutes celles qui se voyaient déjà fille-sœur.

Et depuis, les rumeurs et les médisances vont bon train. La réunion n'a d'ailleurs rien arrangé offrant un nouveau public et de nouvelles oreilles avides de ragots. Les rumeurs les plus sages se contentent de décrire une Tyria devenue folle de chagrin, et donc faible et indigne de monter dans la hiérarchie. D'autres sont plus mauvaises et la décrivent comme frappée de démence dans Vieusyl, et donc potentiellement dangereuse. Et les plus vicieuses vont jusqu'à insinuer qu'elle a très bien pu tuer Métrilli blessée, et la tuer elle-même pour voler sa place. D'où l'histoire insensée et embrouillée, sûrement improvisée pour couvrir son horrible forfait.

La fille-mère d'Aryanis – Marollia – est une sekeker hysnatone, stylée elfe, extrêmement orgueilleuse. Elle n'apprécie pas du tout l'idée de l'ascension de Tyria, et fera tout pour pousser les doutes et les soupçons sur la jeune femme.

La plus âgée des filles-sœurs – Mita, une Gadhare taillée comme un ours – apprécie Tyria, et doute que celle-ci ait pu tuer sa mentor. Elle sera donc une alliée potentielle, ou un moyen pour vous de conseiller une retraite tactique. Rappelez-vous que votre but est d'envoyer les PJs et Tyria sur la piste du rêve.

L'autre fille-sœur se nomme Shariaka, et c'est une folle furieuse, alweg et couturée à l'extrême qui colle tout à fait à l'image que les batra se font des furies. Elle est ravie de la mort de Métrilli, et veut offrir sa place à sa propre élève, Tuyir, une hysnatone naine aussi agressive et brutale que sa mentor. Ces deux-là font donc des méchantes parfaites pour cette partie du scénario. Vous avez même la possibilité de jouer avec une Tuyir plus maline qu'elle n'en a l'air, avertissant les PJs des manigances de sa mentor pour leur offrir une porte de sortie honorable dans la fuite.

### **Mais c'est quoi ce fichu rêve ?**

Tyria fait ce même rêve depuis qu'elle est revenue de la tour, ce qui n'arrange pas ses affaires ni sa tranquillité d'esprit. La répétition du rêve l'a convaincue de son importance, et elle brûle d'en savoir plus. Aussi, en découvrant les Armes Brisées, elle sera excitée comme une puce. Et une puce fusionnée, ce n'est pas forcément une bonne nouvelle.

Dans le rêve, elle se voit arrivant devant un drôle de bâtiment en ruines, situé contre une pointe rocheuse massive et penchée. Une curiosité géologique comme il y en a beaucoup sur les abords du plateau du centre. En grattant le sol du pied, elle déterre un panneau de bois ancien sur lequel les mots saut-aux-cons sont encore lisibles. Elle rit du nom un peu ridicule, et se tourne vers ses compagnes pour partager cette blague. Elle découvre à chaque fois une personne différente, mais elle à peu à peu appris à reconnaître les Armes Brisées.

Puis la scène s'efface, et un combat éclate. Elle se sent entière, puissante, et enfin sereine. Elle connaît sa place et sa force. C'est un sentiment qu'elle n'a plus connu depuis le début de la fusion, et elle se réveille sans avoir fini de vraiment s'y plonger.

En bref, elle sent que c'est là et là seulement qu'elle pourra finir sa fusion, et les PJs sont clairement une pièce de ce fichu puzzle. Évidemment elle n'avouera pas tout ça facilement aux Armes Brisées. Pas sans savoir si elles sont de confiance, ou des Armes correctes. Mais si vous savez un peu manœuvrer, vous devriez pouvoir aider le rapprochement et guider tout ce petit monde vers la fin de ce scénario.