

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Pas d'édito.

Juste la fin<sup>(1)</sup> de la campagne.

Ça vous va ?

(1) La première des deux, ok.

by **BADBUTA**  
+ Editions John Doe

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 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.



Meneurs Only !  
CAMPAGNE  
ÉCLATS DE LUNE

## Le dernier soir (3/3 – par Rafael)

On l'a déjà dit dans ces colonnes ; à partir d'un certain point dans une campagne, même avec tous les efforts du monde, aucune table ne ressemble plus à aucune autre. Votre groupe ne vivra pas les mêmes « *Éclats de lune* » qu'aucun autre et parfois les options seront tellement éloignées qu'il sera presque impossible de reconnaître l'histoire de base.

Aussi, je serais tenté de vous dire que vous avez déjà tout ce qu'il vous faut pour conclure votre version.

Au revoir. De rien. Pensez au guide en sortant, merci.

Bon ok, je blague. Déjà je ne réclame pas d'argent, et surtout pas pour vous laisser sans un survol du dernier combat, de l'affrontement final, de la latte contre le BFG de la saga. Mais ce sera exactement ça. Un survol, des propositions, des gros plans sur des options et des personnages.

On finira par une conclusion / retombée / post-mortem. Avec une ou deux petites révélations et conclusions à intégrer, ou pas, selon vos options et vos joueurs.

### Jangwa et sunbeam

Une fois Jangwa et Sunbeam recrutés (dans *Crise d'adolescence*), ils resteront à portée des Armes-Brisées, tout en s'occupant de la Faillite et de leurs amis. Toutefois, à l'approche des derniers jours, on les verra s'engueuler dans leur coin.

Un Porteur un peu expressif se prenant la tête avec son Arme, même en silence, c'est assez amusant... sauf si on craint de perdre un allié précieux ou juste tout un quartier dans un déluge de flammes.

Et c'est presque le cas, puisqu'au pire moment (à vous de juger, mais aussi tard que possible pour bien jouer avec les nerfs de vos joueurs) Jangwa expliquera finalement qu'il ne vient pas.

C'est en réalité la décision de Sunbeam, qui pressent une catastrophe (encore un joli coup pour la tension des PJs) et préfère mettre son fils/frère à l'abri. Mais lui accepte de venir, pour voir ce qui se passe et intervenir si nécessaire. Sans Porteur on voit mal comment, mais discuter avec Sunbeam reste difficile et stressant, donc...

Jangwa donnera l'Arme à un PJ, directement de la main à la main, sans prévenir. Choisissez bien le joueur à qui faire ce coup là. L'Arme du PJ concerné va sentir Sunbeam établir le contact, toucher l'âme de son Porteur à elle, sentir venir l'explosion du fragile esprit humain et... rien d'autre. L'Arme primordiale, la bombe H des Dieux incarnés, a finalement le toucher précis et fin d'une tisserande. Elle vient de se lier en parasite à l'humain, sans perturber ni gêner le lien avec l'Arme-Brisée.

Celle-ci entendra même la voix éteinte et atone du vieux Dieu articuler vaguement, dans un ronronnement

[ - *Glandrim, je t'entends. Si longtemps... ma toute-belle...* ]

### Les Premières

Les Armes-Premières vont évidemment fournir du support face à Melaus, mais elles sont habituées à agir dans l'ombre ou via des proxis. Elles ne sont jamais sur le front, visibles ou actives. Pour le dernier assaut, elles pourront payer des mercenaires, activer des alliés pour faciliter des achats d'armes ou soudoyer une milice ou une autre.

Si vos joueurs se rebiffent et réclament l'intervention directe d'une ou plusieurs d'entre elles, vous avez encore une carte à jouer : le grand-père grincheux de cette famille compliquée. Sunbeam, en comprenant que l'une ou l'autre des Premières va s'incruster, poussera un de ces grognements ébranlant le fluide et terrifiant même ceux qui ne l'entendent pas.

[ - *Parjures. Promis de me laisser tranquille. Non ! Loin de moi ! Seul L'or peut venir. Les petits. Les héritiers des jumelles.* ]

## MAIS AUSSI...

Selon le déroulement des scénarios précédents, d'autres alliés puissants sont là pour épauler les Armes-Brisées. Ils peuvent participer au combat dans les mines ou s'occuper des sbires de Melaus qui tiennent les Larmiers.

### Urkdun et Boneshifter

Il a avec lui plusieurs combattants et Porteurs du Miroir du passé qui connaissent bien l'organisation et les alliés de Melaus.

### Laeshek, le fusionné prescient

Ses rêves peuvent fournir des informations utiles, mais ce qui se prépare est un tel boxon qu'il est difficile d'y voir clair.

### Tyria, la fusionnée sekeker

Elle est motivée et revancharde. Elle sera de l'assaut et se donnera à fond, possiblement en duo avec la porteuse de Glasspider.

### Zogshgüt, le fusionné polymorphe

Il préférera éviter de participer au grand final, mais proposera d'aller éliminer discrètement quelques alliés de Melaus situés hors des Larmiers.

### Marillion, le fusionné érudit

Pas le plus efficace pour la bataille elle-même, mais sa connaissance de Pôle peut être utile, par exemple en ce qui concerne l'histoire des Larmiers.

### Saïesha, ninja-predator-timide

Selon comment les PJs l'ont traitée, elle sera là pour les aider ou... partie, disparue, adios.

### Le Mois du bonheur

Un peu comme l'Éclipse, ils peuvent fournir pas mal de soutien, tout en regrettant amèrement que la situation se termine dans un bain de sang.

### Mademoiselle

Il est peu probable qu'elle soit en mesure d'aider, malgré ses capacités extraordinaires. Melaus l'effraie trop, et les PJs ne disposent pas du temps qu'il faudrait consacrer à la rassurer et la convaincre.

Si ce n'était pas déjà évident, tout ça est une histoire de famille. Et Sunbeam est le patriarche bougon et irascible marmonnant dans son coin. Il en veut à ses enfants, pour des raisons pas très claires, mais il garde une tendresse inexplicable pour ceux qu'il voit comme ses petits enfants. Les PJs sont donc dans la bonne position pour une fois... jusqu'à ce qu'ils réalisent qu'ils ont les regards vexés d'une meute d'Armes anciennes et puissantes braqués sur eux. Oups ?

## L'Éclipse

L'Éclipse de lune est une alliée ancienne et fidèle des personnages, et leurs intérêts convergent encore cette fois-ci. Les plans de Melaus relèvent clairement de la folie furieuse et il FAUT l'arrêter.

Selon les besoins des PJs, l'Éclipse pourra fournir des combattants, des cestes pour améliorer la force assemblée par les PJs, et évidemment assurer la coordination grâce aux pouvoirs du réseau.

Pas de surprise de leur côté, ni bonne ni mauvaise. C'est reposant parfois des gens sur qui compter, n'est-ce pas ?

## La famille

Les Hadiths / Touron de la faille sont aussi une ressource possible, même s'ils ne sont ni riches ni terriblement puissants. Mais ils sont concernés et exigeront de jouer un rôle dans cette affaire.

Il peut paraître dommage de donner aux Hadiths, frères des premières heures, un rôle de gamin voulant se mêler des affaires d'adultes. Utiliser cela pourrait néanmoins vous aider à souligner auprès des joueurs que les enjeux sont maintenant à leur paroxysme. Ce dernier combat va décider de beaucoup de choses. Personne n'est plus à l'abri.

Quand un homme décide de s'attaquer à l'Empire et aux Armes, on parle généralement d'un dément. Quand le dément en question paraît à la hauteur de son projet, on commence à s'inquiéter.

## Les mercenaires

Si tout s'est bien passé, vos PJs ont pu rencontrer et idéalement recruter la compagnie des Fous. Cette force mercenaire est essentiellement là pour que vous puissiez jouer leur rapprochement avec vos PJs. C'est plus sympathique que de simplement recruter une bande anonyme et quelconque. Et puis une « compagnie mercenaire » comme allié, ça claque quand même, non ?

Évidemment vous avez peut-être eu un souci sur ce scénario particulier et si ça se trouve, les Fous détestent votre groupe ou ont juste préféré Melaus. Aucun problème. L'alliance n'est pas nécessaire et des ennemis hais et motivés en face, c'est très bien aussi. Bien mieux que des cognards anonymes. Et puis une « compagnie mercenaire » comme ennemi intime, ça claque quand même, non ?

## Glasspider

On a déjà dit que les Premières ne seraient pas autorisées à accompagner Sunbeam au combat. C'est un ordre direct, clair et ferme, de rester à sa place et de laisser d'autres gérer un combat sans espoir, terriblement dangereux.

Si vous avez saisi la mentalité de Glasspider, vous devez déjà vous douter d'où elle sera pour le combat final. Glasspider est un foutu chat. Dites-lui ce qu'il ne faut pas faire, jamais, et ça devient son désir le plus intense. Elle se cachera parmi les alliés des PJs, discrète, silencieuse. Elle aura choisi une Porteuse compétente et solide, et se tiendra tranquille pendant l'opération. Elle veut juste être là pour les PJs, Sunbeam, et évidemment Tangorogrim.

Glasspider sera repérable si les joueurs reniflent cette possibilité, ou sont méfiants par rapport à d'éventuelles infiltrations. S'ils la dénoncent à Sunbeam, elle restera à l'extérieur, vexée et rancunière. Vos PJs viennent de s'en faire une ennemie pour un temps au moins. S'ils jouent les étourdis et la laissent venir sans rien dire, elle s'en apercevra et c'est l'effet inverse : elle les aime encore plus.

Note essentielle : à un moment, ou un autre, elle essaiera d'utiliser son pouvoir sur Melaus. C'est attendu et vos PJs compteront peut-être même là-dessus. C'est un excellent moyen d'affaiblir Melaus... mais pas de le tuer. On va le voir, il est à présent devenu plus qu'un simple fusionné.

## LE COMBAT FINAL

### Où et quand

Idéalement le rassemblement<sup>(1)</sup> et le combat final se dérouleront dans les profondeurs des mines du puits du petit prince. C'est tranquille, à l'écart et on peut bloquer les accès pour être sûr d'éradiquer les salopards sans fuite inattendue du grand méchant. C'est l'option idéale et officielle pour la campagne.

Néanmoins, il n'y a aucune véritable obligation. Si vous avez une idée qui colle mieux à votre campagne, ou si vos joueurs ont un éclair de génie, aucun problème. Tant que ça colle à l'histoire, c'est parfait et tant mieux pour vous !

Dernière remarque : si vous décalez le combat ailleurs, jetez simplement un œil à la partie « *Coup de gueule* » un peu plus loin. Dans l'intérêt de vos PJ's il faudrait quand même vous arranger pour faire ça à portée de refuges ou de bâtiments solides.

Je dis ça, je dis rien...

### Melaus l'indestructible

Posons un fait simple et direct. Melaus est plus qu'un figurant. Il est la scène finale, dans son entier. Il est l'opposition, le grand spectacle et la peur. Il est indestructible et le restera jusqu'à ce que vos joueurs aient fait de leur mieux, et un peu plus encore.

Vous vous doutez bien qu'on ne va pas vous donner de caractéristiques. Vous commencez à connaître la campagne. Il faudra attendre Métal V<sup>2</sup> et la version complète pour qu'on arrive enfin à un truc carré. Mais même là, Melaus sera hors norme.

Donc dites-vous que vous ne manipulez pas un figurant normal. C'est davantage un casse-tête que doivent résoudre les PJ's. C'est une cinématique de fin de jeu où il faudra résoudre chaque QTE, chaque séquence.

### Sunbeam et la danse du fluide

Pendant ce dernier assaut, les PJ's vont se découvrir un allié réellement précieux. On savait Sunbeam puissant, mais aujourd'hui on va pouvoir s'en rendre compte de première main. En effet, une fois dans l'ombre des puits, à l'approche du combat, le primordial va paraître plus présent, plus affûté.

Et les PJ's vont avoir droit à un de ces plus long discours depuis des siècles.

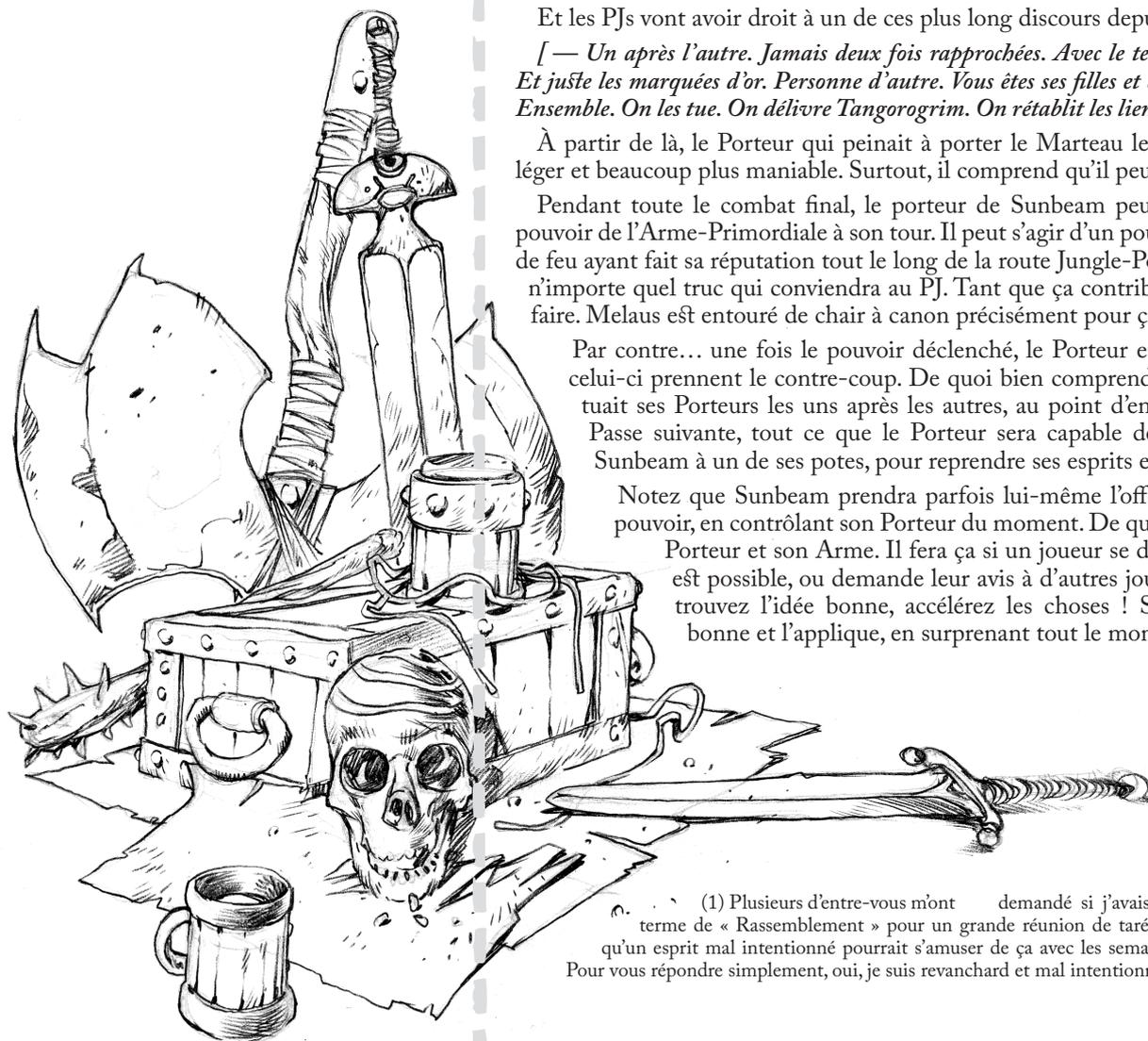
[ — *Un après l'autre. Jamais deux fois rapprochées. Avec le temps de souffler ensuite. Et juste les marquées d'or. Personne d'autre. Vous êtes ses filles et elle la mienne. Famille. Ensemble. On les tue. On délivre Tangorogrim. On rétablit les liens. Ensemble. Libres. ]*

À partir de là, le Porteur qui peinait à porter le Marteau le trouve beaucoup plus léger et beaucoup plus maniable. Surtout, il comprend qu'il peut utiliser ses pouvoirs.

Pendant toute le combat final, le porteur de Sunbeam peut décider d'activer un pouvoir de l'Arme-Primordiale à son tour. Il peut s'agir d'un pouvoir connu (les boules de feu ayant fait sa réputation tout le long de la route Jungle-Pôle par exemple) ou de n'importe quel truc qui conviendra au PJ. Tant que ça contribue au show, laissez les faire. Melaus est entouré de chair à canon précisément pour ça.

Par contre... une fois le pouvoir déclenché, le Porteur et l'Arme habituelle de celui-ci prennent le contre-coup. De quoi bien comprendre pourquoi Sunbeam tuait ses Porteurs les uns après les autres, au point d'en être dégoûté. Pour la Passe suivante, tout ce que le Porteur sera capable de faire, c'est de passer Sunbeam à un de ses potes, pour reprendre ses esprits et son souffle.

Notez que Sunbeam prendra parfois lui-même l'offensive pour activer un pouvoir, en contrôlant son Porteur du moment. De quoi faire transpirer ledit Porteur et son Arme. Il fera ça si un joueur se demande si ceci ou cela est possible, ou demande leur avis à d'autres joueurs. Si vous, meneur, trouvez l'idée bonne, accélérez les choses ! Sunbeam trouve l'idée bonne et l'applique, en surprenant tout le monde.



(1) Plusieurs d'entre-vous m'ont demandé si j'avais fait exprès d'utiliser ici le terme de « Rassemblement » pour un grande réunion de tarés et de salopards. C'est vrai qu'un esprit mal intentionné pourrait s'amuser de ça avec les semaines qui viennent de passer. Pour vous répondre simplement, oui, je suis revanchard et mal intentionné. No pasaran.

Enfin, il y a quelques possibilités utiles et simples, pour accélérer les choses où réparer quelques erreurs :

- Un PJ vient d'encaisser une attaque beaucoup trop efficace ? Décrivez le qui s'effondre, sa décapitation ou son éventrement... puis aussitôt, un rembobinage rapide et la façon dont la scène autour de lui éclate et se répare. Les dégâts sont répartis entre les gens proches, PJs compris, et la scène reprend son cours avec de légères saccades. Seul le Porteur de Sunbeam se rappellera la mort de son compagnon et la scène étrange. Mais il est déjà temps de passer le flambeau... pardon, le Marteau.

- Plusieurs ennemis tassés dans une zone réduite utilisent des pouvoirs un peu impressionnants ? Sunbeam déclenchera un effet qui ressemble à l'exal, et des éclairs de fluides commencent à zébrer l'air du puits. Il faudra filer avant que la zone n'éclate en pulvérisant homme et matériel, mais quelle mort : tué par un effet d'exal à Pôle, quel exploit.

- Toujours dans le genre impressionnant et bizarre, Sunbeam finira par en avoir assez des combats statiques et des gens entassés. Il téléportera toute la matière inerte de la salle où il se trouve au loin, laissant un espace vide et propre, avec des combattants soudain privés de couvert. Particulièrement amusant si les PJs sont séparés. Cela vous permettra d'avoir des gens dans une autre salle qui se remplit soudain, sans avertissement, d'un fatras d'objets divers.

### **Melaus et les voix...**

Les PJs pourront, on l'a dit, choisir l'heure de leur attaque. Il paraît tout de même logique qu'ils attendent que tout le monde soit réuni autour de Melaus, pour avoir sous la main tous les méchants ainsi que les derniers fusionnés à sacrifier (ou sauver selon où on se place).

C'est le dernier combat de Melaus, sa grande heure. Il est en majesté, brandissant un Tangorogrim enragé par la fougue de son « maître ». Il porte une armure d'apparat qui le laisse presque torse nu. Les deux Armes mineures suspendues à sa ceinture grondent en arrière-plan. Sur son torse, un torque ouvragé respandit bizarrement dans l'air surchargé de fluide.

Et pour coller à la grande tradition du méchant mégalomane, Melaus commencera évidemment par une harangue à ses troupes. Tout y passe, côté grandes ambitions et rêves humides. Pour la Mort carmin, il promet la dévastation et des victimes à volonté. Pour les déçus de l'Empire, il promet la chute de Pôle, la libération des esclaves et la mise au fer des nobles. Pour les Miroirs, c'est la promesse d'un monde où tous seront respectés et égaux.

Tout ça ne tient pas debout et chaque promesse en contredit deux autres, au moins. Mais ce n'est rien quand vient la dernière ambition de l'elfe dément.

— *Et les Armes seront punies. Toutes celles qui ont menti, trahi, trompé. Toutes les Armes indignes et néfastes. Il ne restera que les élus. Nous allons enfin gagner, pour l'enfant trahi, pour Mo'ko et pour ses filles, pour une Tanæphis sans Traître de métal !*

Les Porteurs autour de Melaus, assurés d'être parmi les élus, ne tiqueront même pas, mais toutes les Armes côté PJs vont trembler. C'est donc un combat à mort pour elles aussi, cette fois. Ce n'est pas juste pour les humains.

Pour les PJs, il reste une surprise à encaisser. En effet, pendant le discours de Melaus, des bruits étranges commenceront. Des murmures, qui paraîtront d'abord venir des couloirs alentours. Des paroles décousues, à la limite de l'audible.

Plus bizarre encore, si les PJs vérifient avec les autres membres de leur commando... les Armes-Brisées sont les seules à entendre ces bruits.

En réalité, Sunbeam et Glasspider les entendent aussi. La jumelle le confirmera volontiers. Elle discutera sans souci avec les PJs tant que personne ne la dénonce à Sunbeam, faisant juste attention à ne parler qu'à une personne, jamais en circuit ouvert, pour rester discrète.

Les voix sont bien des perceptions dans le fluide, comme des Armes-Dieux... alors qu'il ne semble pas y avoir d'Armes cachées. De plus, leur langage est étrange. Trop rapide, trop précis. Impossible de comprendre exactement les mots, mais le contenu global est perceptible en se concentrant dessus quelques passes.

Ce sont des échanges de noms, de positions précises et de vecteurs. On localise et on donne des ordres. Et quand Melaus termine son discours et abat Tangorogrim pour décapiter un premier fusionné, une voix plus forte, plus précise, prend le dessus.

[ — *Ni élue ni survivante. Aucune exception. Croisade « Éclats de lune » autorisée. Éradication prononcée. Mort aux fausses divinités. Pour le Chœur. Pour l'Humanité. ]*

Puis les échanges reprennent, noms, positions, vecteurs.

Mais là, normalement, vos PJs seront occupés.

## **Message de service**

Que ce soit directement – si vous avez une Arme du réseau à la table – ou par un figurant, le groupe aura des nouvelles de l'extérieur. Apparemment, il y a des trucs bizarres dans le ciel de Tanæphis cette nuit. Des reflets dansent au-dessus des nuages. Quelques minutes plus tard, on leur fera savoir que la surface d'Æphis est parcourue d'effets inquiétants. Et toute cette séquence se reproduira à chaque fusionné abattu.

## **Melaus pendant le dernier combat**

Melaus va donc devoir affronter les PJs et leur commando, tout en essayant de tuer la plupart de ses prisonniers. Il ne lui en reste pas tant que ça, surtout si les Armes-Brisées en ont encore libéré une ou deux. En plus, il ne peut pas faire ça d'un simple revers de lame. C'est une opération crevante et précise, pas juste un coup banal.

## **Coup de gueule**

Si vos PJs sont trop malchanceux ou empotés, vous pouvez utiliser Tangorogrim pour freiner la moisson de tête de Melaus. Le Cimenterre, malgré son côté paumé, finit par demander (à haute voix, lui) qui sont les voix et de quoi elles parlent. Melaus lui ordonnera le silence, brutalement, et continuera son office.

Une fois la réserve de tête bien entamée, vous pourrez mettre un terme à tout ça, quand Tangorogrim en aura assez et piquera une colère. À ce moment là, il commencera à hurler qu'il n'est pas stupide, qu'il a le droit de savoir et qu'il en a assez. C'est un bon moment pour attaquer Melaus et placer un joli coup.

Un instant plus tard, le puits est secoué d'un frisson sinistre et la poussière vole alors que des cris résonnent au loin et s'éteignent aussitôt. Les Larmiers viennent d'être frappés par une grande foudre. Bye bye, les Larmiers.

Après ça, Melaus jettera Tangorogrim et dégainera une autre Arme sans état d'âme. Mais il sera furieux et, ne pouvant plus terminer le rituel, il se ruera au combat. C'est parti pour le run final.

## **Le coup de grâce / dernier recours**

Laissez les joueurs s'amuser, se créer des espoirs, se faire peur. Terrifiez-les avec les capacités étranges de Melaus, ses gardes du corps, son fanatisme. Normalement, si vous les motivez comme il faut, ils devraient trouver eux-mêmes une idée géniale et délirante pour abattre l'elfe fou.

Avant de laisser cela arriver, assurez vous juste de deux/trois choses

- Toutes les scènes essentielles décrites au dessus se sont déroulées
- Tous les PJs ont eu l'occasion d'utiliser Sunbeam et ses pouvoirs, et ils se sont amusés – ou fait peur – avec papy.
- Vous estimez que le combat final a été satisfaisant et peut se conclure.

À partir de là, laissez les joueurs se défouler, puis quand ils parviennent à terrasser le grand méchant... faites-le se relever. Les voix sont plus fortes autour de lui et ses blessures se referment. C'est injuste et ridicule. Il est indestructible.

C'est le moment que choisira Sunbeam pour réclamer un coup direct, aussi puissant que possible. Idéalement, tous les PJs ensemble, pour faciliter, assister, un coup de grâce du Porteur de Sunbeam. Le coup de la dernière chance...

Et là, pour la beauté du geste, amassez et composez la plus belle poignée possible, sans trop de respect pour l'exacritude ni les exceptions.

Lâchez vous. Laissez-les se lâcher.

## **Et boum...**

Le dernier coup s'abat. Melaus tente de parer ou se démène contre une diversion. Mais Sunbeam frappe. Directement. Et la lumière pure d'un feu solaire, chaleur infernale et fluide incarné, s'étend à toute la mine.

...

Une seconde blanche, pure, de silence absolu.

Quelques instants de tranquillité.

Les contacts. Les liens. Les sons reviennent doucement.

Tout le monde a été balayé par l'explosion. Au milieu du chaos, là où se tenait Melaus, il ne reste qu'un cratère étincelant. Sunbeam a disparu, mais on reconnaît son éclat dans les reflets de la lave qui siffle et bouillonne dans le cratère.

Il ne reste rien de Melaus. Juste le mal qu'il a fait. Le premier PJ à s'approcher ne verra que les restes de son cadavre, brisé, finissant de fondre dans le brasier bouillonnant. L'ombre de son visage disparaît en dernier avec une grimace de rage, soulignée par les traces de son étrange collier, qui sombre aussi dans le néant.

## CONCLUSION

### La renaissance d'une sœur

Les Armes-Brisées ont mal. Plus que les autres en fait. Apparemment le combat les a plus fatiguées que les Armes normales. L'utilisation de Sunbeam sûrement. L'explosion finale aussi. D'ailleurs à bien y regarder, elles ont perdu une partie de leurs zébrures d'or. Elles sont encore marquées évidemment, mais l'explosion de Sunbeam a réparé, reforgé, une bonne partie de leurs vieux dégâts.

Et l'or perdu, fondu, est en train de converger lentement vers le puits. Des ruissellements étranges, attirés sans explication logique vers la lave, vers un tourbillon de fluide qui chante doucement.

Quelques instants plus tard, assez pour que les PJs soient assemblés autour du puits, la forme s'est précisée. C'est une arme d'or pur, encore incandescente, qui flotte au milieu du magma. Il y aura certainement quelqu'un pour la récupérer de la pointe d'une Arme – Glasspider ou Tangorogrim ? – et la jeter au pied du Porteur que choisiront les PJs.

[— Salut ? Il y a quelqu'un ? Je suis où ? Je suis... Glan'drim... je crois... Je ne suis pas vraiment sûre. Il s'est passé quoi ici ? Oh, il y a des blessés. Je peux aider ?]

Une menace s'est éteinte, soufflée par le souffle d'un dieu mourant. Tanæphis est un peu moins en danger ce soir, mais pas de beaucoup.

Sunbeam n'est plus. Il a donné sa vie pour abattre Melaus et incarner une nouvelle version de Glan'drim, puisée dans la résonance de ses héritières.

Les Larmiers sont en feu, frappés par une foudre de fluide appelée par Tangorogrim. Celui-ci est paumé, indécis, mais il a retrouvé Glasspider et elle lui dit que tout ira bien, donc c'est vrai.

Tanæphis a connu une nuit terrible. Des chutes de météorites sans précédent, dont certaines dans des secteurs peuplés. Pendant longtemps on regardera le ciel avec la peur au ventre.

Mais les Armes-Brisées le sont un peu moins et leur famille est à nouveau complète...

### Jangwa en balade, Sunborn

Quelque jours après tout ça, dans les ombres du puits du petit prince, un Gadhar fouille les décombres. Malgré sa grande taille, il peine à dégager les tas de débris entassés contre les parois par l'explosion.

Il se gratte la tête un instant... et finit par relever le regard. L'objet qu'il cherchait, un manche brisé, saille de la paroi en hauteur, planté là par la force du souffle.

— Évidemment. La bonne blague.

Il parvient à extirper l'objet, encore solide, trop ancien pour craindre la violence, ayant affronté les millénaires et la chaleur d'un dieu. Jangwa joue avec le manche, raccourci de moitié et amputé de sa tête. C'est bizarrement léger. Déroutant.

Puis il arrive au bord du puits.

— Tu es prêt ?

Et il plonge le manche dans la lave, et le fait tourner. On dirait un vieux sorcier devant son chaudron. Il s'imagine danser, lancer les pieds en tous sens, sa tribu hurlant derrière lui.

[— Pourquoi tu rigoles ?]

— Rien. Un vieux souvenir qui remonte. Très vieux. Pas autant que toi mais presque, vieux bougon. Ça va aller ? Tu arrives à te recomposer ?

[— Ce n'est pas la première fois. C'est étrange, mais c'est presque... agréable.]

Jangwa recule. Le magma refroidit doucement dans le puits à présent. La véritable chaleur s'est lovée en un cristal iridescent au bout du manche cassé.

— Tu es une Arme-Brisée maintenant toi aussi, Sunbeam, ricane Jangwa

Parmi les reflets argent et rubis de la masse, il y a bien un filet d'or, oublié par Glan'drim. La Masse ronronne à cette idée, puis elle se hérise.

[— Mon nom sera... Sunborn. J'ai changé. Sunbeam est mort. Ils n'ont pas besoin de moi. Nous les reverrons... plus tard. Quand ils seront prêts. Nous avons à faire en attendant.]

Jangwa, l'Arme jetée négligemment sur l'épaule, repart vers la surface.

— Tu es quand même beaucoup plus discrète et maniable comme ça. Ça va être plus pratique que le Marteau géant.

[— Si ça te gênait il fallait juste le dire. J'ai toujours contrôlé ma taille et mon poids...]

*Dans 15 jours, début du dernier scénario, optionnel / bonus.*

*Plus que 3 opus.*

*Et prochainement dans Silences...*

*C'est quoi ces putains de voix ?*

*C'est quoi ce foutu torque / collier ?*

*C'est qui Sunbeam à la fin, bordel ?*

*Et les Premières, du coup ?*

*Et cette histoire de croisade ?*

*Et... Et...*

*On répondra à tout.*

*Promis.*

*En détail.*

*Bientôt.*