

↓ / 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 ballot, non ?

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

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



MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

SOEURS DE SANG (1/3 - par Rafael)

« Éclats de lunes » entre presque dans sa dernière ligne droite, puisque c'est le préantépénultième scénario de la campagne. Plus que quatre donc, et celui-ci est le suivant vont s'enchaîner, même si les joueurs risquent de ne pas apprécier le roller-coaster.

Pour faciliter la tâche du meneur, on va donc avancer pas à pas, et soigner les transitions. D'autant que si vous êtes un peu aventureux, nous vous proposons une méthode originale pour gérer la temporalité de cette aventure.

RETOUR À LA CIVILISATION

Les Armes Brisées et leurs Porteurs se sont, dans le précédent scénario, offert quelques voyages plus ou moins reposant, et ont géré plusieurs affaires de front. Après tout cela, les PJs devraient donc normalement être du côté de Colpocèle pour livrer les pierres à Antoinette, et mettre quelques nobliaux derigions dans une barque pour Pôle.

Pas question pour les Armes Brisées de remettre les pieds à la capitale pour le moment, bien sûr. D'autant qu'elles en savent un peu plus sur les dangers qui les menacent. À ce stade, elles doivent normalement avoir compris que Tangorogrim a repris la tête de la Mort carmin, et qu'il est pour quelque chose dans les chutes de météores qui ravagent le continent.

D'ailleurs, c'est en revenant vers la capitale que l'équipe apprendra qu'il y a eu une chute importante dans le grand Nord. Aucune nouvelle n'est encore arrivée des royaumes, mais les témoignages affluent des Prudences et des forts. Mais ce ne sont encore que bruits vagues et rumeurs délirantes.

Des nouvelles de la famille

Dès qu'elles pourront parler à Rhéanne ou à une amie du réseau, les Armes Brisées apprendront que la situation s'est un peu calmée à Pôle. À mots couverts, on leur fait savoir plusieurs informations, certaines utiles ou rassurantes, et une plus mitigée.

- La situation est calmée en ce qui concerne la famille. Aucune menace détectée, et tout le monde va bien. Moonglow a rempli ses obligations, et si les PJs avaient posé des conditions avant de partir, il aura fait de son mieux. Rappelez-vous qu'il considère les Haddits comme un souvenir de sa petite sœur. Il s'investit donc autant que possible.

- Aucune nouvelle concernant Meconops. Sur ce plan là c'est le silence complet. Comme si le fusionné avait disparu corps et bien. Les joueurs ont peut-être des doutes ou des suppositions à faire. C'est parfait. Laissez les s'amuser.

- Et la grande nouvelle... c'est qu'ils sont convoqués dardar par une Arme Première passablement tendue. En effet Glasspider a appris leur survie et veut les rencontrer aussi vite que possible. La rencontre avec la jumelle de Glamdrim devrait être une nouvelle stressante, attirante et exaltante, tout à la fois. Mais la situation actuelle n'étant pas rassurante, les PJs vont peut-être renâcler.

Moonglow leur fera savoir qu'il travaille à faire lever les charges et accusations pesant sur eux. Dans ces circonstances, l'aide du Mois du bonheur est inestimable. Leur influence sert d'ailleurs aussi à écarter progressivement la Mort carmin de Pôle. À regret, Moonglow confessera qu'il se sert aussi des groupes locaux de l'Ordre nouveau, apparemment en mauvais termes avec la Mort carmin. En bref, Pôle n'est pas précisément de tout repos pour l'heure.

C'est donc le bon moment pour filer faire du tourisme dans les plaines du centre, et rencontrer leur tante.

GLASSPIDER

Elle est actuellement occupée dans les plaines, mais à fait savoir à Moonglow qu'elle gardera un œil sur le village de Briègue, à quelques distances des ruines de Pelant. Rappelons qu'on est encore avant 1040, et que le centre est donc une pure zone de combat. Chaque coin de la région est menacé par des bêtes sauvages, des Sekekers, des patrouilles voroziones avancées, des mercenaires ou des brigands. Il y a aussi des locaux, mais soyons francs : s'ils survivent dans ce bordel, ils sont probablement dangereux eux-aussi.

Briègue est un petit bourg fortifié, spécialisé dans le trafic d'esclaves. Toute l'industrie et le tourisme local tournent autour de ça, et les gens du coin sont mêlés à ce commerce d'une manière ou d'une autre. D'ailleurs, les habitants ont tous une chaînette et une plaque, modèle collier de chien, autour du cou. Une manière parfaite de ne pas être confondu avec une marchandise échappée. En tant que porteurs d'Armes, les PJs n'auront pas d'ennui. En revanche, s'ils veulent la jouer discret ou s'ils ont des compagnons, amusez-vous bien. Briègue n'est qu'un décor rapide, et s'il flambe à la fin de la séance, personne de correct ne regrettera ce trou sinistre. Même les esclavagistes trouveront vite un autre coin où se reposer pendant leurs voyages vers les jungles.

Le Saut de la Griffue

Le bouge le plus accessible est sûrement le Saut de la Griffue. C'est une bâtisse située à l'entrée nord, juste contre la palissade. D'ici, on voit assez bien le côté forteresse de Briègue, sans être trop enfermés. Les chambres à l'étage sont petites mais bien entretenues, et elles ferment à clé de l'intérieur. Une rareté dans le village où les serrures sont plutôt conçues pour enfermer autrui. Tout le personnel est composé d'esclaves, à part le propriétaire et ses deux fils.

La Griffue de l'enseigne est une Bête-debout dont une légende locale prétend qu'elle aurait sauté d'un bond gigantesque la clôture du village pour s'échapper, puis fondée la première tribu sekeker. Elle aurait profité qu'un jeune garçon trop tendre l'ait détachée de ses chaînes afin de panser une blessure simulée. Cette fable est destinée à mettre en garde les jeunes gens contre l'empathie envers les esclaves. Factuellement improbable, historiquement absurde, et humainement inacceptable, c'est le genre d'histoire qui plaît dans le secteur.

Dès l'arrivée des PJs, Léotien, le patron, leur proposera une plaque d'identité portant la marque de l'endroit. C'est presque la même que celles des esclaves serviteurs de l'auberge, juste plus jolie, mieux taillée, et à la chaînette un peu plus lâche. La chaîne est assez large pour ne pas gêner, mais assez serrée pour être impossible à retirer rapidement ou échanger.

« C'est comme ça qu'on différencie les gens corrects et les marchandises, de par chez nous. La chaînette est comprise dans le prix de la chambre évidemment. Et puis ça vous fera un joli souvenir de Briègue en plus ! »

Laissez un jour ou deux aux PJs pour s'habituer au village, se faire quelques amis, autant ennemis, et éventuellement échafauder des projets pour l'endroit. Selon les groupes, les PJs envisageront probablement de mettre la main sur le commerce local, de réformer le bourg ou d'apprendre les méthodes de management du lieu. Ou juste de raser tout ça. En tout cas, Briègue laisse rarement indifférent, alors amusez-vous bien.

Puis lorsqu'ils paraîtront prêt, lancez la petite scène suivante.

Tamiya

Une jeune adolescente en tenue de marche est la cible de quolibets et de moqueries de quelques gardes d'une bergerie proches de l'auberge. Cela se déroule dans la rue, sans provoquer de réaction, tant c'est une scène banale. C'est un peu l'équivalent Brièguois d'une drague à peine lourde. Et à trois contre une, c'est pratiquement du romantisme. De toutes façons cela n'ira pas bien loin. La demoiselle a une plaque d'identité autour du cou et elle la montre bien aux jeunes hommes.

Sauf qu'à ce moment-là, la chaînette lâche et la plaque saute de son cou. La réaction des gardes n'est pas instantanée, mais elle est tout de même fichtrement rapide. La gamine prend une taloche, et finit entraînée dans une ruelle par deux gars, pendant que le troisième ramasse la plaque et les suit. Si les PJs regardent ostensiblement la scène, le gars leur fait un signe de tête, content et sûr de son bon droit.

La scène est en réalité un test. Les gardes ne sont pas au courant, mais Tamiya a provoqué cet accident pour voir les réactions des PJs. Durant tout le début de la scène, elle restera dans son rôle, et il faut un menteur ou un acteur expert pour la suspecter. Sa chaîne l'identifie comme « libre », et si on lui demande, elle travaille pour une ferme à quelques heures de Briègue. Elle est venue chercher une commande chez le maréchal-ferrant.

Si les PJs essaient de s'en mêler, les gardes leur diront d'attendre leur tour, et qu'il n'y a pas de raison de s'engueuler. Pour eux, que Tamiya soit une esclave dont la chaîne a été perdue, ou une gamine de ferme ayant égaré son identification, c'est du pareil au même. La loi dit qu'ils peuvent en profiter avant de la refiler au chaineur (l'équivalent local du shérif). Le fait que ce soit plus une coutume qu'une loi ne les dérange pas du tout, pas plus que l'idée que la plaque soit en fait dans la poche de l'un d'entre eux.

Laissez les PJs régler cette situation à leur convenance. Tamiya est une Porteuse, et elle veut voir comment réagiront les Armes Brisées. Elle les laissera se battre – trois guignols ne sont clairement pas un danger réel – ou discuter, négocier ou provoquer. Elle ne se défendra que si elle est à deux doigts d'être effectivement violentée. Lors de cette scène, vos joueurs forgent tout simplement l'opinion de départ de Glasspider. Puisque c'est pour elle que travaille en réalité la jeune fille.

S'ils décident de ne rien faire, de participer au viol ou d'admirer le spectacle, Tamiya se contentera d'éliminer elle-même les gardes. La scène se poursuivra sans problème, mais leur premier contact avec Glasspider se fera après un rapport salé...

Une fois la poussière retombée, Tamiya n'hésitera pas à se révéler et à avouer la supercherie. Elle sortira même une superbe dague d'os, et s'affirmera Porteuse de Fikya. L'Arme en question se contentera de grogner et de feuler si on lui parle. Tamiya expliquera aux PJs que sa « patronne » veut les voir à son camp, car depuis qu'elle a proposé le rendez-vous il y a eu des complications. En gros, Glasspider ne peut pas s'absenter de ses affaires, et les PJs vont devoir venir à elle.

Que je prête quoi à qui ?

Il y a toutefois un problème majeur : les PJs ne sont sûrement pas des Sekekers, ou alors hors-clan, ayant quitté le combat. Or Tamiya avouera aux PJs que l'endroit où elle doit amener les Armes Brisées n'est pas précisément un endroit connu ou dont elle veut faire la publicité.

Il y a quelques années, une bande de Sekekers a tenté d'organiser les tribus et les PJs ont entendu parler de cette aventure en croisant les filles d'Élyria, dans les jungles. En gros, c'est la suite de cette histoire. La grande alliance n'a pas réussi à l'époque, mais beaucoup de tribus éparses ont noué des contacts. La situation dans l'Ouest, les conflits entre Bathras, sont l'occasion de relancer ce projet, et Glasspider est sur le pied de guerre.

Pour la rencontrer, il va donc falloir accepter un sacrifice majeur : changer de Porteurs le temps de cette rencontre. Tamiya est venue avec une bande de Sekekers, assez pour porter les Armes jusqu'à Glasspider. Ensuite, les Armes Brisées pourront rejoindre le combat, ou revenir vers leurs Porteurs, si elles le veulent. Mais personne d'étranger aux tribus de la vengeance ne verra Glasspider. C'est à prendre ou à laisser.

Tour de passe passe...

Cette situation est un peu osée et nécessite une explication de notre part. Il se trouve simplement qu'une scène particulière de la suite de l'aventure implique que les PJs... vont mourir. Purement et simplement. Sans recours. Cette scène de la campagne originale sert à poser un adversaire majeur, et elle réussit tout à fait. Mais beaucoup de tables n'ont pas aimé ce moment du tout. Perdre des PJs sur un coup du sort, soit, mais là les PJs n'ont aucune chance. C'est un massacre, et pour beaucoup de groupes, c'est la fin de personnages chéris, tous d'un seul coup. Supportable ? Peut être, mais pour beaucoup de groupes, ce fut surtout la fin d'éclats de lune.

Cette pirouette des Porteurs temporaires n'est justement que cela, une pirouette. Elle nous permet de reconstituer cette scène du massacre, pour poser LE grand méchant absolu de la campagne. Les Porteuses sekekers vont donc servir d'agneaux sacrificiels, pour épargner des PJs dans lesquels les joueurs ont investi efforts et temps. Reposez en paix, furies sans âme, et merci pour tout.

Si vous trouvez que c'est une mauvaise idée, et que vous usez six Porteurs par scénario de toute façon, libre à vous d'ignorer cette astuce scénaristique. Envoyez donc vos Porteurs à la mort, et amusez-vous bien. Chacun ses méthodes, chacun ses goûts, et les polacs seront bien gardés.

Si au contraire vous trouvez l'idée acceptable, les Armes Brisées changent de Porteurs et partent vers les plaines. Et là, un choix s'offre à vous. En effet, il y a deux façons de gérer la suite de l'aventure.

Du point de vue des Armes (temps linéaire)

L'aventure se continue normalement, et vous jouez sans interruption, en changeant simplement de Porteurs.

Du point de vue des porteurs (version avancée, avec torture psychologique)

À la surprise générale, vous annoncez la suite des événements... pour les humains abandonnés à Briègue. Ils vont devoir attendre ici plusieurs jours le retour de leurs Armes, avec l'incertitude, la peur et la solitude.

En plus de cela, ce ne sont que des humains et ils vont devoir retrouver ce statut sans le respect et la crainte due aux porteurs d'Armes. D'ailleurs, j'espère qu'il n'ont pas semé de graines qui pourraient poser des soucis pendant l'attente ?

Mais ce n'est qu'un intermède. Car de toute façon, après une trois semaine, un duo de cavaliers arrivent et demandent à voir les PJs. Ils leur balancent alors un sac, dans lequel se trouvent leurs Armes-dieux, couvertes de terre, de sang séché et d'immondices.

Les PJs récupèrent alors leurs Armes – et la moitié de leurs cerveaux – et apprennent alors comment s'est passée la séparation pour l'autre côté de chaque couple, avec la certitude absolue que les deux cavaliers ont tiré leurs Armes d'un charnier où reposent encore leurs Porteuses bien temporaires.

Et là dessus, vous rembobinez la pellicule, et vous reprenez l'histoire au départ des Armes, avec comme bonus malvenu la certitude que cette aventure ne va pas bien se passer du tout.

RÉUNION DE FAMILLE

Les PJs – la partie métallique en tout cas – accompagneront donc Tamiya jusqu'aux Combes de Raya. Cette zone est une longue marche entre les plaines et le plateau d'Inacc, mais dans le genre zone chaotique entre plaines pentues, canyons effondrés et collines brisées. C'est un secteur que les humains évitent, car les dinosaures des plaines y pullulent habituellement. Mais les années passées n'ont pas été faciles pour les écailleux, et les Sekekers ayant besoin d'une zone où se rencontrer en secret on profité de la situation.

Les Sekekers sur place représentent entre quatre et sept tribus selon les moments, ce qui peut faire jusqu'à 500 filles, parfois davantage. Elles se répartissent en petits campements dans les divers canyons du cœur des combes. Selon les tribus, elles sont méfiantes ou plus ouvertes – rappelez-vous que les Sekekers sont presque aussi variées que les Gadhars – mais les bandes les plus extrémistes ne sont pas représentées ici. Malgré les positions politiques et les habitudes de vie des furies, elles ont des échanges d'idées et c'est un de ces moments où se jouent beaucoup de choses pour elles. Pour vous aider à visualiser, imaginez un congrès secret entre activistes indépendantistes, dans un coin comme la Corse ou les Pays basques. En ce moment, le grand ennemi ancestral – la Nation – est en train de vaciller. C'est une occasion à ne pas rater, mais il faut prendre en compte les inimitiés, les rivalités, les principes et les obsessions de chacune. Autant dire que ce n'est pas gagné d'avance.

Glasspider

Glasspider est une arme ultra connue, mais sur laquelle courent plus de rumeurs folles que de vraies histoires. D'ailleurs, une précision importante : personne n'est d'accord sur sa véritable nature. On parle d'une lame particulièrement acérée, mais cela ne limite pas vraiment les styles d'armes possibles. Cela tombe bien puisque VOUS êtes le seul en mesure de décrire Glasspider. En effet, c'est la jumelle de Glamdrim et vous et votre groupe êtes les seuls à savoir à quoi elle ressemble vraiment dans votre version de Bloodlust. En revanche, il y a des informations utiles qui ne changent pas d'une table à l'autre.

Pour commencer : la composition de Glasspider. Si Glamdrim était une Arme en or magique, sa sœur est faite du cristal le plus pur, teinté d'une nuance d'ombre étrange. Regarder Glasspider est étrangement gênant. Après quelques secondes, on a du mal à suivre ses contours des yeux, et elle apparaît comme un morceau du monde légèrement décalé, plus sombre. Les gens réagissent différemment, parfois avec peur, méfiance, ou inquiétude. Difficile d'imaginer plus différent de Glamdrim n'est-ce pas ? Accrochez-vous, ce n'est pas fini.

Les Armes Brisées connaissent l'existence des Premières, un morceau de leur histoire, et leurs pouvoirs particuliers. Elles devraient donc vite s'intéresser à celui de Glasspider. Sa jumelle était capable de soigner d'une manière exceptionnelle. Quel est donc la version de Glass ? C'est très simple : Elle peut couper absolument n'importe quoi. L'acier le plus solide, le marbre le plus épais, se déchire comme une feuille de papier. Même les armures embuées des Bathras, plus solides que le diamant, ne sont rien face à la lame de Glasspider.

«Et les Armes-dieux ?» me demanderez-vous, curieux que vous êtes. Elles résistent évidemment, vu leur solidité absolue. Puis un battement de cils plus tard, il ne reste que deux morceaux de métal, séparés et coupés d'un trait parfait. Glasspider est l'Arme capable de tuer les Armes. Et c'est sa malédiction.

Séjour en zone de guerre

Les Porteuses des Armes Brisées vont être amenées à un camp dans un défilé en cul-de-sac, où une demi-douzaine de Sekekers travaillent autour de deux feux. C'est la garde de Rani Chante-mort, une chrysalide d'une beauté époustouflante. Rani les accueille avec politesse, mais sans effusion. Elle paraît fatiguée et tendue, ce qui est le cas puisqu'elle fait partie des organisatrices des négociations en cours. Elle vérifie que toutes les Armes attendues sont là, et qu'il n'y a pas de problème à signaler.

Puis elle leur propose de s'installer dans une tente un peu à l'écart, et demande à deux de ses aides de les installer. Tamiya reste aussi un instant, s'assure que tout va bien, puis repart avec une des aides. L'autre, une jeune femme à l'allure métissée, guerrière sekeker assez discrète, s'assied dans la tente et tire de l'air une Glasspider bien décidée à en apprendre autant que possible.

Raconter l'histoire, partager, échanger

Interprétez Glasspider en vous inspirant de ce que vous aviez trouvé pour Glamdrim. Elle n'est pas son opposé mais sa jumelle. Simplement, elle n'a pas le même pouvoir et voit le monde différemment. Mais la curiosité de Glamdrim pour les gens, sa gentillesse naturelle, et ses aspects protectrice et amicale, sont clairement là, identiques chez Glasspider. Par contre, elle est plus méfiante et plus réaliste. Comme une tsundere d'anime, Glasspider dissimule sous des dehors de garce agressive, une vraie gentillesse et une envie sincère de relations. Le trait le plus important pour comprendre Glasspider est de se dire qu'elle est capable de tuer n'importe qui, n'importe quand, en une seconde. Pas la peine de se battre longtemps ou de porter des coups répétés. Elle frappe, et c'est fait. Aucune passe d'armes ne vous sauvera, et aucune armure. Ce pouvoir la terrifie car avec ses crises de colère, il constitue un cocktail terrifiant. C'est d'ailleurs précisément ce qui a séparé Glam' et Glass' il y a si longtemps.

L'histoire de Glasspider et Glamdrim intéressera sûrement vos joueurs. Cela tombe bien, car leur histoire à eux intéresse Glasspider tout autant. Elle voudra tout savoir sur les moments que les Armes Brisées ont passés avec sa sœur.

Cela ne veut pas dire que vous devez retracer en temps réel toute la vieille histoire des Armes Brisées, mais que vous pouvez demander à vos joueurs comment ils racontent tel ou tel passage. Si vos Armes sont attentives et curieuses, il sera vite évident que Glass' a déjà enquêté sur leur histoire. Elle l'avouera sans honte d'ailleurs, puisqu'elle se considère dans son droit. Mais elle veut entendre la version des Armes Brisées.

Soyons clairs : elle sait que les Armes ne sont pour rien dans la mort de sa sœur. Elle voit les traces d'or dans le métal du groupe. C'est une preuve de l'amour de Glamdrim pour ces Armes, et ça lui suffit... presque. Juste, comme l'Arme dorée d'autrefois, celle-ci est curieuse comme une chatte. Et si Glamdrim aimait ces Armes, cela vaut sûrement le coup d'apprendre à les connaître.

En échange de chaque aveu, de chaque bride d'histoire, racontez une partie de ce qui suit. Donnez l'impression à vos joueurs de travailler avec Glasspider. Prenez le temps de faire ça calmement. Les échanges peuvent durer plusieurs jours sans souci et personne ne dérangera les Armes Brisées. Simplement, Rani enverra chercher Glasspider et sa Porteuse au début de chaque soirée, pour l'aider dans les négociations.

Les Armes Brisées auront l'occasion de quitter le campement sans problème pour découvrir les autres camps. Les Sekekers échangent en ce moment, et les entraînements entre guerrières, les tortures de prisonniers, et les cours de soins ou les démonstrations d'artisanat plus ou moins bizarres sont autant d'activités possibles. Sans parler des échanges commerciaux, et d'un accès simplifié à des armes, armures et produits sekekers.

LES JUMELLES

L'histoire de Glamdrim et Glasspider est en fait d'une simplicité assez déconcertante. Elles sont nées en même temps d'une tentative de Watanani pour forger de l'or et d'en faire une arme utilisable. Il travailla plusieurs armes ainsi, et trouva une astuce magique semblable à l'embuage pour solidifier le métal. Mais au moment de l'incarnation, cet effet magique et celui qui rend tout dieux indestructible entrèrent bizarrement en résonance. Watanani entreprit alors de retirer son sortilège, mais tout était déjà en train de se mettre en place. Il finit par avoir dans une main une Arme d'or, comme prévu, et dans l'autre un effet de magie imprégné d'une ombre de la lame d'or. Et dans l'arme et son ombre, deux copies parfaites d'une même déesse étaient en train de s'incarner. Jumelles parfaites, mais faites de lumière pour l'une, d'ombre et de magie pour l'autre.

Cela fait donc de Glasspider la seule arme sans métal du continent. Elle ment évidemment à ce sujet, affirmant que comme le cristal elfique elle est un alliage parfait de verre et de plomb.

Mais c'est un mensonge, et les Premières le savent. Il n'y a ni verre, ni plombs, ni rien en réalité. Juste la magie de Watanani, et une empreinte de Glamdrim. Elle avouera tout ça aux Armes Brisées, dès que la confiance commencera à s'installer.

Durant des siècles, elle fut la meilleure amie et la compagne de jeu et d'aventure de Glamdrim. Comme l'ont raconté les Premières, elles travaillèrent à aider Sunbeam lors de la migration vers le Sud, puis quittèrent les jungles ensemble après le dernier règne. Elles furent ensemble durant toute la guerre contre les elfes, Glamdrim vivant terriblement mal cette période. Elles restèrent aussi loin que possible des combats, malgré l'envie de Glasspider d'en découdre. Mais leur lien était le plus fort.

La rupture

Puis elles furent appelées par Tempête, leur grand frère adoré – l'admiration et l'attachement de Glasspider sera évident pour qui fait attention – pour aider Tangorogrim. Celui-ci, un véritable héros et un frère adorable selon le ton de l'Arme d'ombre, était au plus mal. Brisé par son séjour dans les laboratoires des elfes, il n'était plus le frère qu'elles avaient connu.

Pendant un temps elles essayèrent de le faire revenir à sa véritable nature, mais rien n'y fit. Elles n'arrivaient à lui tirer que des bribes de souvenirs, et déclenchèrent parfois de terribles colères. Leur frère était pour ainsi dire mort, et seul restait ce cadavre de métal, avec sa voix et quelques étincelles de Tangorogrim, mais rien de sa réalité. Mais Glamdrim refusait de se déclarer vaincue. Elle voulait ramener son frère, et recomposer sa famille.

« Alors j'ai voulu mettre fin à ses souffrances. À nos souffrances. Je me disais qu'il ne souffrirait plus, et que j'étais la seule capable de faire ça... et puis ce n'était pas mon coup d'essai. Déjà pendant la guerre du berceau et les... Ah merde, ils ont dit de ne pas vous parler de ça ! Vous en parlerez avec Tempête. Et puis ça n'a rien à voir avec ce qui se passe. C'est si vieux ces conneries.

Disons simplement que j'avais déjà tué des Armes. Pas des gens importants, ni des gens que vous auriez aimé. Juste... elle savait que je l'avais fait, elle n'aimait pas ça, mais elle acceptait que... ça faisait partie de moi.

Mais quand je lui ai dit qu'on devait en finir avec Tangorogrim, elle n'a pas compris. Elle m'a... engueulé. Vraiment. Ce n'était jamais arrivé avant. Elle était capable de passer des jours à m'expliquer son point de vue, sa façon de voir ou de faire. Là, elle m'a passé un savon. Et le pire, ça a été sa décision sur Tang'. Elle m'a dit que si j'étais prête à faire ça, pas de souci. Mais je devais la tuer aussi. Bien sûr je ne voulais pas ça, mais lorsque j'ai essayé de lui expliquer, elle est devenue... froide. Venimeuse. Je crois que c'est comme ça que les autres me voient. Mais la voir faire, voir cet aspect de nous chez elle, ça m'a terrifiée.

- Si tu crois que tu es capable de te passer d'un frère, alors passe toi de moi. Tu veux le tuer ? Tue le. Mais je ne serai pas là pour te tenir la main. Je m'en vais. Fais ce que tu veux. Sache simplement que si tu décides de mener ton projet à terme, on ne se reverra jamais. Réfléchis à ça. Je ne peux pas t'arrêter de force, mais peut être que ça t'aidera à réfléchir.

Et elle est partie. Comme ça. On avait déjà été séparées, mais jamais longtemps. Et là, elle m'a abandonnée. »

L'absence

Tangorogrim ayant fait parlé de lui dans la campagne, les Armes Brisées sont bien placées pour savoir qu'il n'est pas mort sous la morsure de Glasspider. Elle l'a gardé auprès d'elle de longues années durant, essayant de compenser la perte de sa sœur en retrouvant son petit frère.

Elle n'y parvint jamais tout à fait, mais elle réussit à lui offrir un semblant d'équilibre. Il ne retrouva jamais ses souvenirs complets ni son esprit clair, mais il redevint doucement une Arme plus stable, si c'est un terme qu'on peut réellement appliquer aux Armes. Si les PJs se sont renseignés sur Tangorogrim, cette histoire risque de ne pas leur paraître coller tout à fait. Tangorogrim a en effet une réputation de brute sanguinaire, et de solitaire sans attache, jusqu'à la mort Carmin.

Mais il y a une explication toute simple : il était effectivement tout cela, avec simplement sa sœur à ses côtés pour le seconder et le surveiller. Afin de protéger les Secrets des Premières, Glasspider a suivi les errances et les coups de folies de son frère sans faire parler d'elle. De toute façon, après que Tangorogrim et Glasspider aient participé à la révolte des harems qui créa les Sekekers, les gens se sont persuadés que Glass' était liée à ce peuple. Donc, personne ne la cherchait réellement ailleurs.

Glasspider et Tangorogrim ravagèrent donc le continent, sans trop se poser de question. L'un n'avait plus de souvenirs, l'autre n'avait plus sa sœur. La folie, le sang et la mort étaient donc une consolation presque poétique.

Jusqu'à ce qu'ensemble, ils fondent la Mort Carmin, à Zathos, en 784.