

Je n'arrive même pas à trouver une vanne sur la flemme que me donne l'idée de pondre un édito. Mais, ce coup-ci, ne détestant pas complètement le texte de l'Opus, ça passe un peu mieux.

Enjoy.

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](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

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### URKDUN ET LAESHEK (1/2 - par Rafael)

Ces deux figurants sont des personnages importants de la fin de l'histoire d'Éclats de lune, puisqu'ils vont provoquer, en partie, la chute de Melaus. C'est d'ailleurs largement la faute des Armes brisées s'ils en arrivent là, aussi, je vais prendre le temps de vous parler de ces deux là, pour vous aider à les interpréter.

En connaissant bien les compères, vous pourrez aider les PJs à comprendre le rôle qu'ils ont eux-mêmes joué dans leurs histoires. Quitte à faire basculer la vie d'un quidam, autant le savoir et en profiter...

### URKDUN

Les trolls de l'âge des mythes n'ont pas une apparence bien définie. En réalité, beaucoup de professeurs des quartiers universitaires pensent que les trolls étaient plus un assemblage de tribus disparates qu'une ethnie réelle. Les témoignages historiques, les ossements, la statuaire, ne donnent pas de réponse claire et les querelles continuent donc. Pourtant, quand on interroge le pequin moyen, sa femme et leur chiard, des généralités surgissent et Urkdun y correspond presque parfaitement. Les érudits ne seraient sûrement pas d'accord, mais gageons qu'ils n'oseront pas la ramener.

Urkdun est un guerrier massif et large d'épaule, d'à peine moins de deux mètres. Bâti comme une barrique, il n'en reste pas moins rapide, avec des mouvements toujours brusques, parfois maladroits. Tant pis : il ne joue pas vraiment la carte de l'adresse et de la précision. C'est une brute dans tout ce qu'il fait, que ce soit les colères ou la fête. Sa peau ressemble bien plus à un cuir animal qu'à une peau humaine, et son râtelier digne d'un molosse de guerre renforce encore son allure bestiale<sup>(1)</sup>. Seule son absence de pelage étonne parfois. Il essaie de compenser en portant des capes de fourrure ou des vestes aux allures barbares. C'est sa seule trace de coquetterie, si on peut encore utiliser ce terme.

Il s'est fait connaître il y a une quinzaine d'années dans les arènes flottantes des frères Gallienti. Ces Rivers montaient des spectacles tout le long des fleuves, et les arènes étaient un fleuron de ces fêtes itinérantes. Les gladiateurs participant à ces spectacles étaient presque tous libres, et formaient une communauté de guerriers autant que d'amuseurs. Urkdun, né dans un coin perdu des Bois grimaults, rejoignit la troupe et s'y fit un nom autant pour ses talents que son apparence. À l'époque, on l'appelait « le troll de ces dames » et il gagnait sa vie comme gladiateur et comme gigolo, avec un plaisir et un entrain presque aussi grand.

Il quitta pourtant les Gallienti après un incident survenu à La Perrière, où les Hysnatons de la troupe se virent refuser l'accès à la ville. Des incidents avec le chapitre local de l'Ordre nouveau avaient ensanglanté la ville quelques semaines auparavant, et les autorités de la ville géraient encore les retombées. Afin d'assurer la sécurité de la cité et dans un désir d'impartialité, la ville était simplement interdite aux racistes abrutis et à leurs victimes, sans distinction. D'ailleurs, un petit bidonville de personnes mises à la porte de La Perrière s'était constitué non loin. Urkdun, furieux de la réaction de la ville, le devint doublement en s'apercevant que ses employeurs comprenaient apparemment la position des autorités. Il prit la tête d'une dizaine d'Hysnatons en rogne, et quitta la troupe. Il rejoignit le bidonville pour voir s'il pouvait aider là bas.

Les réfugiés étaient pour la plupart des miséreux que la ville était ravie de pouvoir fiche dehors. Mais il y avait aussi quelques familles d'artisans et deux commerçants aisés. Ceux-là, qui essayaient d'organiser la protection du bidonville, furent ravis de voir arriver les gladiateurs. Après quelques essais pour arranger la situation locale, les Hysnatons finirent par renoncer et partirent s'installer à Vhern, plus au sud. Urkdun était du voyage.

(1) Urkdun est, en réalité, bien plus grand et moins difforme que le troll typique. Disons que si les trolls étaient les Klingons de Tanæphis, il serait leur Lieutenant Worf. Plus présentable, plus classe, et juste assez grognon et balaise pour que personne ne fasse la remarque.

C'est durant cette période qu'il rencontra les deux choses qui allaient donner du sens à sa vie. L'une d'entre elle était une enfant, devenue orpheline durant les émeutes de La Perrière. C'est évidemment Malisse, brièvement rencontrée par les PJs il y a peu. L'autre était la secte du Miroir du passé.

### **Une cause**

Urkdun n'était pas un activiste au début, et se fichait même franchement d'être Hysnaton, Thunk ou Belge. Néanmoins, rien n'est plus susceptible de vous rendre anti-raciste que de croiser trop de racistes. À force de voir ses amis maltraités, discriminés, agressés sans raison, Urkdun finit par se forger un avis assez clair sur l'Ordre nouveau mais aussi sur tous ceux qui, activement ou par simple opportunité, laissaient souffrir ses pareils.

L'installation des réfugiés de La Perrière à Vhern se fit sans trop de problèmes. Après tout, la petite ville était encore en expansion, et de nouveaux bras, de nouveaux talents, étaient toujours appréciables. Moins d'un an après pourtant, à l'occasion d'une querelle secondaire, le racisme repointa le bout de son affreuse truffe, et la situation manqua de dégénérer. C'est alors que les réfugiés reçurent l'aide d'un notable apparemment sans aucun lien avec l'affaire. Il expliqua à Urkdun être un « ami de la cause ». C'est ainsi que le troll rencontra les Miroirs.

Guerrier par l'instinct comme par la formation, il rejoignit les forces actives de la secte avec plaisir. Habitué à la vie itinérante, il considérait même cela comme un meilleur endroit où élever sa fille. C'est ainsi qu'il rencontra Boneshifter, une Arme obsédée par la protection et la sauvegarde des vieilles races et de leur héritage. Il en devint vite le Porteur, et l'une des figures de proue du mouvement.

Quand il rencontra Melaus, Urkdun eut, pour ainsi dire, le coup de foudre. Beau comme un rêve, sûr de lui, imperturbable, l'elfe était ce que le troll avait toujours rêvé d'être. Quand Melaus lui demanda de le seconder dans son projet fou pour perturber le cycle lunaire, Urkdun accepta presque aussitôt. Quand l'elfe lui expliqua que ce plan visait à remettre Tanæphis à neuf, pour que les races puissent y jouer de nouveau leurs rôles originels, Urkdun avala chaque argument sans problème. Et l'hameçon avec...

### **Une fêlure dans le récit**

Il y a trois ans de cela, Malisse commença à jalouser les rapports de son père avec Melaus. C'est du moins ainsi qu'Urkdun le prit, croyant à un caprice de sa fille. Elle devint méfiante vis à vis de l'elfe, contredisant ses arguments, mettant en doute ses promesses. Heureusement, elle restait discrète, ne s'opposant jamais ouvertement à Melaus. Jusqu'au jour où, revenant d'une mission d'escorte, elle raconta à Urkdun une histoire à dormir debout.

Tous les deux travaillant aux plans de Melaus concernant les lunes, connaissaient l'existence des caveaux. Ces trois planques de la bande de Melaus étaient l'endroit où devaient être conservés les fusionnés capturés en attendant leur exécution lors des rituels. Sauf que voilà, selon les observations de Malisse, il n'y avait pas trois caveaux, mais quatre. Et selon elle, le dernier caveau était destiné à accueillir des fusionnés hysnatons, et sûrement pas pour leur protection.

Urkdun, choqué, ordonna le silence à sa fille. Il ne voulait rien entendre de plus. Melaus ne pouvait pas vouloir tuer des Hysnatons, alors que son but était précisément de leur rendre Tanæphis. Évidemment, Melaus savait mentir comme personne : il mentait jour après jour à la Mort carmin, la manipulant pour l'intérêt des Miroirs. Mais justement, à eux, il ne mentait pas, n'est-ce pas ?

### **Et le drame...**

Puis vint Saut-aux-cons.

Le massacre de la bande de Porteuses sekekers, et la capture de Tyria. Mais aussi le coup de folie de Melaus, l'engueulade avec Tangorogrim... et la mort de Malisse.

Quelque chose s'est brisé.

Urkdun et sa fille se parlaient à peine ces semaines-là. Elle refusait de se rétracter, et lui d'admettre qu'il y avait quoi que ce soit de vrai dans ses doutes. Ce n'était pas une vraie fâcherie. Juste un truc à régler...

Et Melaus l'a tuée.

Comme si elle n'avait pas d'importance. Comme si c'était une simple sous-fifre. Comme si... elle savait quelque chose. Et Urkdun, enfin, dû admettre qu'il y avait un problème avec toute cette histoire.