

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Les plus observateurs d'entre vous s'apercevront tout de suite de soucis de mise en page et de changements alarmants dans la maquette du présent Opus.

Il s'agit là de conséquences d'un changement de postes de travail au studio. Malgré nos efforts, l'informatique s'est montrée aussi fiable et cohérente qu'elle sait l'être, d'où des retombées... bizarres et inattendues.

Navré donc, et on essaie de rectifier le tir dès qu'on a un instant et l'énergie pour ça. En attendant, suite de la campagne, avec un retour à la capitale et des retrouvailles un peu étranges.

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, 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.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

Meneurs Only !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

Crise d'adolescence (1 - par Rafael)

Cette partie de l'histoire se concentre sur les aventures de Sunbeam, perdu dans les rues de Pôle. Une variation sur « *Emily in Paris* », version danger nucléaire et mère courte. On va commencer par un tour des figurants principaux. Vous en connaissez certains, mais pour d'autres il y a eu... quelques changements.

Sleeper et Emilin

Les Armes-Brisées vont retrouver un allié précieux en la personne de Sleeper, un des dirigeants du Mois du bonheur. Cette Dague a perdu une Porteuse importante dans l'affaire ayant causé l'exil des PJs loin de Pôle, il y a peu, mais elle est aussi une des forces derrière leur retour.

Les Armes-Brisées apprendront facilement que Sleeper et son nouveau Porteur ont fait beaucoup pour les innocenter et orienter l'enquête vers la Mort carmin. C'est très logique de la part du Mois du bonheur, mais assez fair-play de la part de Sleeper.

Par contre, ils seront sûrement un peu étonnés par l'attitude d'Emelin Blanche des Huit-tours. Le jeune homme est devenu le porteur de Sleeper après l'épisode du massacre de la maisonnée, et il a peut-être entendu trop de détails, ou fait trop de recherche sur l'affaire. Il sera tout simplement terrifié par les PJs, et incapable de mener une conversation correcte. Il sursautera à la moindre occasion, sera prêt à fondre en larmes si on hausse le ton, et laissera son Arme mener les choses sans s'impliquer plus que nécessaire.

Emilin est assez jeune, et si les PJs se renseignent à son sujet, ils apprendront vite que c'est un prodige de l'université des beaux arts, reconnu et célèbre depuis son enfance. C'est un chanteur et un comédien d'exception, et un passionné des deux sujets. De surcroît il touche aussi à l'histoire en dilettante, mais avec un niveau plus qu'honorable. Une perle donc, que Sleeper a approché pour qu'il devienne son Porteur après la mort tragique de dame Allisse. L'Arme et le jeune homme s'entendent extrêmement bien, mais l'arrivée des PJs va mettre le garçon à rude épreuve.

D'ailleurs, si un joueur vous paraît prêt pour un défi dans ce genre, Sleeper serait ravi qu'un des Porteurs de la bande des Armes-Brisées essaie de séduire, de se lier d'amitié, ou tout autre style de rapprochement avec Emelin. N'importe quoi pour que le jeune Porteur brise cette terreur instinctive et illogique. C'est presque une expérience de la part de Sleeper, mais aussi, avouons le, une occasion de passer du temps avec une Arme-Brisée pour en apprendre plus sur la bande. Pacifiste et curieuse. Ce ne sont pas de si gros défauts, si ?

Mathissi et Megalossei

Ces deux Armes forment l'équipe de choc à qui Sleeper a confié Jangwa après le fiasco chez Mishpoke et dame Ellitia Rombre. Le massacre chez Ellisse a concentré les attentions, mais l'attaque chez les Rombre a laissé des traces aussi, surtout pour Mishpoke, délaissée dans le déchaînement d'attention qui suivit la disparition de Sleeper. L'Arme a donc, un peu par dépit, un peu par pure prudence, décidé d'écarter Jangwa et Sunbeam aussi loin que possible. L'Arme et son « Porteur » se sont donc retrouvés confiés à un duo d'Armes assez étranges.

Mathissi est le chef du projet et c'est un Bâton ferré au style martial et rugueux. Il n'a qu'un seul pouvoir exotique, même pas vraiment impressionnant, mais il en a tiré une philosophie bien à lui. Mathissi est capable de parler à n'importe qui, mentalement, comme une Arme le fait avec son Porteur. Si vous êtes dans sa sphère d'influence, que vous soyez Porteur ou mains-vides, volontaire ou réfractaire à l'idée, Mathissi peut vous parler. C'est exactement comme si vous étiez un Porteur, son Porteur, juste sans aucun pouvoir ni accès à d'autres Armes dans cette discussion.

Ce pouvoir était amusant mais parfaitement inutile au départ, jusqu'à ce que Mathissi s'aperçoive que les gens normaux ne communiquent pas aussi vite que les Armes et les Porteurs, et surtout, pas aussi efficacement. Après tout, on parle là de télépathie.

Il devint alors chef d'une bande de brigands extrêmement connue dans la Boucle, dont on parle encore deux siècles après pour leur sadisme et leur efficacité. Redoutablement organisés et coordonnés, ses hommes firent merveille – côté rapine – mais finirent par forcer une prise de conscience chez l'Arme. Les massacres ne lui suffisaient pas. Elle aimait avant tout communiquer et organiser, et elle ne trouverait pas son bonheur dans la vie de brigand.

Mathissi finit par arriver à Pôle, où elle devint professeur. Elle se servait d'un Porteur expert d'un domaine, partageant ses connaissances avec des groupes d'élèves triés sur le volet. La dialectique et la maïeutique, en version télépathie pour accélérer et efficientiser. Platon, Socrate et Aristote, dans votre tête, à condition d'avoir les relations et les fonds pour s'offrir les services de Mathissi. Car oui, malgré un dégoût du massacre, l'Arme a toujours un penchant certain pour le luxe et les bonnes choses. Opérant surtout dans les universités les plus huppées, comme soutient des chercheurs passionnés ou dernier recours pour les cancre les plus riches, elle vit dans un petit manoir discret mais cossu.

Megalossei et une Arme plus bizarre, ayant un pouvoir beaucoup plus... particulier. Là où Mathissi possède une variation sur une capacité commune des Armes-Dieux, Megalossei a un pouvoir vraiment exotique : il peut manipuler le vivant, la chair en particulier, et choisir la manière dont va évoluer telle ou telle chose.

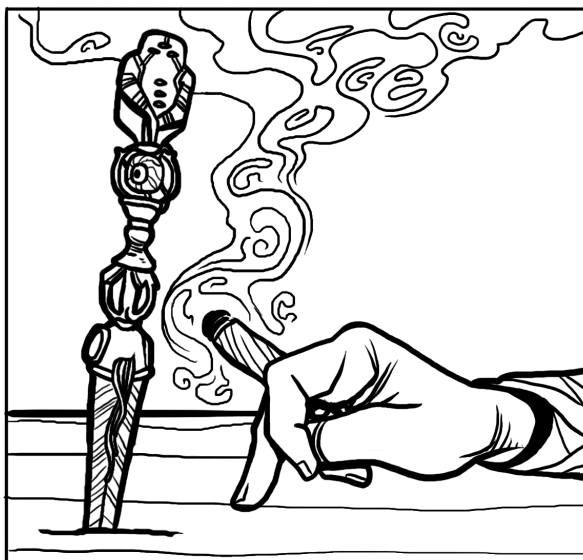
Montrez lui un blessé : il pourra toucher la plaie et la pousser vers la guérison ou l'infection. Offrez lui un chiot : il pourra l'influencer doucement pour en faire un animal doux et calme, ou en faire une boule de nerfs et de muscles féroce. Laissez le voir un poulain chaque jour : il s'assurera que l'animal restera en parfaite santé et grandira pour devenir le meilleur coursier possible.

Les Porteurs de Megalossei sont donc, selon les opportunités et les clients, médecins, éleveurs de bêtes diverses, et évidemment puisqu'on est dans *Bloodlust*, assassins ou truc du style. Vous savez combien de vieux oncles richissimes meurent d'un cancer un peu rare chaque semaine à Pôle ? Combien d'épouses trop fécondes perdent un enfant sans raison ? Combien de cousins trop collants deviennent impuissants ? Megalossei, oui, et il sait lesquels sont de sa faute...

Mais l'Arme n'est plus aussi active sur l'aspect assassinat vicieux, depuis sa découverte de la philosophie du Mois du bonheur. Une rencontre avec Sleeper, il y a une trentaine d'années, lui a fait envisager d'autres manières de voir le monde. Davantage de travail sur les choses, de gestion de l'existant et des possibilités, et moins de coupes franches, moins de morts inutiles. Actuellement, Megalossei travaille essentiellement comme médecin pour le Mois du bonheur. Une reconversion dont l'organisation fait discrètement la publicité.

Moins glorieux, mais plus rentable, l'Arme garde un travail dans la petite Durville. Plus discutable sur l'aspect éthique, cette activité consiste à accélérer discrètement la croissance d'esclaves pour augmenter les ventes et la rotation du marché. Des combattants plus solides, des prostitués plus sexy, des artisans plus adroits, le tout disponible plus rapidement. Ce n'est pas aussi classe côté humanitaire – surtout quand on réalise qu'on parle d'enfants de six ou sept ans vendus en ayant l'air d'en avoir vingt – mais c'est diablement efficace et ça arrondit les fin de mois.

C'est d'ailleurs cette facette de son pouvoir qui le fait apparaître dans cette histoire.



Jangwa et Sunbeam

Jangwa est évidemment le « gros morceau » de cette section, surtout si on prend en compte le Marteau de pierre incandescente qui lui sert de doudou.

Areuh areuh, le joli hochet...

Sunbeam est un élément essentiel des projets de l'Éclipse de lune et, évidemment, des Premières qui se cachent dans l'ombre. Non seulement l'Arme serait un atout de masse (pouf pouf) contre Melaus, mais c'est aussi une occasion d'enfin rétablir le contact avec un parent qu'on croyait disparu depuis longtemps. On ne va certainement pas leur jeter la pierre. D'autant que Melaus fait déjà un gros travail sur cet aspect particulier.

Sauf que Jangwa, où qu'on regarde, est un gros handicap. Le poupon, aussi adorable qu'il soit, reste précisément... un poupon. Sunbeam l'adore peut-être, mais pour communiquer sur des sujets de première importance, ce n'est pas un avantage d'être encore en train d'apprendre à parler. Et impossible pour Moonglow et ses alliés d'utiliser l'enfant comme intermédiaire, pour enfin rétablir le contact avec Sunbeam.

Pour ce qui est d'affronter Melaus, là encore... Si les pouvoirs de la première Arme serait un véritable atout, comment envisager le combat avec un enfant incapable de soulever son Arme-Dieu ?

C'est précisément là que Mathissi et Megalossei entrent en scène.

Les Premières ont expliqué leur dilemme à Sleeper, et celui-ci à sorti le duo de sa manche. La solution inespérée. Un Porteur trop jeune, trop inexpérimenté, qu'on doit employer au combat bien trop vite ? Qu'à cela ne tienne : une Arme – Megalossei – pour faire changer vite et bien le poupon en un homme solide et agile, en pleine santé, et une Arme – Mathissi – pour l'éduquer et lui apprendre à penser, à se comporter, à devenir l'homme qu'on espère avoir au combat à ses côtés.

Une solution idéale et parfaite...

Sauf que personne n'a pensé à demander l'avis de Jangwa et Sunbeam.

Le genre de petit oubli qui peut coûter cher. Car quand les deux précepteurs se sont mis au travail, le duo des jungles n'a pas du tout apprécié leurs méthodes. Sunbeam n'a pas réagi tout de suite, ne comprenant pas exactement ce qui arrivait. C'est pour ça que Jangwa s'est retrouvé à avoir une douzaine d'années apparentes, en quelques jours à peine, grâce aux capacités de Megalossei.

Aussitôt qu'il en a été capable, Mathissi à commencer à parler avec Jangwa, lui « proposant » une formation mentale accélérée. L'enfant se mit à apprendre la vie à toute vitesse, sans aucune expérience réelle, sensible, ou juste intéressante. Juste des mots et des certitudes étalées devant lui.

Du côté des précepteurs, cela paraissait aller très bien, mais moins du côté du môme. L'éducation, avec ou sans magie, ça reste de l'éducation. Et si Jangwa a supporté ça quelques temps sans trop broncher, il a fini par se lasser... au moment de l'adolescence. Comme quoi certaines constantes sont inattaquables.

En plus de cela, Jangwa triche un peu, puisqu'il discute aussi avec sa propre Arme, en plus de ses précepteurs. Sunbeam n'est pas encore très en forme, mais le môme en sait assez pour comprendre qu'il est le Porteur de quelqu'un de vraiment important, mais aussi de fragile. Sunbeam à souffert longtemps et violemment de sa solitude, et il se réveille lentement, comme s'il s'extrayait d'une gangue de temps cristallisé.

À ce moment-là, Jangwa a décidé de prendre le temps de réfléchir.

Et il a tout simplement disparu.

Pouf.

Les précepteurs, terrifiés, n'ont strictement rien compris. Un instant il était là, et une seconde après, il s'était évaporé avec son Arme, sans qu'ils ne sentent aucun effet de fluide.

Depuis, les deux Armes cherchent partout, et envoient de faux rapports sur leurs progrès, terrifiés à l'idée qu'on s'aperçoive de leur bourde. Mathissi et Megalossei ne savent évidemment pas à quel point Sunbeam et Jangwa sont importants pour les Premières, ni le rôle qu'ils doivent jouer dans le combat contre Melaus... mais Sleeper est un client important, pas spécialement connu pour sa nonchalance.

Et là-dessus, débarquent vos PJs...

