

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°100 - 25 JANVIER 2017

Et pour ce numéro 100, nous vous avons préparé une surprise ; la surprise étant qu'il n'y a pas de surprise !

Sans rire ?

Bah non. Franchement, on y a réfléchi, vraiment, mais nous n'avons rien trouvé de marrant, sympa ou utile à faire pour cet « anniversaire ». Nous pensions, l'an dernier, que ce numéro serait le dernier du Chagar, mais avec l'angle pris par les scénarios et l'incapacité de « certain » à rédiger court et efficace, on sait désormais que c'était un rêve irréalisable.

Donc, on oublie, on passe sur le n°100 en faisant semblant de ne rien remarquer, et on continue en sifflotant l'air de rien.

Compris ?

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



SCÉNARIO 02 – « UNE LÉGENDE » – 2^{ÈME} PARTIE

Précédemment dans *Éclats de lune*

Les Armes-brisées, après avoir rencontré une guide sympa (Véale Pabnir et son Arme Shèdr) et son commanditaire (Téomes Corce), se préparent à partir vers le Nord à la recherche de Whitebear. Cette Arme légendaire, aussi bien chez les Thunks que les Piorads, serait perdue dans les régions frontalières depuis presque six siècles.

ET SI ON COMMENÇAIT PAR LES RÉVÉLATIONS (POUR CHANGER)

Comme on vous l'a expliqué plus tôt, si Véale travaille officiellement pour Téomes Corce, elle se sert surtout de lui pour le compte de son véritable boss. En réalité, elle est un agent de Leolius Wagne, un membre influent de la Mort carmin. Le plan de la faction est « d'aider » Corce jusqu'à ce qu'il retrouve Whitebear, puis d'utiliser cette vieille Arme, et surtout son pouvoir exotique très particulier. Le but final ? Obtenir un monstre fertile, dont les enfants seraient liés et soumis aux membres de la faction, afin de semer la mort et la violence sur le continent.

Jusque-là, vous devriez suivre sans trop de mal, tout était dans le Chagar précédent.

Tianine 'Tinie' Corcelles...

La gentille petite Tinie est la nièce préférée du vieil érudit, et peut-être son héritière, au moins en ce qui concerne les aspects « savants » de son œuvre. C'est aussi une considérable garce, et un autre agent de Leolius Wagne.

Tianine est une gamine adorable en apparence, mais aussi une manipulatrice consommée, comme seule savent l'être les psychopathes profonds⁽¹⁾. Elle est membre de la Mort carmin depuis plusieurs années, même si elle ne possède pas d'Arme. Repérée par la faction suite à plusieurs meurtres audacieux, elle a fini dans « le programme de formation » où les membres les plus fins de la Mort cachent des sujets prometteurs, des agents d'élites en devenir, ou de futurs Porteurs intéressants.

Lorsque Teomes Corces a fait sa grande découverte sur Whitebear, Tinie était toute désignée pour participer à l'expédition et s'emparer de l'Arme une fois celle-ci déterrée. Elle reçut alors une formation complète auprès de Wagne et de ses sbires. Aujourd'hui, elle est prête, et espère bien se tailler une vraie belle place dans la faction et un avenir fait de violence et de morts innombrables. Ah les ados et leurs rêves de conte de fées...

Et les joueurs dans tout ça ?

Si on y regarde de plus près, les Armes-brisées ne sont pas tout à fait à leur place dans tout ça. Il se trouve simplement que Véale et Shèdr, travaillant pour Corce étaient à la forteresse au moment de la confrontation entre les PJs et Ahtyz. Véale, membre d'une coterie menée par Wagne, ne savait rien des plans d'Ahtyz et Hérasmus Victor. En fait, elle aurait même pu se retrouver prise dans l'assaut des Piorads et y laisser des plumes. Le couple n'est donc pas franchement en rogne contre les joueurs.

En revanche, on ne peut tout de même pas rester sans rien faire quand des quidams s'en prennent à votre faction, fût-ce à un connard comme Anathos. Son idée fut donc d'attirer les joueurs dans son propre plan, en prenant toutes les précautions pour les mener par le bout du nez. Le but est simplement de les utiliser un temps, histoire qu'ils remboursent leur dette envers la Mort carmin, puis de les « punir » le moment venu.

(1) Si vous vous souvenez du Chagar n°37 et du cercle de Cercinatus, vous vous demandez peut-être ce que nous avons contre l'Hégémone vorozion. Pourquoi coller là-bas autant de tarés congénitaux, de salauds sans cœur et de psychorigides à tendances névropathes. À ceci je répondrais simplement qu'il y a une très bonne raison, que vous découvrirez dans l'article [REDACTED] [REDACTED] [REDACTED], dans Silences. Pour l'instant, disons simplement que oui, en effet, il y a quelques beaux exemples de dingues dangereux dans l'Est, et que ce n'est pas un hasard.

BABYSITTERS ?

CONCERNANT LA MISSION DE MEURTRE PROPOSÉE PAR TEOMES-LE-JEUNE

Vous aurez compris qu'il est hors de question qu'un de vos joueurs trucidé réellement la demoiselle avant la fin de ce scénario. Cette mission est en fait une grosse astuce (qui marche généralement assez bien) pour que vos joueurs aient pitié de la demoiselle, s'y attache, et décide d'agir plus en sauveurs qu'en salauds.

Encore une fois, c'est une méthode possible pour brouiller les pistes, et éviter les suspensions de vos joueurs sur ce PNJ particulier, un peu comme pour Véale dans la première partie. Simplement, c'est une astuce un peu plus veule, et un peu plus risquée.

Choisissez donc comme « assassin » un joueur dont vous pensez qu'il sera enclin à ne pas accomplir sa mission (après tout, Teomes ne connaît pas bien le groupe et peut se tromper). Si votre équipe est une bande d'assassins froids et cupides, n'utilisez simplement pas cette astuce, et ne leur proposez pas la mission lors de leur passages chez les Corce.

La première étape du voyage consistera donc à passer chercher Tinie à sa « pension ». Cette école pour demoiselles est tenue par une guilde très bien cotée dans la région. Elle forme les filles de bonnes familles d'une large part de la noblesse (via des précepteurs) et de la bourgeoisie, surtout d'origine militaire (via les pensions). Ce passage ne posera pas de soucis aux joueurs, et servira surtout à introduire le personnage de Tianine 'Tinie' Corcelles, nièce de Teomes (fille de sa jeune sœur décédée).

Tinie est une demoiselle de dix-sept ans, ce qui ferait d'elle une femme en bien des endroits, mais pas dans ce secteur et cette société privilégiée. Elle a l'air d'une adolescente montée en graine, jolie comme un cœur, mais surtout un peu étrangère aux réalités du monde. Elle sera « folle de joie » à l'idée d'accompagner son oncle dans ce voyage, et ne mesure apparemment pas plus les dangers de la chose que lui. Une fois présentée aux PJs, elle décidera aussitôt d'en faire ses amis. Leurs looks ou leurs origines ne la rebuteront en aucun cas, devenant même des sujets d'émerveillement («c'est si exotique, génial, beau, cool, classieux, bad-ass, unique », selon les circonstances).

Sa seule source d'inquiétude sur les PJs ? Les Armes-Dieux, sujet qui lui est apparemment inconnu. Elle semble les craindre et les admirer à la fois, mais surtout ne pas bien comprendre comment elles marchent. Elle rappellera au besoin qu'elle a été élevée à la pension, et que « les Armes et les garçons n'y était pas admis ».

Évidemment, elle joue la comédie, sachant très bien ce qui attend les PJs, et bien décidée à les manipuler au mieux avant de s'en débarrasser. C'est une comédienne remarquable, sans âme ni remords, avec un vrai talent de mante religieuse.

AU NORD, Y'AVAIT DES GROS CONS (AIR CONNU)

Le voyage jusqu'à la citadelle ne posera aucun soucis, surtout que les joueurs commencent à connaître le chemin, à force d'allers-retours. Le passage de la citadelle sera l'occasion de croiser les PNJs que vous aurez improvisés durant le premier scénario, d'utiliser contre les joueurs les bêtises qu'ils ont faites dans le secteur, en bref, de leur faire sentir que vous jouez bien une campagne et pas une suite d'épisodes sans aucun lien.

Une fois la citadelle passée, le plan le plus sûr sera de longer la côte au plus près, afin de profiter de la détestation des Piorads pour le front de mer. Véale proposera aussi d'embaucher des guides locaux, afin d'amadouer la population et de se faire des amis à peu de frais. Corce est un patron généreux, qui ne regarde pas à la dépense si on lui assure que cela facilitera le voyage.

Le but est donc de longer la côte de la Marche de l'ours (350 km, 15/20 jours), puis les forêts blanches (200km, 8/12 jours) jusqu'au pied de l'Albarrière, avant de rallier Markony (100km, 4/6 jours).

Notez qu'à ce stade du voyage, Véale proposera de remplacer les chariots par des mulets pour mieux s'adapter au terrain, et de troquer les chevaux de monte vorozion contre des quarts nordiques (des « gros-culs » en termes locaux) plus adaptés au terrain difficile.

Une note sur la gestion du voyage par les joueurs

Quelles que soit vos envies ou vos idées pour ce voyage, n'oubliez pas de demander l'avis des joueurs sur toutes les décisions à prendre, afin de les impliquer au maximum.

Même si ce ne sont pas des spécialistes, ce sont des Porteurs, et les gens vont naturellement vers eux pour l'organisation et la direction des choses. Utilisez cela pour faire plaisir aux joueurs, les mettre au centre de l'action, et les faire se sentir importants.

Cette remarque n'est, évidemment, pas valable que pour cette partie de l'aventure. Appliquez cette astuce aussi souvent que possible, et vous aurez déjà satisfait l'un des besoins essentiels des joueurs, sans trop vous fatiguer. En bonus, vous pourrez piocher au passage des tas d'idées d'ennuis et d'embûches possibles, juste en écoutant discuter de tout ce qui pourrait mal tourner.



ANECDOTE

En chemin, vous pourriez proposer la rencontre suivante à votre groupe.

Alors que l'expédition longe la côte, quelques jours avant d'arriver à Markony, les PJs aperçoivent une maison piorade posée sur une pente de pierre, tournée vers la mer. Tout PJ d'origine piorade sera horrifié par cet emplacement contre nature.

La maison est habitée par Olten, un Piorad d'une quarantaine d'année, adorable et accueillant, qui proposera un repas aux voyageurs, et sera ravi d'écouter le récit de leurs aventures.

Si les joueurs l'interrogent, il finira par raconter qu'il a perdu sa famille dans une guerre entre bānds, et qu'il a fui les combats pour venir chercher la mort ici. Toutefois, la malédiction de la mer n'a pas voulu de lui, et il attend patiemment de pouvoir rejoindre sa famille.

Olten est un peu fou, un peu étrange, mais résolument sympathique. C'est aussi un grand romantique, et si un de vos joueurs fricote avec Tinie, il le devinera facilement. Il proposera aussitôt de les marier selon le rite piorad, terrifiant du même coup le malheureux Teomes.

Markony

Pour décrire Markony, je vous invite à relire les Chagars 71 et 72. C'est un endroit sympathique, et vous pourriez avoir envie d'y lancer un scénario à vous, à condition de ne pas prendre trop de temps. En effet, Corce est pressé de voir le dénouement de cette histoire et n'appréciera pas d'être retarder pour rien.

Une bonne astuce peut être de simplement décider que les guides engagés par Véale sont en retard, et qu'il faudra les attendre de toutes façons. Vous avez alors largement le temps de glisser votre scénario et de faire découvrir la ville à votre équipe.

Les guides en question sont une petite bande de Thunks, menés par un Thunk minuscule (hysnaton nain) appelé Inianik. C'est un trentenaire amical, rigolard, très portée sur les filles, et qui prétend être un des meilleurs amants jamais né sur le continent. Lui et ses amis sont des déserrants, rentrés au pays il y a quelques années suite à des ennuis en terres batranobanes.

SI PRÈS DU BUT...

L'endroit indiqué par Inianik se trouve sur la frontière sud des bas d'Errance, au pied de l'Albarrière. Il faudra 10/15 jours de voyage pour y parvenir, grâce à l'aide des guides thunks et à condition de ne pas rencontrer d'ennuis supplémentaires. Le parcours longe le pied des montagnes, alternant selon les jours entre collines basses et pentes abruptes, selon que les guides entraînent le groupe vers la vallée ou dans le premiers contreforts de la chaîne.

Si les joueurs sont attentifs, ils s'apercevront vite que les guides s'inquiètent moins du chemin et des bêtes sauvages que d'éventuelles présences humaines. En réalité, ce que font Inianik et ses frères n'est pas très glorieux. Beaucoup de Thunks pourraient mal prendre qu'ils guident des étrangers en terres thunks, et carrément s'énerver en découvrant que c'est dans le but de leur livrer la légendaire Whitebear. Toutefois, à moins que vos joueurs ne cherchent des ennuis à tout prix ou n'aient besoin d'une ration de sang pour se satisfaire, tout se passera sans soucis.

Enfin, c'est le moment d'insister sur le mauvais temps qui empire à mesure que les joueurs montent vers le Nord. Selon la saison ou vos PJs arrivent dans le coin, vous pourrait parler de neige, d'orage ou de pluie, mais le thème générale doit être « tempête en train de monter doucement dans les hauteurs ».

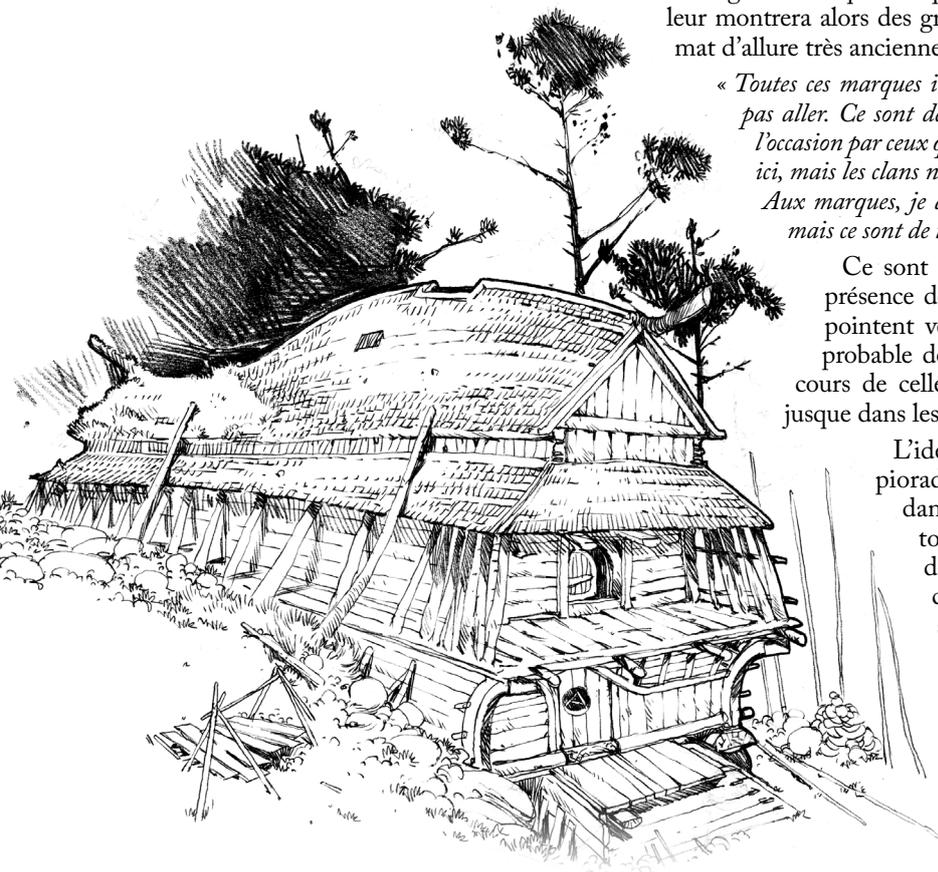
Les Passes maltorses

La tombe de Moÿkal se trouve dans une petite vallée basse, dans une avancée de l'Albarrière du sud des bas d'Errance. C'est un coin assez quelconque, et les PJs pourront s'interroger sur ce qui fait que personne n'a encore découvert la tombe. Inianik leur montrera alors des gravures en hauteur sur les entrées de la vallée, et un mat d'allure très ancienne, planté bien en vue sur une pente.

« Toutes ces marques indiquent un endroit dangereux, piégeux, où il ne faut pas aller. Ce sont des marques laissées par de vieux clans, et entretenues à l'occasion par ceux qui passent à proximité. Je ne sais pas trop ce qui se trouve ici, mais les clans ne traversent pas cette vallée, et les chasseurs n'y vont pas. Aux marques, je dirais que c'est un danger naturel ou un truc du genre, mais ce sont de très vieux symboles... »

Ce sont précisément ces marques thunks qui expliquent la présence de l'expédition ici. Les recherches de Teomes Corce pointent vers le sud-ouest des bas d'Errance comme le lieu probable de la dernière campagne de l'Homme-aux-ours. Au cours de celle-ci, il aurait entraîné une armée piorade avec lui jusque dans les terres thunks, avant de l'exterminer entièrement.

L'idée de Corce est que Moÿkal aurait entraîné l'ost piorad dans un coin qu'il connaissait bien, et où des dangers naturels pourraient renforcer le camp thunk tout en surprenant les envahisseurs. Selon les rapports de ses enquêteurs dans le Nord, les Passes maltorses correspondent parfaitement à cette description, et se trouvent dans un secteur qui pourrait coller avec les zones d'influence de l'Homme-aux-ours. Pour finir la peur qu'elles inspirent encore aux Thunks expliqueraient aussi pourquoi la tombe n'a jamais été découverte.



La fosse

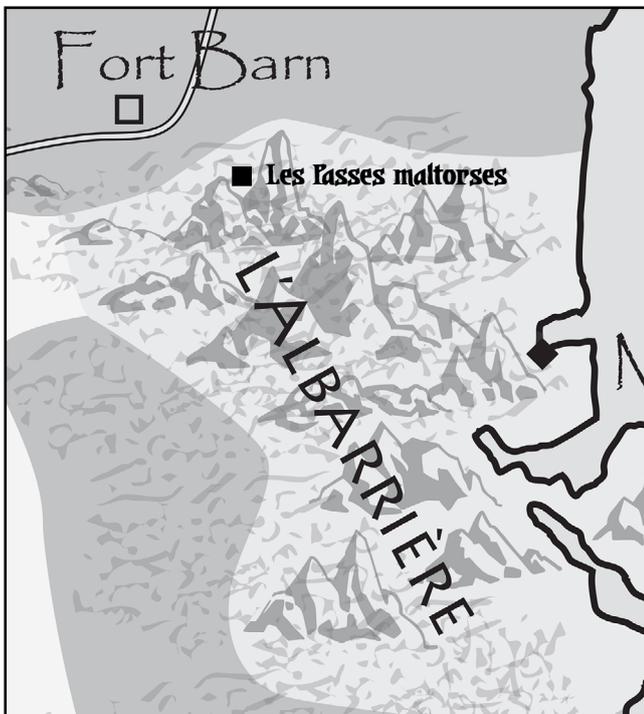
Après deux heures à avancer avec précaution, les joueurs se retrouveront face à la tombe. À ce moment là, la neige ou la pluie tombe déjà à grosses gouttes / flocons. Laissez les joueurs gérer la progression comme ils le sentent, en les stressant simplement avec Corce qui est pressé de mettre la main sur son trésor et Inianik qui rappelle à chaque instant que l'endroit est dangereux et doit receler de terribles pièges.

L'endroit intéressant se trouve dans un petit défilé boisé, au beau milieu du labyrinthe des passes. Le « piège » se présente comme une sorte de fosse de dix mètres de large sur presque soixante-dix mètres de long. Un fin chemin dallé cours tout autour, formé de pierres lissées et parfaitement jointes. La végétation s'est tassée autour des bords, et il est facile de déboucher face au trou sans le voir venir. Pour l'imprudent, c'est alors une chute de presque vingt mètres, jusqu'au fond de la fosse.

Le fond, précisément, est un aplat sans but apparent, comme un fossé ou un couloir sans issue. L'endroit est étrange, aussi déplacé que possible ici. En fait, toute personne ayant visité Pôle aura l'impression de regarder une de ces petites arrières cours tassées entre de vieux bâtiments, où le jour n'entre qu'à midi pile avant de repartir dégoûté.

Pour ne rien arranger, les Armes ressentiront une étrange impression de malaise. Il s'agit d'un mélange bizarre, comme si on murmurait au loin, mais qu'en même temps un ronronnement sourd couvrait les bruits ambiants. Seuls les porteurs d'Armes auront cette impression, mais personne ne paraît franchement à l'aise parmi les humains.

Le haut de la fosse est marqué par un léger retrait, comme une avancée de la pierre, et il n'y a aucun moyen apparent de descendre facilement. Les thunks sortiront alors de leur sacs des cordes d'escalade, qui une fois nouées et accrochées à des arbres solides à quelques mètres du bord, donneront deux accès faciles au fond de la fosse.



(Note de l'auteur : un superbe dessin de la légendaire Whitebear était prévu à cet emplacement, mais nous avons pensé qu'il était plus utile de vous indiquer avec précision où se trouvaient les passes. Il est aussi possible que j'ai oublié de réaliser le dessin en question et que cette carte soit un odieux remplissage. C'est même très possible en fait.)

La tombe de sept guerriers

La grande fosse est probablement l'un des plans les plus faciles à dessiner au monde. Un rectangle de 15 mètres sur 70, sans fioriture ni détail complexe. Heureusement, une fois en bas, il y a un peu plus à découvrir.

Pour commencer, le fond est recouvert d'une couche d'humus qui doit être le reste des débris végétaux tombé ici au fil du temps. Un PJ ayant une origine paysanne ou campagnarde pourra s'étonner qu'il y en ait si peu (à peine trois mètres) et surtout qu'il n'y ait rien qui pousse ici, même pas des fougères, champignons ou moisissures qui n'ont pourtant pas besoin de beaucoup de soleil.

Les murs sont lisses et d'une solidité étonnante. On voit bien des joints par endroit, comme si la fosse était une construction et pas une excavation, mais le travail est impressionnant. Si certains PJs connaissent des endroits « réputés nains » comme les piliers ou le grand escalier de Rockford, il y verront un cousinage lointain.

Sur les deux façades les plus longues, des gravures d'une extrême finesse représentent des guerriers nains (trois de chaque côté). Ce sont des dessins complexes, clairement plus impressionnistes que figuratifs, qui montrent de puissants guerriers en armures, armés de haches (2), marteaux (2) ou épées courtes (2). Chaque guerrier est différent et très personnalisé, comme si chaque silhouette était l'image d'un nain précis et pas une simple évocation de guerrier lambda.

À l'extrémité ouest, des restes rouillés indiquent qu'il y avait autrefois une structure de métal. Ce ne sont que des fragments, échardes ou morceaux plus ou moins gros, qu'il faudra repérer dans le sol. Si on en déterre assez, un PJ ayant des talents d'artisan pourra deviner qu'il s'agissait probablement d'un escalier, mais qu'il est tombé en morceaux il y a de cela plusieurs siècles. De nouveau, les pièces et la structure paraîtront étonnamment polienne.

Enfin, les joueurs s'apercevront vite que le sol contient aussi des restes de quelques armes, armures et de rares fragments d'os aussi dur que la pierre. Une fois cette découverte faite, Corce devient presque hystérique, commençant à réfléchir à haute voix sur la façon dont Moÿkal a pu se servir de cette fosse pour piéger ses ennemis, puis se lançant dans des suppositions sans fin. Il prendra tout de même le temps d'ordonner qu'on fouille la fosse à la recherche de Whitebear. Il faudra une heure de fouille environ pour découvrir l'Arme, enterrée côté est.

Une précision importante

Aussitôt que les Porteurs mettent le pied au fond de la fosse, le malaise devient plus fort. À présent, c'est une sensation de pression, comme si le Porteur entendait un cri perçant, mais... sans le son.

À la seconde où des Armes tentent de communiquer entre elles, ou d'utiliser un pouvoir, elles comprennent le soucis. Il n'y a aucune communication possible, et les pouvoirs ne s'activent pas. Tout se passe comme s'il n'y avait pas de fluide, ou que le fluide était insensible aux sollicitations des Armes.

Si une Arme s'intéresse particulièrement au fluide et à ses mystères, laissez-la examiner l'endroit tout son soul. Elle découvrira (test de Porteur) que l'effet vient du fond de la fosse, comme au travers de la pierre, et qu'il s'agit davantage d'un trop plein de fluide que d'un manque. Tout se passe comme si une vague de fluide rayonnait ici, perturbant et gênant l'usage de leurs capacités.

LORSQUE LES CHOSES TOURNENT MAL

Voici donc le grand final, mais surtout la partie la plus dure de ce scénario. En effet, il va falloir que vous parveniez à manipuler votre équipe pour obtenir une fin bien précise. Ce n'est normalement pas trop difficile, mais il va falloir être précis pour que vos joueurs ne voient rien venir, et prennent l'effet maximum de cette scène dans le musée.

Le but de la scène

Votre objectif dans cet épisode, est de laisser vos PJs et leurs Armes au fond de ce trou, alors que Tinie et ses hommes s'enfuient en emportant Whitebear. En effet, c'est une punition idéale du point de vue de la Mort carmin, que de laisser les Armes pourrir ici avec leur Porteurs, là où personne n'entendra jamais leurs cris.

Le déroulé idéal

Les choses devraient donc s'enchaîner de la façon suivante :

- ❶ - Les PJs et l'expédition découvrent la fosse.
- ❷ - Les PJs et Corce descendent dans la fosse avec des cordages solidement fixés aux arbres proches, accompagnés de quelques ouvriers.
- ❸ - Les Armes-brisées découvrent la « radiation ».
- ❹ - Fouille de la fosse.
- ❺ - Découverte de Whitebear.
- ❻ - Les membres de la Mort Carmin se dévoilent.
- ❼ - Combat dans la fosse et peut-être autour.
- ❽ - Les PJs sont au fond de la fosse et Tinie en possession de Whitebear.
- ❾ - Fuite des gens de la Mort Carmin.

Gérer la scène

Les étapes (1) à (3) s'enchaînent normalement sans aucun soucis. Les joueurs n'ont aucune raison de se méfier jusque là, et vous ne devriez avoir aucun bug.

Une fois la radiation découverte (étape 3), vous courez le risque que les joueurs prennent peur et refuse de rester dans la fosse. Pour les guider, vous pouvez utiliser la honte (Quoi, tu as peur, un grand guerrier comme toi ?), les sentiments (C'est à cause de cette radiation que Whitebear n'est pas sorti d'ici, il faut l'aider !) ou les PNJs (machin / machine, que tu aimes bien, a l'air étonné/déçu de ta trouille).

Ne soyez pas trop lourd sur le sujet. Il ne faut pas dévoiler votre jeu à ce moment là. L'important est d'avoir un maximum de joueurs en bas, mais il reste des solutions plus violentes pour plus tard.

À l'étape (5), Corce devient très prudent, ordonnant que personne ne touche à l'Arme. Il demandera aux PJs s'ils entendent Whitebear (ce n'est pas le cas), puis la fera enrouler dans une lingette, et hisser en haut de la fosse. Les joueurs peuvent voir à quel point il est respectueux et admiratif. Si les joueurs s'étonnent qu'il ne la saisisse pas aussitôt, il dira qu'il ne veut pas risquer de se lier à elle dans ce drôle d'endroit, où les choses ont l'air de ne « pas marcher comme il faut » pour les Armes. C'est Véale qui lui a soufflé cette idée un peu plus tôt pour le tenir à l'écart de Whitebear aussi longtemps que possible.

Ensuite, l'étape (6) se déclenche. Il faut impérativement qu'à ce moment là, Tinie et Véale soient hors de la fosse. Au pire, Véale peut être sacrifié, mais Tinie étant à la manœuvre pour la suite, elle ne doit pas y rester.

Dès que l'Arme est hors de portée des joueurs, les agents de la Mort carmin coupent toutes les cordes qui permettent de descendre dans la fosse. Si un joueur est en train d'y grimper, c'est encore mieux. S'il y a un joueur récalcitrant encore en haut, plusieurs Thunks l'attaquent pour le pousser en bas. Ce sont des fanatiques meurtriers, persuadés d'œuvrer pour la grandeur de la faction. Jouez les à fond, offrez une belle mort à ceux qui sont en bas face au joueur, et sacrifiez en autant que vous voulez pour jeter dans la fosse les Armes que vous n'aurez pas réussi à manipuler.

CONCLUSION ?

Votre but est de parvenir à l'étape (9) : Les Armes-brisées en bas dans la fosse, et Tinie en haut, brandissant Whitebear. Les joueurs, sans pouvoir, n'entendent rien, et ne peuvent pas communiquer avec l'Arme-Dieu.

Après quelques instants, Tinie se penche vers les joueurs, et leur lance un cri d'adieu avant de tourner les talons, et de partir avec ses hommes, alors que la neige redouble au dessus de cette scène désolante.

« - Voila votre punition pour avoir déplié à la Mort carmin ! »

LES FORCES ARMÉES DE LA MORT CARMIN

Les membres et soldats de la Mort carmin présents sont donc :

- Véale et son Arme
- Inianik et ses quatre hommes
- Quelques gardes parmi ceux qui accompagnent l'expédition de Corce

ET DU CÔTÉ DES PJs ?

- Les PJs
- Temos Corce, le pauvre, qui ne comprend plus rien
- Quelques gardes et porteurs parmi ceux qui accompagnent l'expédition de Corce

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Comment sortir d'un trou avec classe (et sans y passer un millénaire complet cette fois-ci).

Une petite aventure en territoire thunk avec magouille, assassins et partouze géante, avant de reprendre le chemin de la vengeance.