

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Pas de nouvelle particulière cette semaine. Aucune info sympa, aucune catastrophe, et même pas d'anecdote cocasse à raconter en biaisant pour être vaguement amusant.

Du coup... au boulot !

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

**MENEURS ONLY !**  
CAMPAGNE  
ÉCLATS DE LUNE

### 9. SUSURREMENTS EN TÉNÈBRES MAJEURES (2/2 par Rafael)

Suite et fin du passage souterrain des aventures des Armes-brisées, avec une rencontre bizarre, que vous jouerez – à votre choix – en mode fun, burlesque, horreur ou post-moderne. Que de libertés ! Vous ne direz plus qu'on vous brime, après ça.

#### ET UN GRAND FRACAS VINT DU CIEL

La seconde partie de ce scénario commence par un signal assez clair. Alors que la journée en est à son dernier tiers – dix-huit heure à peu près – un tremblement résonne dans les tunnels. Après quelques secondes à se demander ce qui se passe, c'est un bang massif et brutal qui résonne dans le plafond des canaux.

Des rocailles, stalactites ou pierres taillées, se mettent à dégringoler. Faites donc quelques jets de dés pour que vos joueurs se mettent à l'abri, aide un figurant ou l'autre, et posent des questions. Puis annoncer la couleur. Brutalement.

- Les pouvoirs maintenus viennent de sauter. Tous. Les Armes « disparues » réapparaissent. Les auras, invisibilités, métamorphoses, sautent aussi. Aucune parade.

- Les Armes brisées non tenues en main tentent une prise de contrôle le temps de se retrouver dans la main de leur Porteur. Pas question de rester dans un tonneau ou sous une couverture. Et on ne demande pas, on exige, on contrôle. Pas de négociations.

- Toute utilisation de pouvoir d'Arme devient aléatoire. Faites un simple jet d'un D6. Pair, le pouvoir marche. Impair, ça finit en exal et rien ne se passe. Si un Porteur ou une Arme essaie de comprendre ce qui se passe, dites-lui que cela nécessite une action. Veulent-ils se pencher là-dessus pendant que le monde s'effondre ?

Puis annoncez leur qu'ils ont 5 passes, pas une de plus pour quitter les canaux. Ensuite, il arrivera un truc horrible. Définitif. Lequel ? Réfléchir à ça, à cette certitude, nécessite une action. Veulent-ils passer une passe – ou davantage – à chercher cela ?

#### Flashback, Vietnam style

Après 5 passes, il ne se passera rien de particulier. Du tout. Si ce n'est que les Armes-brisées vont s'apercevoir qu'elles se sont pris un gros coup de terreur parce cette situation ressemble BEAUCOUP à une scène de leur passé, sous Mortepente.

Amusez-vous pendant ces 5 passes à faire tourner les joueurs en bourrique. Soyez créatifs, lâchez-vous, et foutez-leur la trouille. La situation n'est pas réellement critique, mais les joueurs ne peuvent pas le savoir. Voici quelques idées supplémentaires pour stresser les joueurs. De nouveau, ce n'est pas limitatif. C'est votre table, alors torturez-les à votre guise. D'ailleurs, cette limite de 5 passes n'est qu'un moyen de poser un mur. S'ils ont l'air de partir en vrille, ou de comprendre où vous allez, libre à vous de les laisser se calmer avant. Le chiffre n'a aucune importance ; c'est la scène, le stress et l'impression du moment qui compte.

- Pas de tirage d'initiative. Surtout si vos joueurs le réclament. Le bordel et l'indécision, c'est bien mieux que les repères chiffrés.

- Lors des tours de table, sautez brusquement un joueur. Dites-lui simplement que son action précédente est plus longue que prévu. Ou qu'il a l'impression d'avoir entendu un cri, et reconnu la voix lointaine. En bref, il bloque.

- Si une Arme tente d'utiliser un pouvoir longue distance, une détection ou un pouvoir nécessitant une concentration particulière, faites planter l'utilisation. Dans un premier temps, dites au joueur que c'est une influence extérieure qui l'a bloqué. Une fois au calme, avouez-lui que c'est le stress de l'Arme elle-même qui a agit.

- Si vous faites jouer Porteurs et Armes par des joueurs différents, celle-ci est pour vous : n'hésitez pas à les traiter différemment. Soyez sec, brutal, avec les Armes. Exigez des réponses rapides, précises, et si elles ne répondent pas assez vite, dites-leur que ce sera pour le prochain tour et passez au suivant. Soyez plus coulant avec les Porteurs. Si vos joueurs comprennent que le souci vient des Armes, vous êtes un champion !

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.

• Si un joueur a l'idée géniale de se demander si Kaikuru ou Podly souffrent des mêmes problèmes, la réponse est non. Les Armes-brisées auront évidemment du mal à les contacter, si vous voulez faire durer le plaisir. Au contraire, vous pouvez vous servir des Armes figurantes pour contacter une Arme-brisée et lui dire de se calmer, que tout va bien, et clore le moment de stress.

### **Le fin mot de l'histoire**

L'histoire étant un éternel recommencement, les PJs viennent simplement de se ramasser une météorite de plus sur le museau, mais avec une bonne couche de terre entre eux et l'impact. Bon point pour eux, moins bon pour l'intégrité des canaux. Surtout que les choses vont rapidement empirer.

## **DU BRUITS SOUS LA TERRE**

Une fois les Armes calmées, la situation expliquée, le voyage reprend. Les gens sont sous tension et personne ne comprend ce qui se passe. Si un PJ flaire la vérité et parle des chutes de météores, cela va avoir des conséquences.

Déjà, un ou plusieurs figurants vont prendre peur. Si les PJs racontent qu'ils ont déjà été pris sous une chute à La Maigne, l'idée qu'ils puissent être maudits – et donc attirer les chutes – ne sera pas longue à venir. Utilisez des figurants avec qui les PJs sont déjà en froid, ou un neutre comme Gloupier. Évitez d'utiliser les deux nobliotes ou Max, leur protecteur pour ça ; on en aura besoin plus tard.

Laissez les PJs se défendre, et s'ils n'y pensent pas, utilisez un allié pour asséner l'argument le plus évident : des rocs sont tombés sur les terres batras, le Nord, le lac noir. Où étaient les PJs à ce moment là ?

Le but est juste de s'assurer que les PJs ne se mettent pas cette idée en tête eux-mêmes. Les joueurs ont une fâcheuse tendance à s'inventer des malédictions ou des capacités, et à refuser d'en démordre. Alors soyons clairs vite et tôt : ils n'attirent pas les chutes de météorites.

### **Rappel sur le décor**

Le Polac, durant la première journée de voyage – et donc au moment du choc – se trouve encore dans la section « grottes naturelles aménagées » du parcours. Les tunnels, par ici, ressemblent à un mélange de zones parfaitement naturelles, de tunnels maçonnés complexes et lisses, et de zones où la technique et l'architecture naine renforcent et sécurisent la nature. Le tout est inondé, sombre et renvoie ou étouffe les sons au gré d'une fantaisie bizarre.

Autant vous dire que les passagers comme l'équipage sont pressés d'atteindre Grancave, où commence le canal principal. De là, le trajet est encore long mais bien plus rapide. En une journée, on a couvert le double de distance et on retrouve le ciel et la lumière. Quoique le ciel, ces jours-ci, ce n'est plus ce que c'était...

Surtout, des effondrements, des éclaboussures et des bruits de craquements pierreux, accompagnent le Polac à mesure qu'il avance. L'équipage expliquera aux PJs qu'à partir de Grancave, le canal est couvert d'arches et de dalles massives, où on n'a jamais vu une fissure. Encore une raison de vouloir quitter vite la zone naturelle.

### **Travaux ralentissez !**

Au détour d'un coude, surgit ce que tout le monde craignait en silence : une zone effondrée. Ce n'est pas un affaissement total du tunnel, mais une partie du plafond et des structures de renforcement sont tombées. À présent, toute cette rocaille forme un bouchon sur le passage. Des morceaux de pierre s'entassent sur des blocs maçonnés, et des bouts de colonnes pointent hors de l'eau en récif menaçant.

Le Polac se décale lentement pour chercher un passage, mais le train de barge n'est pas le bateau le plus maniable qui soit. Pire encore, faire demi-tour ici sera sûrement un vrai défi. Laissez les joueurs s'inquiéter, proposer des idées, se renseigner et se mêler de tout ce qui les regarde pas.

Puis, une fois bien tendus, les PJs finissent par entendre des voix, sur le bouchon ou juste au-delà. Ce n'est pas clair, mais il y a audiblement quelqu'un, et même une discussion enflammée entre plusieurs personnes.

Les « personnes » en question ne répondront à aucun appel, cri ou supplication et continueront leurs papotages. Plus étrange, les gens à bord de la barge ne semblent pas les entendre... à part Max et Bakari. Ce sont en effet les Armes qui entendent ces voix, mais par le biais de leurs Porteurs. Bizarre. Et ces voix ne répondent pas aux Armes non plus, alors qu'elles sont clairement à portée. Doublement bizarre.

Une seule solution pour en savoir plus : aller voir de plus près. Il va donc falloir se risquer « à terre », escalader l'ébouli branlant et affronter l'eau et les ténèbres.

L'expédition sera à votre choix, une ballade de santé, ou un périple compliqué. Vous pouvez même traiter cela comme un conflit complet, et faire du trajet une course d'embûches digne d'un Indiana Jones de la grande époque. Entre les pierres branlantes à passer, quelques fosses d'eau profonde – habitées ou non – pour stresser les Armes, et une chute du plafond au pire moment, il y a moyen de s'amuser.

L'important est de finir avec des PJs stressés, s'ils ne l'étaient pas assez, pour les surprendre et leur assener sur le coin du museau un spectacle... surprenant, pour faire dans l'euphémisme à poil ras.

### **Les nains, c'est très décevant, de près**

La discussion dont les PJs cherchent la source, se tient près de la paroi du passage. Là, une plaque massive est calée sur l'ébouli, tout contre la paroi de roche brute. Une trentaine de personnes se tiennent autour de la base d'un pilier de soutènement, discutant visiblement dudit pilier. Il est de fabrication naine, comme tout ce qui sert d'architecture de base dans les canaux, et sa base s'enfonce dans l'eau, entre la plaque effondrée et la paroi de la grotte.

Si vous avez une bonne idée de la situation, vous devez vous demander comment trente personnes se tiennent sur un morceau de plaque, sur un éboulement, et comment tout ce beau monde est arrivé là. Explication point par point.

Les « personnes » en plein débat sont en fait de petits personnages, ou plutôt de petites statues d'une douzaine de centimètres de haut. On dirait de la terre cuite, et ils ressemblent à des nains, tels qu'on peut les voir en statues dans le grand Nord, près de Rockford ou dans quelques villages des montagnes. Les statuettes sont plus décorées que les versions nordiques, plus précises, et paraissent presque neuves.

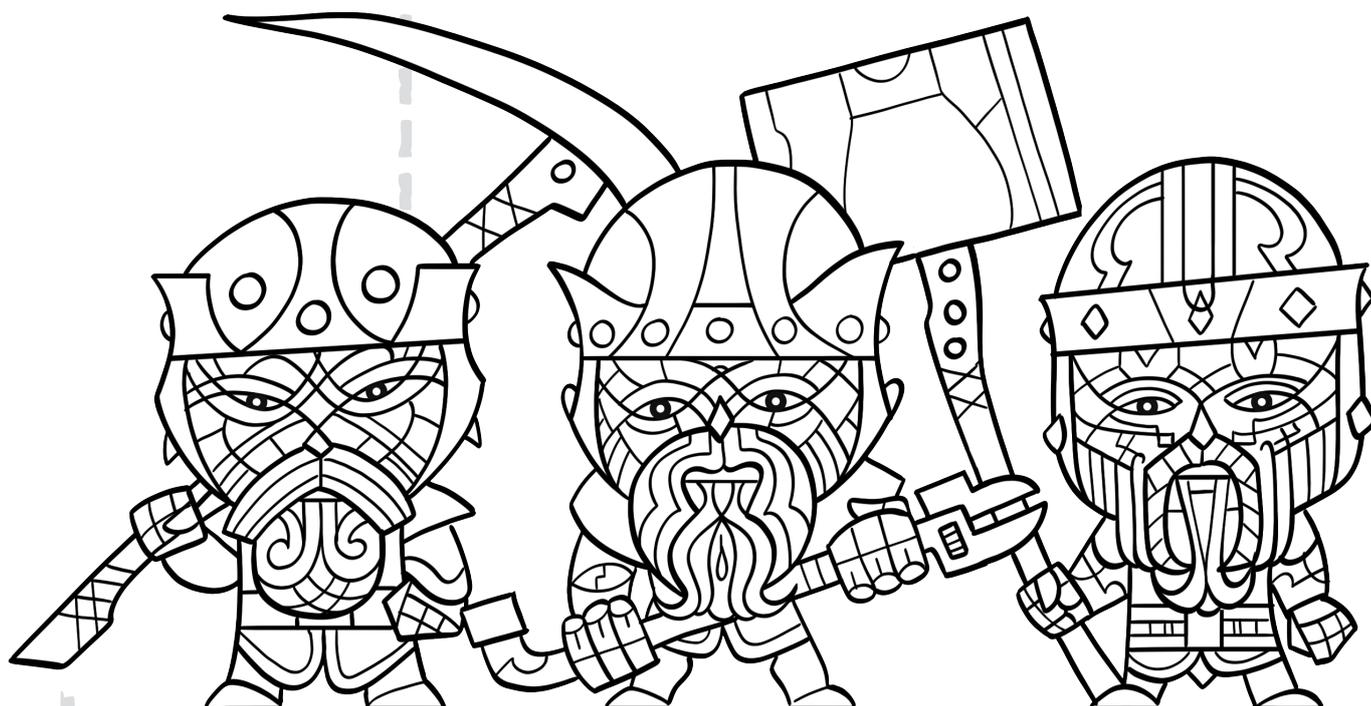
Et évidemment, elles bougent, même si leurs petits corps rendent les gestes nerveux, bizarres et saccadés. D'ailleurs la plupart sont armées, ou plutôt équipées, mais les joueurs ne le réaliseront qu'arrivés près du groupe. On verra alors des marteaux – énormes à l'échelle des statuettes, des clés ayant l'air d'épées bâtarde dans leurs mains, et des pointes de fer, barres à mine ou vrilles. Toutes sortes d'équipements de travaux auxquels s'ajoutent quelques balais, et deux nains aux énormes mains, large comme des pelles.

Pour se simplifier la tâche, on appellera dorénavant ces créatures les Minains, mais je suis certain que votre groupe trouvera son propre terme, rigolo ou ridicule.

### **Réunion au sommet**

La discussion, une fois à portée d'oreilles, se tient dans un langage compréhensible mais surprenant. Quelques tests d'Orateur, d'Érudit et d'Artisan, permettront de le définir, comme très ancien, mais surtout très spécialisé. Les Minains ne discutent presque que de boulot, de ce qu'il convient de faire, pourquoi, comment, de la procédure et de l'équipe la plus adaptée à affecter au boulot.

Sauf que là, apparemment, il y a un souci sur la nature du travail. Une partie des Minains est persuadée qu'il faut détruire le tunnel, une autre qu'il faut au contraire tout réparer, et une enfin, qu'il faut trouver un chef à qui laisser la responsabilité.



## PARLER AUX MINAINS

Les Minains ne sont entendus que par les porteurs d'Armes, et donc par leur Armes-Dieux.

Précision importante : les Armes entendent les Minains par les oreilles de leur Porteur, et les deux comprennent ce qui se dit. Une Arme sans Porteur n'entend absolument rien.

Pour parler aux Minains, c'est aux Porteurs d'agir. Les Armes n'ont aucun contact, et personne ne répond à leurs appels dans le fluide.

Les humains non-Porteurs, lorsqu'ils assistent à une discussion, entendent un vague babillage. Toutefois, c'est très faible, bien trop rapide et aigu pour être compréhensible.

Si on demande aux Minains d'expliquer leur mode de conversation, ils diront simplement qu'ils se parlent. Ils ne comprennent pas la question et s'en fichent un peu. Trop compliqué et inutile pour le travail.

Ils n'entendent pas les Armes, et c'est tant mieux. Ils entendent les humains, mais ceux-ci ne les comprennent pas, et c'est très bien comme ça. Les porteurs d'Armes les entendent et les comprennent, mais il suffit de les ignorer, alors tout va bien.

Les PJs sont donc, clairement une anomalie. Les Minains les entendent, leur parlent, et semblent intéressés. Mais après tout, ce sont bien des contremaîtres, non ?

## LE PLAN ZÉRO

Si les PJs demandent ce qu'est le plan Zéro, les Minains seront gênés, et refuseront d'abord de répondre clairement.

Il s'agit bien-sûr de la destruction totale des tunnels, pour priver les Elfes de l'accès au canal et d'une voie de fuite.

Le fait qu'il n'y ait plus d'Elfe depuis plus d'un millénaire leur passe totalement au dessus de la tête.

Quel rapport avec leur travail ?

Normalement, c'est le moment où vos PJs voudront intervenir. En réalité, ils sont les seuls à pouvoir le faire, puisque les Minains ignoreront tout autre intrus, le traitant comme s'il faisait partie du décor. Attitude surprenante de la part d'un bout de terre cuite, certes, mais que voulez-vous, c'est leur style. Pire, ils ignoreront aussi les autres porteurs d'Armes, même s'ils paraîtront s'en méfier davantage.

Ils feront de même avec les PJs au début, puis ceux-ci s'apercevront que Deux Minains discutent à voix basse en les regardant. Si les PJs insistent ou s'adressent au duo, les autres Minains finiront par les regarder bizarrement, et l'un d'eux ira taper sur le casque d'un « à clé », et lui désigner le groupe. Ce sera le porte-paroles du groupe.

Les Minains expliqueront alors leur souci – détruire ou pas le canal – aux PJs, et leur demanderont s'ils ont eu de meilleurs infos. En poussant un peu la discussion, on pourra se faire une idée de la situation.

Les Minains n'ont aucune notion du temps long – rien qui dépassent l'heure et la durée d'une tâche – mais ils attendaient depuis « longtemps » des instructions, dans une « zone d'attente ». Là, une alerte est arrivée, indiquant des dégâts importants sur un poste de contrôle. L'heure correspond à la chute de météore, évidemment. Une partie des leurs s'est dirigée vers la zone de commandement, et l'équipe 215 – la leur, donc – est partie en patrouille dans le secteur, pour voir s'il y avait des dégâts. Une fois arrivés ici, ils sont tombés sur l'ébouli et ont réalisé qu'ils n'étaient pas d'accord sur la suite des opérations. Une partie des Minains pense qu'il s'agit d'une opération d'entretien courant, sans plus. L'autre est certaine que l'attaque sur le poste de contrôle 3 est le signe que le plan Zéro est lancé ; donc on détruit tout !

Voilà la situation. Sans nouvelle des équipes parties au poste de contrôle, sans ordre précis et à jour, les Minains sont perdus. Heureusement, c'est à ce moment que des contremaîtres sont arrivés ! Qui donc ? Mais les PJs, évidemment !

### Contremaîtres, c'est une bonne situation ?

Les PJs seront sûrement ravis de se voir catapultés contremaîtres, mais surpris, aussi. Si vous voulez faire durer le suspense, et s'il y a un PJ hysnaton nain, donnez leur l'impression que c'est le facteur racial qui fonctionne. Mais ce n'est pas le cas, et en fait, les Minains seront très méfiant envers Marique et Gloupier, pourtant « nains » tous les deux. Ce ne sont pas non plus les Armes, et les Minains finiront même pas demander à Bakary et Max de se taire et de leur fiche la paix. Rappelons enfin que les nains n'entendent pas les Armes.

Au final, ce sont eux l'anomalie : les PJs, porteurs des Armes-brisées.

C'est au meneur d'amener subtilement les joueurs à comprendre où se situe leur particularité. Selon les groupes, ce sera plus ou moins facile, mais c'est assez faisable. Cette particularité, c'est que les PJs ont déjà rencontré et discuté avec un Nain.

Et je ne parle pas d'un hysnaton, même primarius. Non, je parle d'un Nain, vrai de vrai, né nain, de parents nains, dans une cité naine. Car en fait, on vous a « un peu » menti au sujet de ce bon Brard...

### N'est pas mort ce qui à jamais dort...

Brard est bel et bien un Nain. Un véritable membre de la vieille race du Nord, et même un des rares<sup>(1)</sup> à parcourir Tanæphis. C'est même un Nain particulier, puisque membre d'un ordre lié aux Rois-sorciers nains. Je pourrais m'étendre sur le sujet, mais il occupe un chapitre entier de *Silences*, dont je vous laisse vous y référer<sup>(2)</sup>.

Pour ce qui concerne cette campagne, gérer Brard comme un puissant fusionné est la meilleure solution, et on s'y tiendra pour le moment. Simplement, les Minains, dans leur obsession du travail et des procédures, n'ont pas eu le mémo sur le côté « secret » de Brard, et vont donc lâcher l'info sans aucun remords.

Le pire c'est qu'ils n'ont pas d'infos croustillantes à révéler, et ne savent rien sur les cités, l'histoire ou les secrets des Nains. Ne vous en faites pas, il ne lâcheront rien d'essentiel à vos joueurs sur les secrets de l'âge des mythes<sup>(2 bis)</sup>.

Ce qu'ils savent, et peuvent donc expliquer aux PJs lors de la discussion, se résume assez facilement.

- Les PJs ont été « en contact » avec un « Haut-Noble ». Si on leur demande de s'expliquer sur ce terme, ils diront que c'est un chef, et poussé plus avant, diront que c'est un « gros chef, pas un des Grands-Gros tout en haut, mais un vachement gros ».

- Les Minains auront du mal à expliquer le concept de « contact », jusqu'à ce que l'un d'eux disent que là, par exemple, ils sont en contact avec les PJs. Par contre, le contact est bizarre, sans protocole clair et les PJs n'ont, par exemple, pas d'identifiant, eux.

(1) Oui, cela veut effectivement dire qu'il y en a d'autres, mais on en reparlera en détail dans *Silences*. Comme promis, Brard réapparaîtra dans *Éclats de lune*, et vous pourriez même avoir une autre surprise « old-school » avant la fin de la campagne.

(2) Oui, c'est méchant comme blague, mais que voulez-vous, je suis comme ça.

## NOTICE D'UTILISATION

Les Minains sont, pour résumer grossièrement, un bidule à mi-chemin entre l'homoncule, le drone, le mort-vivant et le robot à tout faire.

Ils ont l'air de petites statuettes, d'une seule pièce, mais en réalité se sont des assemblages complexes de pièces inextricables sous une armure solide.

Ils se déplacent comme tout le monde, en marchant ou courant, mais peuvent soudain se mettre à courir sur un mur ou au plafond en ignorant la gravité. Par contre ils ne volent pas mais peuvent être lancés ou projetés. Juste, ils collent aux murs et aux parois. Ils ne savent pas comment, mais c'est bien utile pour travailler, donc tant mieux.

Les Minains sont spécialisés par leur équipement mais plutôt adaptable. Si l'un d'entre eux est détruit, les autres récupéreront son outillage, au cas où.

Leur force et surprenante, surtout vu leur taille. Ils abattent le travail de trois hommes sans difficulté, et sont très compétents sur l'artisanat de la mine, de la construction et de la casse. Si on leur donne des instructions précises, ils savent aussi faire d'autres choses, du moment qu'on leur dit que c'est utile.

Leur endurance est effrayante. Ils travaillent sans interruption et sans perdre le rythme. Il faut taper dessus comme un sourd pour briser un Minain, et il se casse alors d'un coup.

Un Minain détruit ressemble à une grosse carapace remplie de petits bidules métalliques complexes, baignant dans une gelée huileuse, remplie de fils ou de poils cassants. Au milieu de tout ça, un bloc plus gros, ressemble à un morceau de chair cristallisée.

C'est d'ailleurs la seule partie que les autres Minains voudront absolument récupérer pour l'emmener sous l'eau, ou la briser s'ils ne peuvent l'emporter.

• Normalement, les PJs devraient sauter sur cet indice et demander l'identifiant du « *Haut noble* » avec lequel ils ont été contacté. Les Minains, ravis de pouvoir se référer un peu à des codes, grades et repères, ne se feront pas prier. Si les joueurs n'y pensent pas, ce sera à vous de le glisser dans les discussions, en finesse. L'identifiant est « Barardh-7 ». Même déformé, le nom correspond et vos joueurs devraient frétiller d'excitation. Il y a encore des Nains sur Tanæphis, et ils en connaissent un.

• Petit détail technique : le « marquage » que lisent les Minains se fait par le Gardien lorsqu'il parle à des porteurs d'Armes. Ce sont donc les Armes-brisées qui portent cette marque. Si votre groupe n'était pas au complet lors du scénario 04, les Armes absentes ne sont pas marquées. Les Minains traiteront donc leurs Porteurs comme Bakary et Max, ou à peine plus poliment, si les PJs insistent.

## PAR ICI LA SORTIE !

Si la discussion avec les Minains se passe sans trop de heurts, il sera possible de se faire aider pour la suite du voyage. Notez toutefois que les drones, même si tout se passe très bien, ne peuvent pas quitter leur « secteur d'affectation ». Ils préviendront les PJs, mais le secteur en question frôlant Grandcave, ce sera bien suffisant.

Avec une bande de Minains pour ouvrir la voie, renforcer les passages douteux, et virer une bande de morts-noyés au besoin, les PJs sont pour ainsi dire déjà sortis d'affaire. Les Armes-brisées, toujours secouées par le « bon vieux coup de la caverne sur la tête » ne demanderont pas mieux.

À mi-chemin, une autre unité rejoindra les Minains de la première bande, accélérant la cadence des travaux suivants. Le groupe verra deux ou trois groupes passer au plafond, filant d'un chantier à un autre, pour participer à l'état des lieux. Si les joueurs ont poussé les Minains à réparer, on entendra des travaux dans quelques passages latéraux. C'est que c'est actif, ces petites bêtes !

### Les associés associés

Si vos PJs ont décidé de commencer la rencontre en massacrant les Minains, la fin sera un peu différente. Moins de discussion déjà et quelque drones en morceaux. Mais la marque de Brard sur les Armes est toujours là, et les Minains s'en apercevront. La barge sera donc « escortée » de loin par les drones survivants, se déplaçant dans l'ombre au plafond ou sur les murs des tunnels.

Les Minains laisseront les PJs se débrouiller pour passer le premier éboulis en le faisant s'effondrer ou en cherchant un autre chemin. Mais ils préviendront un groupe plus loin de faciliter le passage des « contremaîtres bizarres ». Le but des drones, dans ce cas, et de se débarrasser rapidement des PJs pour continuer leur travail. La barge apercevra donc des passages dégagés dans les effondrements, et des groupes de Minains les regardant passer en silence, l'air froid comme de petites pierres tombales. Peut-être l'occasion de retenter une discussion ?

Autour, ce seront des craquements et des effondrements dans les tunnels proches. Car oui, sans les PJs pour faire pencher la balance, les Minains finiront par choisir de tout détruire, au cas où. Quelqu'un finira par les arrêter, mais les canaux resteront fermés pendant des mois après cette catastrophe, et Pôle en souffrira...

### Grancave, ville lumière (c'est relatif)

Amis ou ennemis, les Minains cesseront leur escorte avant les tunnels d'accès à Grancave. Là, c'est un joyeux bordel, tout le monde essayant de comprendre ce qui se passe, et le groupe devra doubler d'efforts pour rester discret. Parions que les PJs regarderont l'énorme Nain de pierre qui soutient le plafond de la caverne avec de légers doutes. Il restera pourtant calme, même si un ou deux jets de dés sont possibles pour entretenir la paranoïa ambiante.

L'hôtellerie avec laquelle travaille le capitaine Poss aura gardé les chambres des passagers jusqu'à minuit, puis les louera au plus offrant en cas de retard. L'occasion de rappeler aux PJs tous les gens qui leur ont recommandé la discrétion. L'occasion aussi de rappeler aux joueurs les règles sur les prises de tension.

Le lendemain matin, ce sera le départ pour la sortie des tunnels, avec un équipage pressé et stressé. Si les PJs ont bien géré la veille, ce seront peut-être, aussi, des amis avec qui ils auront fait la fête pour célébrer leur survie. Encore une fois, cette partie du scénario n'appartient qu'à vous. Je vous laisse gérer ça au mieux, amis meneurs.

*Prochaine étape : Colpocèle, pour une visite express. Puis départ pour l'Est, le front et les mille surprises de la frontière mouvante. Dans le prochain Opus, sauf retard de livraison ou empêchement majeur : « Scénario 10 – Le massacre des innocents »*