

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°96 - 30 NOVEMBRE 2016

Sans rire, c'est fini ? sérieux ? Heu... presque ? Ce Chagar contient bien la fin du scénario, mais le prochain numéro fera un petit retour sur certains aspects de l'histoire. Si vous avez des questions ou envies de précisions sur un point ou un autre, c'est le moment ou jamais de vous manifester !

Toutefois, vous avez lu la totalité du premier scénario d'Éclats de lune. À présent, vous avez une meilleure idée du style de rédaction que nous suivrons pour la suite de la campagne. Alors ? Convenable ? Suffisant ? Agréable ? Des problèmes ? Des conseils ou des envies pour la suite ?

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 01 – « LES EXCAVÉES » – 5^{ÈME} PARTIE

Dans le précédent épisode de ce scénario, les Armes-Dieux retrouvaient et libéraient les membres de la famille Gantés-de-Rémillons, retenus en otages par les hommes d'Anathos. À présent, il ne leur reste qu'à retrouver Eclipse et à comprendre enfin ce qui se passe dans cette étrange histoire.

BASSEPLACE

Le petit bourg de Basseplace est situé à une journée de cheval de Berkner. C'est un endroit sans grand intérêt, qui sert surtout de relais à chevaux aux troupes qui surveillent la région. Autour du bourg, on trouve donc une foule de fermes et de petits hameaux qui fournissent vivres et fourrage, eux-même entourés d'autres exploitations travaillant à nourrir Berkner. Un endroit idéal si on aime l'agriculture et le calme, et diablement chiant dans le cas contraire.

Eclipse et son porteur, Renoir Gantés-de-Rémillons, vivent dans une ferme perdue dans la campagne, entouré d'hommes travaillant pour Herasmus Victor, le Porteur d'Anathos. En réalité, Eclipse ne fait pas grand-chose ici, attendant simplement le bon vouloir d'Anathos. S'il se rebiffe, s'enfuit ou se retourne contre ses géoliers, Anathos fera tuer la famille de Renoir, et ça, l'Arme ne peut l'accepter.

Libérer Eclipse

À Basseplace, la plupart des gardiens d'Eclipse sont persuadés que les Gantés sont retenus à Néro ou à Glassud, ou même déjà morts. C'est Timon qui amenait les lettres ici, se faisant passer pour un membre de la poste militaire hégémonique. En l'interrogeant ou en examinant ses plans et ses laissez-passer, les joueurs retrouveront donc facilement Basseplace et la ferme.

Quelle que soit l'approche qu'ils tentent - discrète, fûtée, bourrine ou kamikaze - laissez les joueurs s'amuser, en leur rappelant simplement qu'il serait peut-être dangereux de laisser des survivants filer prévenir Anathos. La seule chose que les joueurs ont à faire pour libérer Eclipse, c'est de lui révéler que les Gantés-de-Rémillon sont à l'abri. Toutefois, il serait aussi bon de récupérer quelques renseignements en cours de route, histoire de ne pas rater la fin du scénario.

Notez que si les joueurs attaquent et commencent le massacre sans prévenir Eclipse ni se faire reconnaître, l'Arme et son Porteur risque de paniquer. En effet, on lui a ordonné de se tenir tranquille et de ne pas faire de vague, sous peine de perdre sa famille. N'hésitez pas à faire peur aux joueurs en rangeant Eclipse du côté des hommes d'Anathos, jusqu'à ce qu'on lui explique que les otages ne risquent plus rien.

Une fois le combat terminé, Renoir voudra voir sa famille et s'assurer que tout le monde est sain et sauf. Si des gens manquent à l'appel, lui et Eclipse voudront organiser des recherches, ou lancer des secours. C'est une attitude un peu étonnante pour une Arme, mais qui paraîtra assez familière aux PJ's, leur rappelant leur propre attitude vis-à-vis des Hadits.

Eclipse finira par reconnaître les Armes, si ce n'était déjà fait, mais s'étonnera de leur apparence étrange - les veines d'or qui les parcourent à présent. Il sera donc temps de se lancer dans une soirée « échange d'histoires » afin de remettre tout le monde à jour. Vous connaissez déjà l'histoire d'Eclipse (cf. Chagar n°94) et le moment est venu de la partager avec vos joueurs. Ayant perdu de vue les Armes des joueurs après son départ du groupe (cf. Prologue, questions 85 et 86), Eclipse voudra en savoir plus sur leur disparition et leur nouveau look. En apprenant la destruction de Glan'drim, Eclipse sera profondément choqué, et partagera visiblement la tristesse des Armes-brisées.

Si les joueurs refusent de raconter leur destin, Eclipse se refermera, craignant une nouvelle manipulation. Au meneur de faire comprendre à l'équipe qu'Eclipse a subi un vrai traumatisme avec la trahison d'Ahtyz / Anathos. C'est d'ailleurs lors de ces échanges que les joueurs apprendront le nouveau nom de leur ennemi, et donc, qu'il est bien mêlé à tout ça et encore actif.

LES PROJETS D'ANATHOS

Avant de jeter les joueurs sur la piste de leur Némésis, laissez-moi vous expliquer un peu la situation et ce qu'Anathos cherche à faire en ce moment.

Comme expliqué dans le Chagar 94, Anathos / Ahtyz est animé d'une haine sans fin contre l'Empire dérigion, depuis la destruction des tribus sekekers lors de la purge de l'Age d'or. L'attente fut longue, et tout ne fut pas facile, mais après plusieurs siècles à ronger son frein, à accumuler contacts et alliés, il est prêt à en finir avec l'Empire.

Il est actuellement porté par un membre du grand conseil vorozion, un ancien militaire nommé Herasmus Victor, conseiller populaire du canton de Belgrano. Son porteur est un homme emporté, brutal, qui a trouvé en Anathos une âme sœur. Il a intégré sa haine des Dérigions d'autant plus facilement que ce n'est pas une opinion rare dans l'Hégémone. Membre des courants bellicistes du conseil, il fait croire à ses alliés politiques qu'il voyage pour récupérer des infos et des soutiens pour la guerre, mais consacre la majeure partie de son temps à préparer son grand plan.

Depuis qu'il est devenu le porteur d'Anathos, Victor utilise aussi des forces venues de la Mort Carmin, ce qui lui a valu quelques ennemis au conseil (où l'Equerre est très représentée, et n'apprécie pas que la Mort carmin se mêle de politique) mais aussi dans la Mort carmin (où certaines Armes les plus agressives ne veulent pas voir la politique salir et souiller leur belle violence pure et impartiale).

Mais Anathos et Victor se fichent de tout ça. Ce qui les intéresse actuellement, c'est d'en finir avec Pôle.

Depuis que les Vorozions ont pris la Forteresse des glaces, et fermé les chemins les plus évidents entre les terres piorades et la côte noire, le conseil a une meilleure perception de ce qui se passe dans le Nord. En particulier, les Vorozions se font maintenant un bien meilleure idée des conflits entre les Piorads et les Dérigions.

Depuis la chute des forts, les pillards piorads ont repris leurs prédatations sur le nord de l'Empire. Évidemment, une part de ces attaques se fait vers Pôle, où la richesse et la gloire à conquérir sont immenses, mais où les risques sont aussi bien plus grands. Ce n'est pas forcément suffisant pour arrêter tous les Piorads, mais les voir tous comme des brutes sans cervelle, assoiffées de gloire et de combats, serait une grave erreur. Logiquement, une bonne part des groupes de pillards partent donc vers le sud-ouest, contournant les Prudences pour s'abattre dans les terres moins protégées de Sourti, poussant parfois jusque dans le Zathenais ou le sud du Centrepôle. Cette routine est bien en place aujourd'hui, et ne satisfait pas du tout Anathos. Son plan consiste donc en un magnifique coup de pied au cul donné aux Piorads, histoire de les remotiver un peu.

La chute de la citadelle

Les Piorads sont des guerriers redoutables, tout à fait capables de jauger un ennemi. Ils ont compris depuis longtemps que la citadelle des glaces était quasi-imprenable par des méthodes conventionnelles. Toutefois, cela n'empêche pas de s'amuser et de garder l'ennemi en éveil, en jouant un peu des muscles. Régulièrement, des troupes piorades s'assemblent à portée de la citadelle des glaces pour l'attaquer, tester ses défenses, justifiant ainsi de longue beuveries viriles entre les clans assemblées pour cette attaque.

Les Piorads appellent ça « la danse de Beorden », en souvenir d'une des premiers grand chefs tombé lors de ces attaques, et cela fait des décennies que cette tradition stupide perdure.

Il y a peu, un noble dérigion a contacté des chefs Piorads pour leur proposer un petit défi : un véritable combat, entre les tribus piorades et une troupe dérigione, agressant la citadelle en tenaille. Une fois les Vorozions écrasés, leurs troupes s'affronteraient, et le vainqueur pourrait revendiquer la citadelle pour lui-même. Quelques Nordhs ont même était conviés, provoquant un rassemblement inédit pour une « danse ». Sauf que l'offre ne vient pas d'un Dérigion, mais d'Anathos, via plusieurs alliés au sein de la Mort carmin, et de quelques espions du conseil de Néro à Pôle ou dans le Nord piorad. Le but du traître et de provoquer une attaque sans précédent sur la citadelle, et d'aider à sa chute. Une fois la citadelle aux mains des Piorads, et avant qu'ils s'étonnent de l'absence des Dérigions, Anathos tuera la quasi-totalité des Piorads dans une tempête de fluide déclenchée par Eclipse.

Lorsque d'autres Piorads viendront voir ce qui s'est passé, ils trouveront la citadelle à terre, et une ribambelle de chefs morts dans des circonstances franchement douteuses. De quoi relancer, avec un peu d'aide des alliés d'Anathos, une belle rage anti-dérigione dans le Nord, et provoquer une vraie reprise des attaques piorades sur Pôle.

Cela fournira à Anathos et ses alliés politiques une occasion en or de relancer l'effort de guerre vers Pôle, afin de profiter des attaques piorades. Avec deux fronts aussi proches, la capitale impériale ne tiendra pas longtemps, d'autant qu'Anathos prépare aussi quelques surprises pour déstabiliser la ville de l'intérieur.

RAPPELS CULTURELS SUR LA CHAÎNE DES FORTS ET LA CITADELLE DES GLACES

La chaîne des forts est le nom qui désigne un ensemble de places fortes dont la construction commença pendant la seconde moitié du quatrième siècle du calendrier de Néennes. Ces fortifications devaient servir à empêcher les pillards piorads d'attaquer les terres impériales, et c'est ce qu'elles firent pendant quatre siècles, avant que vienne la chute du égase.

(...)

Tout au long du huitième siècle, la chaîne des fort se détériora lentement, perdant de nombreuses tours et plusieurs forts. On retrouve les grandes lignes de cette détérioration dans l'historique de Tanæphis de 710 à 800 dN (cf. Métal pages 84 à 86).

(...)

En 820 dN les légions de l'Hégémone attaquèrent la citadelle des flots cendrés. Les historiens de Pôle racontent que les courageux défenseurs dérigions périrent pour défendre les derniers joyaux de la chaîne des forts. Les annales de la légion indiquent au contraire que les combats furent rapides et que plus de la moitié des défenseurs se rendirent, acceptant de devenir des citoyens de l'Hégémone. Une partie d'entre eux restèrent même sur place, pour servir la légion dans la forteresse fraîchement renommée « citadelle des glaces ». Si les historiens n'arrivent pas à se mettre d'accord, on n'est pas sorti d'affaire.

[Pour une version complète et détaillée, relire les Chagars 64 et 65]

LA VENGEANCE A PORTÉE DE MAIN

À présent, les joueurs savent qui est leur ennemi et où le trouver. Si Ahtyz était perdu dans les brumes du temps, Anathos est bien connu, et son Porteur, le puissant Herasmus Victor, est facile à localiser. Le souci, c'est qu'en tant que conseiller, il est protégé et dispose de moyens considérables.

Heureusement, si les joueurs font leur travail, il leur reste une belle piste à exploiter. En effet, la date de la danse de « la danse de Beorden » est tout proche, et les choses sont en train de se lancer. Victor, avant de partir lui-même vers le nord en bateau, a envoyé des messages à plusieurs alliés qui doivent se rassembler à la citadelle des glaces. Et évidemment, il a envoyé des ordres à ses hommes de Berkner et Basseplace.

Que les joueurs soient à Berkner, juste après la libération de la famille, ou à Basseplace avec Eclipse, ils verront arriver un messenger rapide, qui demandera à parler au chef de l'équipe locale (Timon à Berkner, et un certain Alicius à Basseplace). Il sera facile de récupérer le message en bluffant, baratinant ou massacrant le messenger.

La missive est assez simple, donnant les ordres suivants aux deux groupes :

Message (1) reçu à Berkner – *Rassemblez le groupe, embarquez les Dérignons, et partez vers la citadelle des glaces en louant un bateau. Débarquez à Selgrive, et entreposez la famille là-bas, en laissant une garde minimale. Emmenez Dame Hélène à la citadelle, et faites-la entrer discrètement. Je vous retrouve là-bas. (HV)*

Message (2) reçu à Basseplace – *Rassemblez le groupe, embarquez le Dérignon et son Arme, et partez vers la citadelle des glaces en passant par le Grondeux. Présentez les documents joints à la garnison, et prenez possession du chariot et des marchandises. Emmenez tout ça à la citadelle, et stoker tout discrètement dans une des remises. Ne laissez pas les gens de la citadelle fouiller le matériel. Vous avez toutes les autorisations nécessaires dans les enveloppes jointes ! Je vous retrouve là-bas. (HV)*

À vous de décider quand les PJs recevront le message, selon les actions des joueurs et l'ambiance que vous voulez donner. Leur balancer la lettre à Berkner, avant même qu'ils ne sachent tout de cette histoire, peut être un bon moyen de les noyer un peu. Si vous voulez les épargner, attendez qu'ils aient bien fini de ratisser la région, ou qu'ils soient un peu en panne de pistes à exploiter.

EN ROUTE !

Le (HV) dans la signature des lettres est plus que probablement Herasmus Victor, et les joueurs ont donc à présent une piste vers leur adversaire et leur vengeance. Il ne sera peut-être pas facile de lui tomber dessus dans un endroit comme la citadelle, mais ce sera toujours plus facile qu'à Glassud ou Néro. Et puis, si vos joueurs sont fichus comme la majorité des curieux maladifs qui hantent les tables de France, il devraient vouloir savoir ce que mijote leur ennemi avant de lui arracher la tête, juste au cas où.

Aux joueurs de choisir leur route, même si la piste du Grondeux paraît plus alléchante au premier abord.

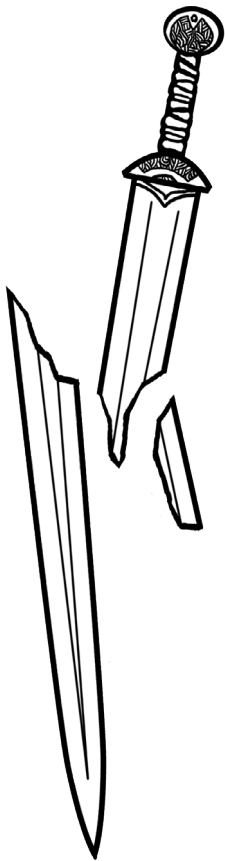
Le Grondeux

Un village, à peine assez peuplé pour justifier un nom, et un bouge si miteux que les voyageurs campent parfois à l'extérieur de l'enceinte juste pour échapper à l'odeur de la bière. Son seul intérêt est un pont qui permet de passer une grosse rivière. À cause de cela, la légion a décidé de stocker un peu de matériel destiné aux troupes qui combattent dans les Crêts. La garnison, située à quelques kilomètres du Grondeux, est un petit village de tentes et de maisons en bâti léger ; c'est une sorte de camp disciplinaire ou les autorités militaires de la région assignent les flemmards, les fortes-têtes

et les incapables sans piston. Lorsqu'ils n'ennuient pas les gens du village, ils surveillent vaguement une quinzaine d'entrepôt ou l'armée garde ses stocks.

Dans celui que désigne les documents récupérés par les joueurs (message 2), on trouvera un chariot bâché rempli à raz bord de matériel divers.





Les caisses soigneusement fermées et empilées – certaines sont mêmes scellées par des nœuds de cuir ciré – contiennent plusieurs choses intéressantes :

- Des uniformes dérigions. Un examen précis révélera que certains de ces uniformes ont été pris sur des cadavres, puis soigneusement réparés.
- Un équipement de cavalerie complet, permettant de harnacher un cheval à la mode dérigione. C'est un matériel de bonne qualité, mais un œil éduqué pourrait s'apercevoir que ce n'est qu'une copie, probablement d'origine vorozione (métal et travail du cuir parfait, mais pas assez de décorations, et finitions pas assez raffinées).
- Des armes en vrac, presque toutes d'origine ou dans un style dérigion.
- Des klidors (la monnaie piorade) en bonne quantité. Pas de quoi se payer un royaume, mais assez d'argent pour faire tourner la tête à une bande d'aventurier. Les sommes sont réparties en quinze sachets, qui ne semblent pas contenir les mêmes montants, et numéroté à la craie. Une liste au fond du coffre fait correspondre ces sacs à quinze noms, aux sonorités piorades.

Vous l'aurez compris, le matériel est destiné à maquiller la scène après la tempête afin que les Piorads qui découvriront le massacre ne doutent pas de l'identité des coupables.

Selgivre

Le petit port de Selgivre est situé à l'extrême nord-ouest de la côte noire, et constitue la dernière véritable présence de la population vorozione dans le secteur. En parlant de population, celle-ci descend exclusivement de colons forcés par la misère ou la justice à s'installer dans le coin. Ce n'est pas forcément un bon départ, et même après plusieurs générations, les gens ici ne portent pas le conseil dans leur cœur.

Le village est coupé en deux, avec la plus grosse partie située au sommet de hautes falaises, et l'autre sur une grève rocailleuse, étalée le long de massifs pontons de pierres. Les deux secteurs sont reliés par deux escaliers taillés dans la falaise, longs et fatigants. Il existe aussi un monte-charge plus reposant, actionné par une paire de polacs et un ingénieux système d'échange de poids, mais il est souvent en cours d'entretien, quand ce ne sont pas les bêtes qui sont au repos.

Le port et les pontons paraissent un peu surdimensionnés au premier coup d'œil. En réalité, si un tiers est occupé par les pêcheurs de Selgivre, le reste est à disposition de l'armée. C'est en effet ici que débarquent les troupes envoyées dans les Crêts, et celles qui remplissent la citadelle des glaces et les fortins qui dépendent d'elle.

Selon la manière dont se présentent et agissent les joueurs, Selgivre peut être un endroit assez agréable à vivre, même juste en passant. En revanche, si les joueurs abusent des laissez-passer d'Herasmus Victor, ils risquent de s'attirer de sales regards, et de consommer autant de salive que de bière à l'auberge.

VOYAGER VERS LA CITADELLE

Papiers s'il-vous-plaît !

Grâce aux papiers envoyés par Herasmus Victor à ses hommes (laissez-passer, lettres de créances, ordres de mission...) le voyage vers la citadelle devrait être assez simple. Sauf que ça, les PJs ne le comprendront peut-être pas. En effet, pour déchiffrer tout ça et se faire une bonne idée des droits et facilités que donnent les documents, il faudra un Porteur capable de lire, comprendre et utiliser ces lettres.

Même si tout cela paraît évident aux joueurs, rappelez-leur que les Armes et leurs Porteurs n'ont pas forcément la même expérience de la folie administrative qu'un français moyen.

Les solutions évidentes peuvent être de chopper un Porteur adapté, s'il n'y en a pas déjà un dans le groupe, ou de demander de l'aide aux Gantés. Même si ce ne sont pas des Vorozions, la plupart ont l'expérience de l'administration, quoique celle de Pôle soit un peu moins tentaculaire et tordue.

Les Gantés-de-Rémillons

Puisqu'on parle d'eux, les Gantés ont de fortes chances d'accompagner les joueurs dans ce voyage. En effet, Renoir et Éclipse refuseront de les laisser seuls en terres voroziones, ou de les renvoyer vers Pôle sans escorte. Si les PJs décident de les ramener eux-mêmes à Pôle, ils risquent de rater la fin de l'histoire, et pire, de perdre la piste d'Anathos.

Il existe donc plusieurs solutions :

- Trimballer la famille tout du long (avec les risques, les ennuis ou parfois les avantages liés).
- Trouver une planque à la famille (dans un village pas trop dangereux, peut-être même à Selgivre comme suggéré par Victor ?).
- Renvoyer tout ce petit monde en terres dérigiones, avec une escorte payé sur les fonds des joueurs (les Gantés n'ont pas un sous sur eux), mais Renoir et Éclipse voudront alors que tout ça soit soigneusement préparé et n'accepteront pas une solution improvisée ou visiblement dangereuse.

LA CITADELLE DES GLACES

ANATHOS / AHTYS

Puissance : 3

Type et composition : selon les choix de vos joueurs lors du prologue

Bonus :

Combat +2

Rupture +3

Aspects :

Autorité brutale 4

Équitation 3

Force surhumaine 4

Pillage 3

Tactiques d'escarmouche 3

Pouvoirs :

Aspect critique : Force surhumaine 3

Brouillard 3

DSD : jet de flamme 4

DSI : choc 3

Projection 4

Limitations :

Désir exacerbé : violence 2

HÉRASMUS VICTOR

Conseiller vorh et militaire
plein de haine 4/7

Spécialités II - Combat en formation,
Lois de l'Hégémone, Règles de la
légion, Volonté inflexible

Extra 14 - Discours enflammé,
Tactiques et plans retords

Équipement : plastron métallique et
protections de cuir (Pr 3), Anathos,
Dague (Me 1, Co 1), deux légionnaires
gardes du corps (bonus de coop +4)

La citadelle est une forteresse massive, un vestige de la vieille chaîne des forts déri-gione. Elle fut prise par les Vorozions en 820 dN, et sert à défendre la côte noire contre les pillards piorads. Elle se trouve à une quinzaine de kilomètres de la côte, dans une zone de chaos rocheux hérissé de petits pics et de monts abrupts. Le secteur est l'un des moins praticables de la zone des forts, et la forteresse et huit fortins mineurs suffisent à bloquer totalement le passage Nord-Sud sur tout le secteur. La citadelle reste tout de même la clé du dispositif, et son contrôle est essentiel pour les vorozions.

La citadelle est située dans une passe, entre un pic élevé à l'ouest, et une longue série d'éperons rocheux à l'est. Le jeu des échos et du relief fait qu'on entend le bruit de la mer jusqu'à la citadelle, amplifié par un cirque profond à proximité. Il est probable que le son soit surtout celui du vent, mais l'illusion est assez troublante, et la plupart des gens imaginent la mer beaucoup plus près qu'elle ne l'est.

La citadelle est un bel exemple de l'art militaire déri-gion, quoique franchement ancien. Les Vorozions ont un peu modifié les lieux, mais sans trop toucher à la structure pour ne pas risquer de catastrophe. Le résultat final est opérationnel sans être fantastique. L'habitude des Vorozions de « tout raser pour reconstruire mieux » a été évitée ici, pour que les Piorads n'en profitent pas pour raser le chantier et prendre le contrôle des lieux. Heureusement, au final, entre la situation de la citadelle et les effectifs bien entretenus, l'endroit reste facile à défendre et la sécurité du sud est assurée.

Une fois sur place...

À leur arrivé, les joueurs devront choisir leur approche. Il sera facile d'apprendre qu'on attend le conseiller Herasmus Victor, mais qu'il n'est pas encore arrivé. Cela laisse la porte ouverte aux joueurs pour se renseigner, comprendre ce qui se passe, et se préparer pour l'arrivée d'Anathos / Ahtyz.

Il est inutile de malmenager vos joueurs lors de cette partie – à moins qu'ils n'aient ça bien sûr. Ils ont des laissez-passer et des documents signés par un conseiller, probablement une histoire bien rodée durant leur voyage, aussi devrait ils passer sans trop de soucis. Notez tout de même ce qu'ils disent, afin de leur filer des sueurs froides s'ils se trompent ou racontent des choses contradictoires ou invraisemblables. Les officiers de la garnison ne sont pas des gens très importants, sinon ils seraient affectés dans un coin moins froid et déprimant. Ils n'ennuieront pas les « envoyés d'un conseiller » pour de menues erreurs, mais si les joueurs se laissent aller, amusez-vous à leur mettre un sergent méfiant sur le dos, pour voir comment ils s'en débrouillent.

En attendant l'arrivée d'Herasmus et Anathos, les joueurs peuvent préparer leur plans, ou enquêter pour comprendre ce que prépare leur ennemi. Pour cela, il y a quelques pistes sur place.

■ Une partie de la Garnison a été remplacée il y a quelques mois, sur ordre du conseil. Les officiers partis étaient surtout des gens bien notés, et quelques soldats pistonnés rappelés vers une meilleure affectation. Ce n'est pas un fait rare, mais là, ce fut un coup dur pour le commandant de la citadelle, qui a pris l'affaire comme une punition. Il faut dire qu'il broie du noir en ce moment, ayant appris le décès de son épouse et de son vieux père, retrouvés morts dans un lit d'auberge... ensemble. Le chagrin, la honte et l'incompréhension peuvent en faire un PNJ amusant ou déprimant, selon l'humeur des joueurs.

■ Les guetteurs et les éclaireurs qui sortent parfois au nord ont découvert la présence d'un important camp de Piorads dans une vallée proche. C'est évidemment les préparatifs de l'attaque fomentée par Anathos et ses alliés, mais les Vorozions n'en savent rien. Ils sont persuadés que ce sera une danse comme les autres, stupide et inutile, sans aucune chance de prendre pied dans la forteresse.

Il est possible que les joueurs décident d'aller voir ce que veulent les Piorads. C'est un très bon moyen de comprendre ce qui se prépare, à condition de ne pas arriver en bourrin, ou de le faire avec assez de panache pour impressionner les chefs présents. Les Piorads ne révéleront pas facilement ce qui se prépare – les PJs pourraient être des espions vorozions – mais si les PJs en disent assez, ou manœuvrent bien, il reste possible de s'en faire des alliés.

Le meilleur atout des joueurs dans cette affaire, ce sont les klidors trouvés dans le chariot et la liste de noms. En effet, cet argent est là pour payer les services rendus par divers conseillers, proches ou amis des chefs piorads, afin de les entraîner dans cette danse mortelle. Si les chefs voient cette liste et croisent leurs infos, ils comprendront qui sont les gens de la liste et leur rôle dans l'affaire. Autant vous dire que les choses se passeront mal pour les traîtres, qui révéleront vite qu'un Vorozion a tout organisé, et qu'il travaille pour des Armes-dieux (il s'agit donc de Victor et de la Mort carmin).

Selon les actions des joueurs et les discussions, les Piorads pourraient décider d'annuler la danse, ou de la lancer tout de même, mais en sachant qu'un piège les attend quelque part.

VENGEANCE !

Herasmus arrivera à la citadelle avec une vingtaine de légionnaires – des soldats entraînés et solides – et trois Porteurs mineurs, tous membres de la Mort carmin. Cette équipe est là pour aider à la mise en route du plan final et tous, Porteurs et légionnaires, sont fanatiquement dévoués à Anathos.

La rencontre se fera bien-sûr de façon très différente selon le plan conçu par vos joueurs. La fin de ce scénario est ouverte, mais c'est à vous, meneur, de vous assurer que, si c'est possible, les choses finissent en combat, et que cela se passe aussi violemment et horriblement que possible.

Les retrouvailles

En voyant les Armes-brisées, Ahtyz deviendra fou furieux, et commencera à hurler sa haine à la face du monde. Rappelez-vous, pour bien jouer cette Arme, que tout est de la faute des autres :

- Ce sont les Armes des PJs qui ont détourné Gland'rim de lui, ont brisé leur amour, et au final, ont provoqué la mort de sa bien-aimée. Toute autre version est un mensonge répugnant qui doit être puni !

- Le plan en cour est une juste vengeance, qu'Ahtyz exerce au nom des Sekekers sur les Dérignons. En intervenant, les Armes-brisées font encore la preuve de leur manque de cœur et de leur méchanceté.

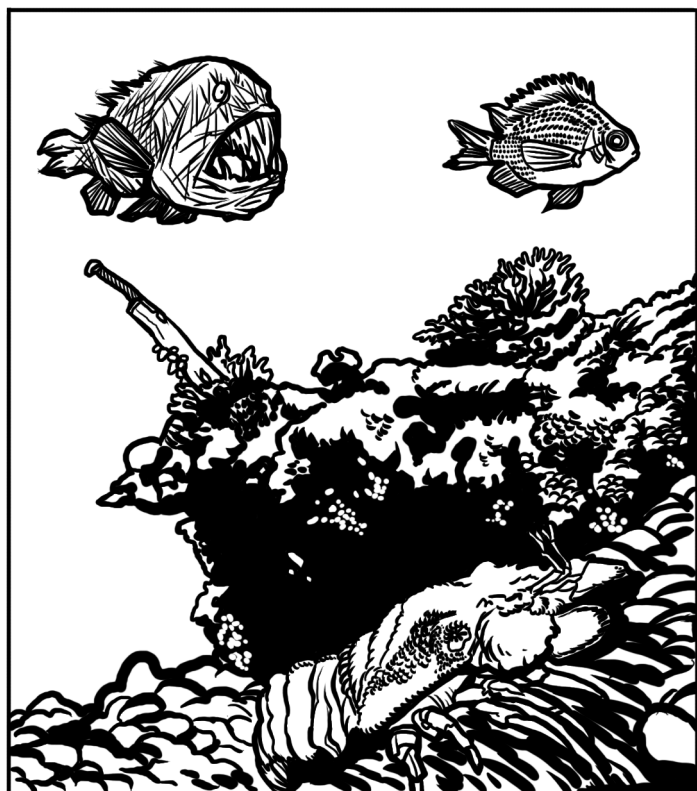
- L'enlèvement des Gantés-de-Remillons ? Une nécessité pour convaincre Eclipse de faire sa part du travail, au lieu de geindre sans arrêt sur son malheur dans un trou.

Final explosif ?

Selon les groupes, les Armes pourraient avoir déjà prévu ce qu'elles veulent faire d'Ahtyz, ou se retrouver soudain avec le problème une fois son Porteur mort. Rappelons tout de même que la solution la plus simple (le jeter à la mer dans la baie de la dent tout proche) signifie se promener avec un Remord 3 pour le reste de la campagne. Courageux, mais pas forcément malin.

Eclipse pourra proposer une solution : emmener Anathos dans les monts rocheux à l'ouest, et déclencher un tempête pour l'ensevelir. C'est à peine mieux que de le mettre à la mer, mais au moins il lui restera une chance de revoir le jour, et comme le dira Eclipse « C'est ce qu'il m'a demandé, après tout... ». Côté motivation, En plus de la revanche, qu'il prend, Eclipse veut participer à venger Gland'rim, à qui il était aussi attaché. Du point de vue des PJs, cela signifie surtout une belle vengeance, sans supporter eux-même le poids du remord.

Si les joueurs valident cette solution, Eclipse partira avec l'Arme, et quelques heures plus tard, on entendra un orage se lever à l'ouest. Il se déchaînera plusieurs heures durant, avant qu'un fracas de fin du monde ne secoue le sol. Au matin, tout sera calme, quand il reviendra à la citadelle retrouver ses amis.



Et si mes joueurs la joue différemment ?

Comme vous l'avez vu, il n'est pas possible de négocier ou de discuter avec Anathos. Avec tout le mal que lui ont fait les joueurs, on peut le comprendre, le pauvre...

En revanche, il est possible de gérer la fin de ce scénario sans grande bataille, sans mort à la pelle et sans charge de chagars, bave aux lèvres et crocs en avant. C'est dommage, mais possible.

La seule chose que les Armes ne peuvent pas éviter, logiquement, c'est le moment de la vengeance. Avec le prologue en tête, les joueurs devraient être suffisamment remontés pour en vouloir à mort à Ahtyz. Certains seront peut être même tenté de réellement le jeter à la mer pour « valider » leur besoin de venger Gland'rim. C'est terriblement chaud, mais pourquoi pas, tant que les joueurs sont conscients du défi.

Dernière possibilité : renoncer à la vengeance, pour rendre hommage à Gland'rim par la bonté et non par la colère. C'est une solution magnifique, parfaite, mais aussi l'assurance que les joueurs auront à présent une Némésis folle de rage sur le continent, frustrée et persuadée d'être la victime de toute cette histoire, déjà à la recherche d'un moyen de les anéantir.

LA CITADELLE

- 1 - Les remises
- 2 - Porte Sud
- 3 - Le donjon
- 4 - Quartiers militaires
- 5 - Salles d'armes et forges
- 6 - Tour attentive
- 7 - Écuries et cabots
- 8 - Bloc de garde
- 9 - Voie du Nord

