

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

N°105 - 5 AVRIL 2017

« Vent glacé ! Sang brûlant !
Œil de braise, en avant
Enfourche ta monture
Hurle ton nom
Vent glacé ! Sang brûlant !
La bataille approche
La mort t'appelle
Et le Néant te guette
Vent glacé ! Sang brûlant !
Ta hache étincelle
Un ost entier t'acclame
Œil de braise, en avant
Vent glacé ! Sang brûlant !
Les lâches te fuient
Les vaillants te défient
Et tous vont mourir
Vent glacé ! Sang brûlant !
La bataille est finie
Les lâches ont péri
Les vaillants sont vaincus
Vent glacé ! Sang brûlant !
Au milieu des cadavres
Tu es debout, impassible
Ton dernier souffle rejoint le vent
Vent glacé ! Sang brûlant !
Gloire à toi Œil de braise
Te voilà mort
Mais la victoire est à toi
Vent glacé ! Sang brûlant !
Au village, là-bas
Ta fille aux yeux de braise
Attends son heure
Vent glacé ! Sang brûlant !
Elle brandit sa hache
Chante ton nom
Le Néant ne t'aura pas
Vent glacé ! Sang brûlant !
Gloire à toi Œil de braise
Vivant ou mort
Ta rage emporte tout
Vivant ou mort
Œil de braise, en avant ! »

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 04 – « PROMESSES DE MORT » – 2^{ÈME} PARTIE

Précédemment...

Après une enquête rapide dans un petit village du nord des royaumes, les joueurs sont sur la trace d'un certain « *Brard* », capable de libérer Whitebear d'une « *promesse faite à une folle* », et qui vivrait au « *pas du géant aux pieds qui hurlent* ». Les joueurs sont donc en route pour Byrd, vers laquelle se dirige Tinie et sa bande, et où ils devraient réussir à chopper quelques renseignements, à défaut de retrouver rapidement la traîtresse.

Avant de relancer l'aventure, voici quelques précisions utiles sur les éléments de cette énigmatique message.

Brard

Ce n'est pas un nom piorad commun, et de toute façon, Whitebear ayant passé plusieurs siècles dans la neige, il y a peu de chance que cet ami soient encore dans le coin, à moins... qu'il ne s'agisse d'une Arme-Dieu. Ce devrait être assez facile à deviner pour des joueurs aguerris, mais si les vôtres ne font pas le lien, n'hésitez pas les aider, en particulier s'ils relèvent l'incohérence de temps et envisagent de carrément sauter ce passage pour filer vers Durens et se perdre en vaines recherches.

La promesse

Cette partie là devrait être facile à deviner, à condition que vos joueurs connaissent bien le concept de serment solennel (cf. Métal, page 70 et 310). Tinie s'est donc servi d'un serment pour contraindre Whitebear d'une façon ou d'une autre. La petite peste, c'est de plus en plus évident, est salement bien renseignée pour une non-porteuse.

L'Arme, dont les PJs pouvaient s'être mis à douter depuis l'incident de la fosse, est donc bien une victime, et a encore besoin qu'on lui vienne en aide. À moins que vos joueurs soient des ordures sans cœur, la suite du scénario est toute tracée.

Le pas du géant aux pieds qui hurlent.

Celle-ci est moins évidente, et devrait constituer une bonne raison d'aller se promener à Byrd, histoire de croiser un ou deux érudits, même si on peut se demander à quoi ces gens-là ressemblent dans le Nord.

EN ROUTE !

Byrd se trouve à environ 300 km du Pas-aux-Haches, si on suit les « grandes voies » qui traversent le pays. Parler de grandes voies est évidemment un peu exagéré, et fera grincer les dents du Vorozion de service. Il faut pourtant avouer que dans le secteur, des routes presque dégagées et entretenues facilitent la vie du voyageur, et accélèrent le mouvement. Le pays de Byrd est un royaume discipliné, prospère sans être richissime, et l'effort de guerre dirigé vers le monticule oblige les bānds à garder les routes entretenues sous peine de lourdes amendes. Les joueurs pourront donc rallier la capitale en 10/6 jours sans trop de peine.

Si les joueurs s'arrêtent pour se renseigner régulièrement, ajoutez deux jours de voyage. Ils apprendront toutefois que la bande les précède toujours, menant bon train, et semble toujours aller vers Byrd. Un deuxième exemplaire du message peut leur tomber dessus en route, en particulier s'ils ont raté le premier. Il arrivera un peu de la même façon, par le biais d'un guerrier local qui sera aussi perplexe et étonné que l'était Tursk. Notez que Whitebear ne donnera jamais son nom à son interlocuteur, laissant simplement un message pour l'Arme de votre PJ, avec toujours le même contenu.



BYRD

Les alentours de Byrd sont en ébullition lorsque les joueurs arrivent près de la capitale. En effet, on a tenté d'assassiner le roi lors d'une chasse, et on ne sait pas encore très bien qui est à l'origine du coup. Selon les sources, il s'agit d'une manœuvre interne, lancée par un proche, ou d'un coup d'éclat d'infiltrés thunks plus audacieux que d'habitude.

Cette histoire n'est absolument pas liée au scénario, et ne sert qu'à brouiller un peu les pistes, à donner quelques sueurs froides aux joueurs, et enfin à animé un peu le secteur. En mettant la pression sur les étrangers, elle vous permettra aussi d'éviter que vos joueurs ne s'éternisent dans le coin. Si au contraire, vous voulez glisser ici un scénario de votre cru se déroulant à Byrd, garder cette événement pour la fin, une fois votre histoire terminée, et servez-vous en pour leur faire reprendre la route au plus vite.

Le pas du géant aux pieds qui hurlent

Dans le message, c'est certainement la partie la plus énigmatique, et celle qui nécessitera de se renseigner auprès de gens connaissant bien la culture et les terres piorades. À vous de choisir comment leur livrer l'information, selon la durée du scénario et la vitesse à laquelle vous faites progresser les personnages.

Je vous propose trois PNJs assez typiques, qui pourront tous répondre aux joueurs. À vous de leur présenter ces gens selon la façon dont ils s'y prendront pour rechercher un érudit, les gens qu'ils interrogeront, et leurs propres affinités.

• Vendik Sennkil, maître-de-hache

Ce vieil homme est un véritable artiste martial, qui propose ses services aux Nordhs qui souhaitent débarrasser un fils prometteur, ou pousser un jeune guerrier ayant du mal à trouver son style. Il est payé des fortunes pour s'occuper de petits groupes d'élèves, qu'il promène durant une saison ou deux dans le Nord. Au fil du voyage, il leur enseigne les bases de son art, quelques finesses, et leur fait voir un peu de pays. C'est aussi l'occasion pour les Nordhs de faire naître des amitiés chez leurs fils, toujours utiles pour les alliances à venir. Vendik connaît donc une bonne partie des royaumes, y compris les coins reculés et un peu obscurs comme celui que recherchent les PJs.

En ce moment, Vendik est à Byrd pour récupérer un nouveau groupe, et il n'est pas pressé de filer, préférant faire une bonne sélection et tirer un maximum de klidors aux parents qui se disputent ses services.

• Ardelle, chante-contes

Avec ces cinquante ans bien sonnés et son air fatigué, Ardelle a tout d'une voyageuse en fin de parcours, jusqu'à ce qu'on lui paye un verre et un repas en échange d'une chanson. On découvre alors une voix d'ange, parfaitement maîtrisée, et un répertoire de contes anciens et de chants guerriers, presque inépuisable. Née en Varnir dans la cour de la reine, la chante-contes est une artiste véritable, en plus d'être une agréable compagne de beuverie si on ne regarde pas la dépense pour la déridier.

Arrivée à Byrd pour essayer de se produire devant le roi et y gagner de quoi se reposer un moment dans le luxe, la vieille femme est furieuse des événements à la cour qui mettent ses projets en péril. Une difficulté à surmonter donc, mais aussi une opportunité si on fait l'effort de se montrer généreux, malin, ou séducteur.

• Knot Karnud

C'est certainement Knot qui sera l'érudit piorad qui répondra le mieux aux attentes de voyageurs habitués à des lettrés plus « classiques ». Ancien conseiller auprès du roi de Rockford, Knot fut banni après s'être opposé un peu trop fermement à des proches du roi, et les avoir accusés de taper dans les caisses du royaume pour leurs propres intérêts. Aujourd'hui, ils sert de conseiller financier à plusieurs familles nordhes, ravies de pouvoir s'enrichir sans avoir à se mouiller elles-mêmes dans des travaux aussi sordides que la comptabilité et les études financières. Une sorte de vorozion perdu en terres piorades, faisant de son mieux pour aider son prochain tout en le tondant au passage.

Doté d'un bon réseau d'informateurs, Knot n'est, en revanche, pas le genre de personne à en faire profiter les gens par bonté d'âme, et il faudra donc lui fournir des infos, un peu d'aide, ou le payer en bons klidors bien lourds.

TINIE ET WHITEBEAR

Il est peut-être temps de confirmer le contenu exact du serment que Tinie est parvenue à arracher à Whitebear.

À la seconde où elle s'est emparée de l'Arme, la vorozione lui a révélé qu'elle exigeait un serment de sa part. Si Whitebear refusait, Tinie la rejetterait aussitôt dans la fosse, et on la laisserait pourrir là un siècle de plus, avant qu'un autre agent de la Mort carmin ne vienne lui faire la même proposition.

Tinie était parfaitement sincère, et au cas où Whitebear tenterait un contrôle, un archer visait déjà la gamine pour l'abattre et pousser l'Épée dans la fosse. Le plan préparé par Wagne, est une merveille de vice et de finesse, parfaitement adapté à une Arme ayant passer une petite éternité dans le silence et l'isolement.

Le serment était simple : Whitebear s'engageait à obéir à Tinie, à la protéger, et à ne demander l'aide d'aucune Arme.

Wagne, sachant que Whitebear ne plierait pas sans une porte de sortie, avait ajouté une seconde clause. Whitebear serait libéré de son serment et pourrait retrouver sa liberté, aussitôt qu'il aurait rendu un monstre fertile et l'aurait lié à la Mort Carmin.

Cette partie, on le verra plus tard, risque de poser un problème.

Vous vous étonnerez peut-être que Whitebear, malgré son serment, ait pu demander l'aide des joueurs. En fait, si on regarde bien ce qui se passe, ce n'est pas l'aide des Armes-brisées que demande Whitebear. C'est l'aide de Brard. Les Armes du groupe ne sont que des messagers, des moyens, et ils ne leur à jamais demander de l'aider ; juste de porter un message à un ami.

Ok. Admettons, mais alors comment peut-il demander l'aide de Brard ? Là, c'est clair, tout de même ! Il lui demande bien de l'aide, non ? Par le biais des joueurs et tout ça, mais il demande de l'aide à Brard, non ?

Bha oui, mais ce n'est non plus un soucis, car voyez-vous, malgré l'évidence... Brad n'est pas une Arme.

Le pas-du-géant

Quelle que soit la personne que les joueurs interrogeront, les infos recueillies seront les mêmes. Une bonne façon de les présenter peut être celle que voici.

Au début, l'érudite sera dubitatif, se demandant de quoi peuvent bien parler les PJs. Puis il demandera si, par hasard, ils ne sont pas en train de chasser le dahut, balancés sur une piste idiote ou imaginaire par leur ennemi.

Enfin, peut-être après un ou deux jours de recherches – en particulier pour Karnud qui essaiera de faire payer le plus possible aux PJs – le figurant finira par comprendre ce qui cloche.

« Mais qui vous a refilé cette info ? Il était complètement saoul, ou totalement idiot ? »

Évidemment, dans le cas du pauvre Tusk, la réponse est simplement « les deux », mais ça, le PNJ n'a pas le moyen de le savoir.

« Il n'y a pas de Pas-du-géant-aux-pieds-qui-hurlent. Ce que vous cherchez c'est un coin en ruine, un reliquat alweg d'avant l'âge piorad. L'endroit s'appelle le Pied-du-géant, et il se trouve sur les contreforts de la chaîne de montagne à l'ouest d'ici : les Hurlleurs. Le Pied-du-géant (les ruines), aux pieds des Hurlleurs (les montagnes) ! »

Notez que Vendik ou Ardelle seront probablement amusés de cette méprise, à moins que les PJs ne les aient mis en rogne d'une façon ou d'une autre. Knot, qui a le sens de l'humour d'un constipé en pleine rage de dent, prendra comme un affront personnel qu'on lui ait fait rechercher une telle idiotie, et le fera savoir aux joueurs.

Y'a un peu plus d'infos, je vous le laisse ?

Si les joueurs évoquent Whitebear, ils risquent de s'attirer des ennuis, et il serait bon de le leur faire comprendre vite. Vous ne voudriez pas que cette histoire se transforme en course-poursuite avec des envoyés de trois ou quatre familles nordhes s'ajoutant à une situation déjà compliqués ? Si ? Ok, vous êtes un vicelard qui déteste ses joueurs. Je peux respecter ça, mais à vous de gérer la situation. Pour les meneur plus miséricordieux ou moins tordus, évoquez les regards tendus, l'intérêt vif des interlocuteurs et leurs airs soupçonneux et avides lorsqu'un joueur prononce le nom de Whitebear, et les autres devraient vite comprendre.

Si les joueurs évoquent « Brard », personne ne connaît cette Arme, ni même une autre au nom proche, qui soit liée de près ou de loin aux grandes histoires de Nord. Ce n'est pas forcément étonnant, mais contribue à épaissir le mystère sur cet ami de Whitebear, et la façon dont il pourrait aider les Pjs dans cette aventure.

LE PIED-DU-GÉANT

Comme vous le savez, les Piorads ne sont pas les premiers habitants du grand Nord. Autrefois, en plus des chimères naines et des Thunks, une foule de peuples alwegs habitaient cette régions. Après la disparition des elfes, les guerres chimériques ont ravagé le continent, hommes et Armes voulant empêcher à tout prix qu'un autre peuple de mages n'émerge pour dominer le monde.

Selon la légende, les nains, malgré de bons rapports avec leurs voisins humains, ont préféré disparaître et fermer les portes de leurs cités. Le Nord a changé, les Alwegs s'accaparant les terres naines, ou s'éloignant au contraire, privés du soutien de leurs petits alliés. Un jour, les Piorads arrivèrent et s'emparèrent du Nord. Les Alwegs furent anéantis pour certains, mais la plupart furent dominés, puis intégrés à la culture piorade. Seuls les Thunks survécurent réellement en tant que peuple.

Les ruines du Pied-du-géant font partie de l'héritage de ces anciens nordiques, oubliés dans les brumes de l'Histoire. Elles ressemblent à une petite ville à flanc de montagne, à moitié envahie d'arbres énormes plongeant leurs racines dans les décombres de bâtiments lourds à l'architecture rigide. Pour beaucoup de visiteurs mal renseignés, il s'agit, à l'évidence, de ruines naines. Mais non, pas exactement.

Les habitants se nommaient les Diops. Chasseurs, cavaliers accomplis, ils étaient essentiellement un peuple tranquille, commerçant avec les Nains, échangeant les produit de leurs chasses contre le métal des profondeurs et l'aide du petit peuple pour améliorer et agrandir les villes diopes. Aujourd'hui, on ne connaît réellement que le Pied-du-géant, les autres ruines se trouvant plus haut dans les bûchers, et personne ne se rappelle le nom des Diops.

Le Pied-du-géant doit son nom à un énorme pilier, taillé dans le flanc de la montagne, et qui semble soutenir la falaise sur une centaine de mètres de haut, protégeant et écrasant à la fois les ruines en contre-bas. L'impression est étrange, dérangement, et les Armes qui la découvriront y sentiront comme une influence magique, sans parvenir à en définir ni le but ni les effets exactes. De quoi éveiller la rogne ou la méfiance d'une Arme-Dieu, en particulier après l'épisode de la fosse des Passes-maltorses.

PONDESAUNE

Le village de Pondsane de trouve un peu plus bas dans la plaine, et on peut l'atteindre en quelques jours à peine depuis Byrd. Comptez quatre jours si les joueurs ont un voyageur efficace parmi eux, ou se paie un guide local ; le double sinon.

Cette installation forestière est surtout tournée vers les bûchers, ou les locaux extrait des bois souples et solides très prisés par les artisans de la capitale pour les manches de haches. C'est un commerce de luxe, financé par les Nordhs de Byrd, mais qui suffit à faire vivre la petite communauté.

La bänd de Pondsane est dirigée par le jarl **Gaund Merrinson**, un vieil homme bougon et râleur qui partage son temps entre d'un côté les engueulades passées un peu au hasard sur ses administrés, et de l'autre ses petits-enfants qu'il couve comme une vieille poule acariâtre. Gaund est en réalité un homme plutôt affable et tranquille, mais il s'est aperçu qu'il était moins ennuyé par la population s'il se montrait aussi mal embouché que possible. Les gens craignant de devoir le déranger essaient de régler leurs soucis entre eux, et ne requiert son arbitrage que dans les cas les plus compliqués. Le village tourne très bien ainsi, et tout le monde est à peu près content.

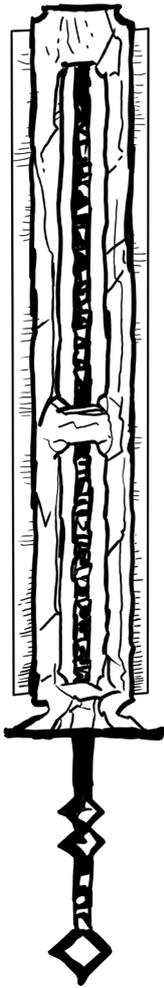
Lofwyr Darguson est le chef de la milice locale, et malgré l'éloignement des terres thunkes, il se prend pour un héros de légende défendant sa bänd contre les incursions ennemis. Il a passé du temps sur le front étant plus jeune, et ne se prive pas de le raconter à tous, jour après jour, embellissant peu à peu ses aventures. La tâche essentielle de la milice consiste à défendre les coins de bois les plus intéressants contre les déprédations des sangliers et des cerfs qui abîment les écorces et le bois de surface. Ce n'est pas bien glorieux, mais les artisans du village payent pour ça, après tout.

Minjj Morendotir est la gestionnaire du bouge-auberge local, et elle est plus habituée à recevoir des acheteurs de bois venus de Byrd que des aventuriers. Ça la change agréablement, et elle est ravie de passer du temps auprès des PJs, échangeant quelques ristournes et bouteilles diverses contre des histoires de pays lointains, si possible avec quelques combats et morts glorieuses.

Niota Morendotir, la jeune sœur de Minjj, tient le comptoir général, seul magasin de la ville qui vende autre chose que du bois au détail, des manches en bois, des caisses de bois, ou du bois sous une forme ou une autre. Niota a repris le magasin de sa mère, déteste son travail, et si Minjj se contente d'histoire et de rêve, sa petite sœur a envie d'un peu plus de frisson que cela. De toute façon, elle est nulle comme commerçante, passe son temps à se planter dans les comptes et la monnaie rendue, et ne veut pas faire ça toute sa vie. Elle commencera donc à se mêler des affaires des joueurs, d'une façon ou d'une autre. Selon votre groupe, elle les espionnera, essaiera de coucher avec l'un ou l'autre pour le faire parler, ou essaiera de se faire une amie d'une PJ dans le même but. Elle n'est pas méchante et n'a pas de mauvaise intention : elle veut juste trouver une sortie à cette vie horrible et morne qui la tient prisonnière, que ce soit en devenant Porteuse, assistante ou épouse de l'un d'eux, peu importe tant qu'elle peut partir à l'aventure.

Grind Murnenson est un forgeron installé ici il y a bien longtemps, qui fabrique des armes de toutes beauté à partir des bois locaux, et du métal qu'il travaille lui-même dans une forge assez impressionnante. Il revend ses œuvres à Byrd à des prix presque indécents selon les rumeurs. C'est un hysnaton nain assez marqué (tous les traits du tableau en page 294), et les gens du village le considèrent un peu comme la célébrité locale, d'autant que son travail est une belle publicité pour les bois de Pondsane. Plus étrange, il n'apprécie pas les Armes-dieux, disant haut et fort qu'une Arme qui ne s'abîme et ne s'émousse et une plaie pour son commerce. De plus, il considère que les Armes doivent appartenir aux hommes, et non l'inverse, sinon c'est le bordel ! Pas forcément le genre de position qui plaira à des Porteurs, et sûrement encore moins à leurs Armes.

Les gens du village évitent le Pied-du-géant, qu'ils considèrent comme maudit et bizarre. Il y a des tas d'histoires qui courent sur les accidents qui peuvent survenir là-bas, les bruits qu'on entend la nuit, et toutes sortes d'anecdotes sordides. Les Piorads ne sont pas peureux de nature, mais quand il s'agit de vieilles histoires et de malédictions ils peuvent devenir franchement superstitieux. C'est le cas ici, et à part un ou deux originaux qui vont parfois traîner dans les ruines pour le frisson, et les amoureux qui se servent de l'endroit pour sa tranquillité, les Pondsaneés évitent autant que possible le vieux village.



WHITEBEAR

Puissance 2
(Son long exil ne lui a pas fait du bien)

Épée longue en acier

Bonus
Combat +1
Rupture +2

Aspects
Dressage 3
Prouesses athlétiques 3
Tactiques d'escarmouche 2

Pouvoirs
Appel d'animaux (maj) 3
DSI : froid (min) 3
Fertilité (sup) 3
Parade de projectiles (maj) 2

Limitations
Peur incontrôlable : isolement 3

Brard ?

Évidemment, personne n'a entendu parler de Brard dans le secteur. Il n'y a pas de Porteur ici, et le dernier qu'on a vu était le frère aîné de Minij et Niota, qui s'est emparé d'une Arme lors d'une rixe il y a quinze ans de ça, et a filé s'en servir dans le Sud en s'engageant chez des pillards. Il n'a pas donné de nouvelle depuis, et seules ses sœurs pourront se rappeler du nom de l'Arme. Elle se nommait Gouiliou, et c'était une Lance gadhare chamarrée et bizarre, qui se sentait mal dans le Nord et rêvait de retrouver les chaleurs des jungles.

Laissez les joueurs enquêter un peu, faire le tour du village, puis des ruines, et faire la connaissance des PNJs locaux. Amusez-vous à leur donner de faux espoirs, baladez-les un peu, et jouez avec le décor. Lorsqu'ils commencent à douter de leur enquête, ou s'énervent contre vos figurants, annoncez-leur qu'ils trouvent un message dans leurs affaires à l'auberge, ou mieux encore, dans une de leurs poches, ou dans le sac d'achat qu'ils viennent de faire

« Brard – ruines – minuit – seuls »

C'est clair, concis, et au moins, ça ne laisse pas la place aux doutes.

Laissez les joueurs prendre leurs précautions et se méfier autant qu'ils veulent. De toutes façons, ils ne rencontreront Brard que s'ils viennent seuls au village en ruines, la nuit. Si les Armes ont recruté du monde au village pour les aider, ils ne trouveront personne ; et découvriront le mot « SEULS » gravé dans le bois d'un de leurs lits, en rentrant se coucher.

Lorsqu'ils rencontreront enfin Brard, se sera dans les mains de Grind le forgeron. En effet, Brard se présentera sous la forme d'un marteau de forge massif, tenu par monsieur « j'aime-pas-les-Armes-Dieux » en personne.

Brard s'exprime en prenant le contrôle de Grind, expliquant qu'il veut avant tout rester discret, qu'il ne veut pas faire entendre sa vraie voix et qu'il ne veut rien avoir à faire avec les intrigues des Armes. Il expliquera que s'il est venu, c'est surtout pour savoir comment les Armes ont découvert son nom et pourquoi elles sont venues le chercher là.

Dès que les Armes-brisées parlent de Whitebear, le ton de Brard change du tout au tout. Il est d'abord ravi d'avoir des nouvelles de l'Arme, et devient bien plus amical aussitôt qu'il apprend que les PJs ont participé à son sauvetage. Lorsqu'il apprend la panade où se trouve Whitebear, il devient furieux et annonce qu'il va – évidemment – les aider.

Une bonne façon de gérer la discussion est d'alterner les attitudes de façons assez sèches, selon les dernières infos données par les joueurs. Brard ne discute pas souvent avec des étrangers, à l'évidence, et pour une raison ou une autre, il n'aime pas particulièrement les autres Armes. En revanche, lui et Whitebear sont liés, et ce lien compte bien plus que les secrets, la discrétion, ou ce qui retient Brard dans ce coin perdu du Nord.

En toute logique, les joueurs devraient s'interroger sur une chose précise : comment Brard peut-il aider Whitebear si celui-ci est lié à Tinie par un serment solennel. Ce n'est normalement pas le genre de choses qu'on peut contourner facilement. Après une courte hésitation, Brard leur expliquera leur lien.

« Je connais le poids des promesses et la douleur du parjure, mais le lien qui nous lie, Whitebear et moi, est d'une nature différente. Cette femme a dû profiter de la faiblesse de mon ami, au sortir de son exil, pour le lier à elle et l'empêcher de la contrôler. Mais les messages qu'il a laissés, les pistes tendues vers vous, prouvent qu'il est son prisonnier et pas son esclave.

J'ai forgé Whitebear. C'est mon ami, mais c'est aussi mon fils. Quels que soit le serment qu'il a dû prononcer, ma voix sera plus forte et il devra m'obéir. Nous le libérerons contre sa volonté et les chaînes qu'ils refusent de briser, nous les briserons pour lui. »

Cap au sud !

Les PJs, accompagnés de Grind Murnenson et de Brard, vont donc pouvoir faire route vers le sud pour délivrer Whitebear. Grind partira avec les Porteurs, prétextant auprès des villageois qu'il profite de leur présence pour se payer une escorte vers Byrd, histoire de vendre quelques pièces exceptionnelles de sa collection personnelle. Le groupe partira donc chargé d'armes de luxe, et selon la manière dont les joueurs ont traité l'hysnaton, ils pourront en recevoir une ou deux en cadeau.

En passant à Byrd, Grind vendra sa cargaison pour se remplir les poches, expliquant que cela sera peut-être utile pour la suite de l'opération, s'il faut payer quelques gros-bras ou graisser des pattes.

Si les joueurs n'ont pas encore compris les intentions de Tinie – il y a déjà eu quelques gros indices, mais les joueurs ont peut-être étaient trop occupés pour les mettre bout à bout – Brard les leur expliquera.

Whitebear en plus d'être l'Arme de l'Homme-aux-ours, est connue pour avoir offert aux Piorads le lien particulier qui les lie aux chagars. Toutes ces histoires remontent à la nuit des temps d'un point de vue humain, et personne ne sait bien pourquoi l'Épée est ainsi intervenue des deux côtés de cette guerre. En réalité, les Thunks comme les Piorads évitent soigneusement la question. Les rares érudits qui ont pris conscience du problème font comme si les deux Armes étaient deux « Whitebear » différents. Pire, les Thunks, parlent le plus souvent de Moÿkal en oubliant qu'il était porteur d'Arme, ce qui évite de trop se poser de question.

Dans le cas qui nous préoccupe, C'est certainement le pouvoir de lien de Whitebear qui intéresse la Mort carmin, d'autant que certaines versions de l'histoire racontent qu'en plus de lier les chagars aux Piorads, Il aurait créé la race à partir d'un unique monstre infertile. À ce moment de la discussion, les joueurs les plus malins devraient se rappeler qu'au Pas-aux-haches, la bande de Tinie se renseignée déjà sur la présence de monstres intéressants.

Pour Brard, cela ne fait aucun doute. La Mort carmin a prévu de forcer Whitebear à leur offrir un monstre fertile, lié à leur volonté, nouvel outil de destruction massive au service d'une bande de fous meurtriers. Et comme vous, meneur, le savez, c'est exactement le plan de Tinie – ou plutôt de Leolius Wagne, mais celui-ci se trouvant à des milliers de kilomètres, on va se passer de son avis.

A LA RECHERCHE DE TINIE

Les PJs savent déjà que la bande de Tinie se trouve dans le vieux royaume de Durens. C'est un bon point de départ, quoique insuffisant, car les terres en question sont bien trop étendues, et surtout, dans un état lamentable, avec des villages éloignés et des bānds en guerre presque permanente pour la domination d'un coin ou d'un autre. Grind fera tout de même remarquer qu'ils ont déjà pas mal de renseignements, et assez d'argent pour faire parler les gens. Le forgeron n'est pas attaché à cette petite fortune, et il veut visiblement aider les joueurs à retrouver Whitebear aussi vite que possible.

Cette partie de l'aventure n'est pas la plus passionnante, vos joueurs ayant déjà eu leur compte d'enquêtes et de mystères. Ils voudront sûrement aller au plus vite vers le dénouement, quitte à accélérer un peu les choses. La suite de cette section vous donne donc quelques axes rapides vers le dénouement de l'histoire. Si vous voulez faire durer l'enquête (vos joueurs sont peut-être fans, ou vous êtes payé à l'heure de jeu ; je ne juge pas) utilisez les pistes l'une après l'autre pour les rapprochez peu à peu de la bande, au lieu de les envoyer directement aux bois de Percechagne.

Notez que si on décide ici de faciliter les choses aux joueurs, il ne faut tout de même pas tout leur servir sur un plateau. Il ne suffit pas de presser la touche **O** pour passer la cinématique et accéder au combat final. Les joueurs ont toutes les cartes en main pour avancer vite et bien, mais ça reste du JdR sur table.

Si les PJs se montrent trop négligeants ou impatients, montrez-leur que la région est aussi sauvage et brutale qu'on l'imagine dans le Sud. S'ils distribuent l'argent de Grind sans finesse, offrez-leur un petit combat avec des brigands avides pour leur apprendre la discrétion.

Les monstres ?

Piste évidente entre toutes, surtout avec l'aide de Grind, elle sera sûrement la première utilisée. Les joueurs découvriront alors que des gens (des Piorads liés à la Mort carmin, en réalité) ont posé le même genre de questions au cours de l'année passée. « Y-a-t-il des monstres intéressants, marrants, bizarres, effrayants dans le coin en ce moment ? Où ? Comment les trouver ? Qui les a vu et pourrait les décrire ou nous guider à eux ? »

En fait, ce ne sont pas des questions si rares. Les porteurs d'Armes et les Nordhs en mal de gloire sont tout à fait capables de chercher un monstre, juste pour le chasser et rapporter le trophée à la maison. Ce qui a étonné les gens, c'est le nombre de personnes qui sont venues poser ces questions, et le fait qu'ils avaient l'air organisés, agressifs et un peu trop nombreux.

En écoutant les témoignages, en comparant les dates, on pourra suivre la piste des « enquêteurs » de la Mort carmin et arriver dans un coin un peu perdu, près de la pointe nord des égides. Là, de hautes collines et de petits monts forment une poche de verdure tassée et sombre, qu'on appelle le bois de Percechagne.

Les rouquines ?

Si les joueurs ont bien fait leur boulot au Pas-aux-haches, ils ont dû apprendre qu'un membre de la bande s'était renseigné sur les ados rousses du village. Il n'y avait pas eu de suite, mais si les joueurs grattent un peu sur le sujet, ils s'attireront des regards noirs. En effet, deux sœurs rousses de quinze ans, les filles d'un maréchal-ferrant, ont disparues sans laisser de trace.

TINIE

Fille de bonne famille,
manipulatrice sans état d'âme,
Porteuse de Whitebear 3/7

Spécialité 9 –
Attaque vicieuse,
Éducation de haut niveau,
Furtivité, Manipulation par le sexe

Extra 12 –
Froide autorité, Mentir en ayant l'air
totalement innocente et pure

Seuil de rupture : 7
(bonus de l'Arme pris en compte)

Désirs : Co 1, Pl 3, Po 3, Ri 1, Vi 4

Équipement :
Tenue de cuir renforcée de mailles
(Pr 2, So 4, Lourde 2),
Whitebear (page 5),
Dague
(Me 1, Co 1),
2 doses de larmes de rouilles
(+1 action / passe)

LA GOULUE

Le monstre de Percecharne est une énorme araignée, d'environ 6 mètres de large pour deux mètres cinquante de haut. Elle pèse plusieurs tonnes mais se déplace par bonds agiles, comme un chat répugnant, secouée par moment de sursaut de drogué.

C'est une monstruosité au poils épais, presque laineux, le corps renforcé de plaques osseuses aux bords tranchants. La tête bulbeuse, surdimensionnée, est couverte d'une multitude d'yeux de taille variée qui tournent et tressaillent en tous sens sans jamais s'arrêter.

Les pattes sont des sabres épais et lourds, aux pointes d'os tranchant, dégoûtant d'une humeur entre bave et sang, mousseuse et puante.

Soyons honnête, si la Mort carmin avait pu commander son monstre sur catalogue, c'est à peu près pile ce qu'elle aurait choisi.

GRANDE ARAIGNÉE LAINEUSE

Arachnide sanguinaire hyperactive 3/7

Spécialité 11 –

Coup de griffe, Embuscade,
Sagesse des terres froides, Traque

Extra 14 –

Esquive, Morsure,
Toujours aux aguets

Compteur : 6/6/6/9/12/15

Seuil de rupture : 6

Pattes griffues empoisonnées :

Me 2 – Co 1

Excroissances osseuses :

Me 1 – Co 0

Poison de léthargie :

Dégâts : 1 point de Fatigue par passe
pendant 10 passes

Interruption : test de Médecin (0)
pour réduire d'une passe par qualité –
1 seul test

Effets secondaires :

Tant que le poison est actif,
le personnage subit une faille
Léthargie (2).

Altérations monstrueuses :

Grande altération de taille
(Supérieure)

Armes naturelles améliorées
(Majeure)

Armure améliorée (Majeure)

Aspect effrayant –

Frayeur : 6 points de Tension
(Majeure)

Pouvoir : Vitesse surhumaine 2
(Majeure)

Pelage laineux (Mineure)

Altérations handicapantes :

Vulnérabilité au feu

(dégâts de feu majoré de 1)

Un peu plus loin, ce sera une ados de seize ans, fille d'un savetier. Ailleurs, une mère à peine pubère, la fille d'une veuve de guerre dont la mère s'est pendue de désespoir la semaine suivante. On n'a retrouvé aucun corps, mais la multiplication des faits ne laissent pas trop d'espoir. En posant des questions, les joueurs vont forcément attirer l'attention, et se retrouver avec des parents ou des miliciens mal lunés sur le dos.

Si les joueurs suivent cette piste, ils pourront arriver à portée de Percechagne, et entendre parler de « la goulue », le monstre local, et rejoindre la piste principale. C'est un plus long et tordu que de juste enquêter sur les monstres, mais cela peut avoir un effet bonus intéressant.

En effet, peu avant Percechagne, le groupe sera abordé par une bande de guerriers en armes, clairement en rogne et remontés contre les PJs. Ils sont menés par un porteur d'Arme-mineure. Il s'agit de Leinker Gordenson, fils d'un Jarl du coin, dont la plus jeune fille – la sœur de Leinker, donc – a disparue il y a peu.

La jeune Bergit est âgée de treize ans, jolie comme un cœur si on en croit son frère, et elle est évidemment rousse comme les flammes. Leinker, lors de son enquête, a entendu parler du groupe, et les abordera comme des suspects. Si le groupe gère bien le jeune homme, le traite avec le respect du à un fils de jarl et comprend sa souffrance et sa peur pour sa petite sœur, ils pourront s'en faire un allié. Ils récupéreront ainsi l'aide de son escorte, une douzaine de solides soldats piorads, entraînés et motivés. C'est pas beau, la diplomatie ?

LE BOIS DE PERCECHAGNE

Du temps du royaume de Durens, le bois était une partie exclusive du domaine du roi, et le terrain de chasse préféré de bon nombre de monarques. Aujourd'hui, c'est un endroit sombre et sauvage, et il ne reste que deux des cinq villages à l'entour. Les trois plus proches ont été vidées de leurs habitants, en partie à cause des exploits de la goulue et en partie par la peur qui a frappé les survivants.

Les deux villages restant, Foelbarn et Les Bords, sont de gros hameaux sans grand intérêt, qui ressemblent assez à l'image que les civilisés se font du Nord piorad, en un peu plus miteux peut-être. Les forces de la Mort carmin se sont installées aux Bords, et c'est d'ici qu'ils travaillent à la suite de leur plan.

Les projets de Tinie

On le sait déjà, Tinie veut forcer Whitebear à lier un monstre à la Mort Carmin, ainsi que sa descendance. Des alliés de Wagne opérant dans le Nord ont donc enquêté et repéré plusieurs « candidats » intéressants.

Lorsqu'elle a rencontré ces gens à Byrd, il y a quelques semaines, Tinie a fait son choix, et désignée « la goulue », une monstruosité née dans Le bois de Percechagne il y a une douzaine d'années, et qui terrorise la région depuis lors.

Tinie est arrivée dans le coin avec une belle avance sur les joueurs, mais depuis, elle a été bien occupée. Elle a d'abord vérifié l'existence et la nature du monstre, ce qui a coûté la vie à quelques guerriers de la faction. Puis elle a monté, avec Véale, un plan pour attirer la bête dans un des villages en ruine de l'orée du bois, et l'occuper le temps que Whitebear puisse la soumettre, « la changer », et en faire le jouet de la Mort Carmin.

DÉNOUEMENT

La fin de ce scénario est très ouverte, puisque les joueurs pourront choisir leur plan d'attaque en fonction de tout ce que je viens de vous révéler. Il existe plusieurs façons d'opérer, avec à chaque fois des risques et des avantages un peu différents.

La discrétion

En opérant de nuit dans le village investi par la Mort carmin, les joueurs peuvent espérer trouver et assassiner Tinie, reprendre Whitebear, puis filer sans faire de bruit. Cela reste un coup de poker, car la demoiselle est défendue, ne dort jamais seule, et n'est pas précisément coopérative. De plus, cette solution n'est pas envisageable si les joueurs ont des alliés plus énervés avec eux, du genre de Leinker Gordenson.

La diplomatie

Je cite cette idée juste pour bien souligner que les joueurs voulant s'y résoudre se retrouveront à jongler avec des scorpions. Si vous voulez leur laisser cette opportunité, ne vous gênez pas, mais faites leur sentir la difficulté de la chose et n'hésitez surtout pas à leur faire exploser la situation au visage.

S'ils poussent la chose jusqu'au bout, ils devront au minimum accepter que Tinie mène son expérience à terme, engendrant un monstre fertile avant de leur rendre Whitebear. À eux, ensuite, d'assumer les conséquences de cet acte atroce.

MAIS C'EST QUI CE "BRARD" ?

Au cours du combat, il serait bon que vous placiez Grint face à un adversaire secondaire un peu costaud, comme un Piorad de la Mort carmin, ou carrément face à l'araignée si c'est possible.

Ainsi, vous pourrez facilement décrire la scène suivante : suite à un coup particulièrement bien placé de l'adversaire, Grint viens de se faire arracher son arme, qui vole dans les airs. À mieux y regarder, le marteau a même pris un coup assez sérieux pour que le manche se brise en deux morceaux.

Là, le joueur le plus obtus risque de détecter comme un bug dans la matrice.

Bug confirmé quand l'Hysnaton, passablement énervé qu'on ait cassé son joli marteau, se mettra à taper à coup de poings et de boule sur l'adversaire, tout en faisant de jolis éclairs noirs.

À la fin du combat, les PJs pourront s'apercevoir que le nain est couvert de blessures mais saigne à peine, et que sa peau est à présent marquée de runes et de tatouages bizarres, comme brûlés dans sa peau. Par endroit, en particulier près des blessures, on voit clairement du métal sous la peau, comme si les tatouages était la partie visible d'un réseau de runes métalliques enfoncées dans la chair de Grint.

Pour finir de dissiper les doutes des joueurs, une fois le combat fini, arrangez-vous pour que Whitebear, lors des discussions et remerciements qui suivront sûrement, appelle clairement le nain « Brard », confirmant aux Armes-brisés que Grint n'était qu'un déguisement, et le marteau une fausse Arme-Dieu.

OK, MAIS C'EST QUI ?!

Pour l'instant, disons que c'est... qu'il est un peu comme un...

Ok, vous savez quoi : pour l'instant, imaginez-le comme un puissant fusionné. Mais promis, on reparle très vite de lui, et vous comme vos joueurs en apprendrez beaucoup plus sur lui quand il réapparaîtra dans la campagne.

ET À LA FIN ?

À la fin de cette histoire, c'est Brard qui ramassera Whitebear, et partira avec lui. Ce n'est pas la dernière fois que les PJs les croisent, mais on y reviendra vite, je vois déjà la fin de la page qui se profile.

C'est moi ou cette fin de Chagar est franchement tassée, et l'auteur en profite pour nous cacher plein de trucs importants avec veulerie et argh, non, je

La confrontation

Même là, il y a plusieurs possibilités, allant de l'attaque-surprise de nuit sur le village, jusqu'à l'attaque dans le dos alors que la Mort carmin est en pleine tentative de soumettre la goulue. Cette dernière solution est probablement la plus spectaculaire, et permet de mêler tous les aspects de l'histoire dans un grand finale explosif.

Même si les joueurs ne finissent pas dans cette situation extrême, il y a de bonnes chances que vous vous retrouviez avec un combat final, contre au moins une partie des hommes de Tinie, la demoiselle elle-même, ainsi que Véale et ses Thunks. Ça tombe bien, les PJs avaient justement quelques comptes à régler.

Quelques détails utiles pour finir

• Whitebear et Brard

Durant le combat, Tinie utilisera Whitebear et ses pouvoirs aussi facilement que si elle était une porteuse « normale », c'est à dire la Porteuse d'une Arme non-contrainte. L'épée a fait une promesse – protéger Tinie – et ne peut s'y soustraire. Tout cela tombe à l'eau si les PJs ont pu trouver et convaincre Brard / Grint de venir. Dès qu'il se montre, Whitebear se révèle incapable de l'attaquer. Il pourra donc occuper Tinie, empêcher qu'elle ne soit trop gênante pour les joueurs, ou sauver un PJ en mauvaise posture face à elle.

Je vous recommande toutefois la lecture de la colonne ci-contre pour en savoir plus sur ce Brard / Grint et ses mystères.

• Tinie

Tinie n'est pas du tout décidée à se rendre, et elle fera tout pour accomplir sa mission ou mourir en essayant. La convaincre de renoncer, de se rendre ou de devenir une gentille fille n'est pas envisageable. Elle est folle, totalement sociopathe, et préfère la mort à la honte de trahir sa faction.

• L'araignée

Si les PJs bricolent un plan où ils laissent Whitebear utiliser son pouvoir, il se passera deux choses importantes.

Pour commencer, Tinie s'apercevra que Whitebear a omis un détail important. Il est totalement incapable de procéder au lien que réclame la Mort carmin. S'il a bien créé la race des Chagars à partir d'un monstre, c'est une autre Arme qui a créé le lien. La Mort Carmin se retrouvera donc soudain avec un monstre furieux, fertile certes, mais totalement incontrôlable.

« Quoi ? j'ai promis de protéger cette petite conne ! Pas de l'empêcher de faire des conneries. Et puis l'utilisation de mon pouvoir était dans le contrat aussi, non ? »

Notez que si la goulue survit au scénario après avoir subi le pouvoir de Whitebear, vous ajouterez au bestiaire du nord une nouvelle race de vermine. Des araignées épaisses et solides, grosses comme des chiens, travaillant en meute et chassant tout ce qui a de la viande sur les os. Déjà que les Piorads n'aimaient pas les loups...

• L'œil de braise

Les PJs pourront remarquer, lors du combat, l'absence de l'œil de braise présent au Pas-aux-haches. S'ils se renseignent, interrogent des prisonniers ou espionnent avant l'affrontement, il verront que le gars n'est plus dans le secteur. Il a filé sans prévenir personne, la veille de l'arrivée des joueurs, et n'a plus donné signe de vie.

Présent dans le Nord depuis le début de l'opération, on sait c'est un Porteur, quoique personne n'ait vu son Arme. Il communiquait avec les Porteurs de la bande, et eux seuls. Il donnait des ordres comme s'il était le second de Tinie ou son conseiller.

En passant c'est pour lui que la bande devait parfois enlever et ramener des ados, dont on ne sait pas trop ce qu'il faisait. Et puisqu'on en parle...

• Bergit, sœur de Leinker Gordenson

La jeune Bergit est parvenu à « échapper » à l'œil de braise, et sera ravie de parler aux joueurs s'ils ne se sont pas mis son frère à dos.

Depuis son enlèvement, l'œil de braise la gardait dans sa tente, toujours attachée ou enfermée dans un sac « pour sa propre protection ». Il lui parlait parfois « directement dans ma tête, comme s'il parlait avec ses yeux ». La gamine terrifiée, ne sait pas pourquoi elle a survécu plus longtemps que les autres, mais dira qu'il semblait attendre quelque chose, et qu'il la regardait parfois de façon impatiente, fiévreuse, « comme si je devais servir à un truc, mais qu'il n'était pas encore prêt ».

La veille de l'arrivée des joueurs dans le secteur, il s'est réveillé en pleine nuit, agité comme jamais, regardant partout comme s'il avait peur. Puis il a rassemblé ses affaires et il a filé sans même s'occuper de sa prisonnière. Depuis, la gamine était parvenue à se libérer, puis s'était cachée dans un stock, espérant une occasion de s'enfuir ou l'arrivée des troupes de son père...