

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Compte tenu de notre nouveau calendrier – sortie d'un nouvel Opus chaque 1^{er} et 15 du mois – nous publions ce numéro le 1er avril. Nous nous excusons pour le manque de « poisson », mensonge ou autre tentative de vous mener en bateau.

Nous espérons que vous ne nous en voudrez pas de ne pas sacrifier à cette tradition, si amusante et cocasse, que toute l'équipe rédactionnelle déteste unanimement...

Oups... Je l'ai dit...

MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

10. LE MASSACRE DES INNOCENTS (3/3 par Rafael)

Suite et fin du scénario, avec tout ce qui vous manque – sauf oublié, mais dans ce cas, vous savez où est le Discord. En revanche, l'ordre des infos risque d'être un peu aléatoire, voir fouillis. Promis, ce sera corrigé pour la version papier. N'oubliez pas que vous n'êtes pas des cobayes mais des « bêta-testeurs », et que nous ne faisons pas d'erreur, mais des « innovations procédurales ». C'est clair ?

ÉCLATS DE LUNE ?

Depuis quelques mois déjà, des chutes de météorites menacent Tanæphis. Ce n'est pas une première pour le continent, mais de mémoires d'hommes, cela n'avait jamais pris cette ampleur. Pour le moments, les réactions sont surtout surprises et un peu inquiètes. Des extrêmes du style panique générale, suicide collectif et pillage pré-apocalypse éclatent sûrement à un ou deux endroits, mais cela reste des exceptions⁽¹⁾.

La dernière chute en date s'est faite selon un axe est-ouest, vaguement penché, et passant par les territoires vorozions et dérigions. De quoi mettre un gros coup de calme dans des zones normalement assez disputées, mais parions que ça ne durera pas.

Si vous jetez un œil à la carte de l'Opus précédent (recyclée ci-contre) vous verrez les trois zones de chute dans la région du scénario. Ce sont bien sur les « gros bouts » ; les plus visibles et potentiellement les plus intéressants. Ce sont donc les trois zones sur lesquelles les joueurs auront le plus facilement des infos, et vers lesquels ils voudront s'orienter. Pour vous aider, voici donc une idée de chaque secteur, et de son importance.

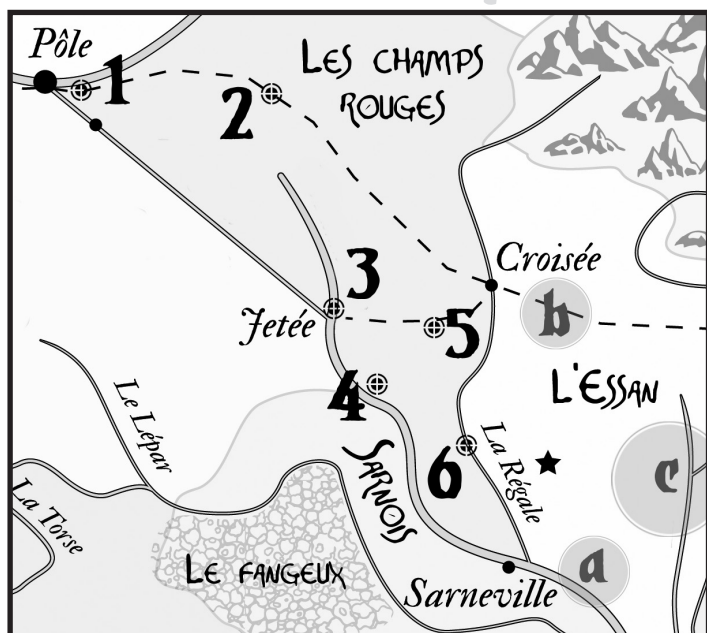
La zone A est à deux jours de Sarneville, et c'est une des pires zones de combat entre les deux armées. La chute de météorites n'a rien arrangé, et plusieurs factions sont déjà sur le coup : l'armée dérigione, la légion vorozione, les gens de Sarneville dont personne de se rappelle plus bien de quel côté ils sont, et sûrement quelques francs-tireurs.

La zone B est normalement bien classée dans le genre zone de guerre franche et gore, mais en ce moment c'est un poil plus calme. À portée de Croisée, en pleine zone disputée, et bien trop près de la route des elfes, cette partie de l'Essan est un bourbier. Les deux armées sont normalement toujours prêtes à se jeter à la gorge l'une de l'autre, et les effectifs sont conséquents. La chute de météorites a eu l'effet d'une pierre jetée à côté de deux molosses en pleine dispute : les deux sont figés, poils hérissés et crocs apparents. Le prochain mouvement, même infime, déclenchera un bain de sang...

La zone C, vers laquelle il faudra si possible pousser discrètement vos PJs, est la plus accessible, puisqu'un peu moins « chaude » militairement. Ce secteur de l'Essan conquis est juste assez éloigné de la route des elfes et de la Roxxeanne pour ne pas être d'une importance stratégique majeure. Le paysage de collines de pierre est encore agité de trop de reliefs, comparé à la Kiine Maud qui s'annonce à l'est. Un coin perdu, donc, pas intéressant, juste mal placé.

Par contre, ce coin du front, paumé et délaissé, a attiré l'attention d'autres personnes, et ce sera un coup de chance pour les Armes-brisées. Ou une mauvaise surprise, selon leur appréciation de la situation. En tout cas, c'est le cœur de cette partie du scénario.

(1) Dans la majorité des cas, ce sont bien-sûr des manipulations par un salopard bien humain pour abuser de la situation ou faire payer à d'autres ses psychoses dégénérées. Quelques Armes vont aussi s'amuser à jouer la carte « fin-du-monde » pour se marrer un coup et entraîner du monde avec elles. Il est même possible qu'une ou deux Armes-Dieux un peu fragiles lâchent la tête en croyant vraiment à ces délires. En bref, si vous voulez vous amuser, ne vous gênez pas...



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, et postez sur notre Discord – www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Relu par Frédéric Lipari.

L'ASTRONOMIE POUR LES NULS

La méthode la plus simple pour se renseigner sur les chutes de météorites sera de causer avec les gens rencontrés sur le terrain. Le souci avec cette méthode, ce sont évidemment les gens. Entre les inattentifs, les imbéciles, les frimeurs, les menteurs et les simplement méchants, impossible d'avoir une info fiable.

Les joueurs, en interrogeant les passants, notables et ahuris locaux obtiendront donc les infos « correctes » que voici :

- Une chute « du côté de Croisée », mais selon l'interlocuteur on a vu de « probablement à deux jours au nord de la ville, côté dérigion » à « minimum 3 jours à l'est ».

- Une chute dans le Sarnois, avec autant de précision, et des remarques sur le fait que vu l'endroit, « la météorite a dû s'enfoncer profond, dans l'espèce de terre de marécage qu'ils ont par là-bas ! ».

- Une chute dans l'est de l'Essan, ou même à la frontière de la Kiine Maud. « Pas sûr que grand monde l'ait vue celle là, ou l'ait prise sur la tête, vu qu'il y a surtout des Alwegs et des bouquetins des collines là-bas. Et leurs petits à tous, bien-sûr... »

Pour avoir des informations plus précises, il faudra causer avec des gens plus renseignés. Vu le scénario précédent, les PJs devraient pouvoir parler avec des militaires variés. Ce n'est pas une meilleure source d'information sur les chutes, mais pour le côté « estimation de la situation militaire », c'est juste parfait. D'autant que certains d'entre eux seront ravis de faire plaisir aux PJs tant que personne ne parle de Brillant des Bret, ni de leur rôle dans l'affaire..

Les PJs, une fois les badauds interrogés et les officiers cuisinés, auront donc une vue approximative de la situation, et une vague idée des zones et de leurs états. En gros, tout ce qui est expliqué en page 1, et quelques rumeurs de votre cru. Rassurant, non ?

La bande de Marso

C'est donc le bon moment pour leur filer un coup de sang, en évoquant des gens ayant posé plus ou moins les mêmes questions la semaine précédente.

« Une bande de jeunots, le genre décidés, sûrs d'eux et couillons comme tout. Leur chef était un porteur d'Arme, mais le genre sympa, héros et tout. Ils voulaient se chercher une météorite eux aussi. Des copains à vous ? »

Le style de personnes constituant la bande de Marso n'est pas essentiel. Les PJs ne les rencontreront qui si vous avez besoin d'une scène de combat ou de négociation, et vous pourrez alors adapter la meute au style idéal. Malfrats sans foi ni loi ? Idéalistes benêts ? Héros en devenir ? À votre choix. La bande ne sert en réalité que de motivation pour pousser les joueurs dans la bonne direction, et mettre un peu d'urgence dans la situation, si vous en aviez besoin.

« Ils voulaient des infos sur le point de chute précis, pour pas se retrouver à courir les bois ou les collines comme des goretts truffiers. Alors le gars Yannot leur a causé du vieux maître Gastin des Salines. Et ils ont filé là-bas je crois. »

Maître Gastin des Salines-Murier de Gambe

Maître Gastin est un noble dérigion âgé de soixante-quinze ans. Normalement à cet âge il devrait se limiter à des promenades dans sa chambre, du lit aux gogues, avec une pause pour agonir le petit personnel. Mais pas Gastin, nope...

Gastin est né dans la petite noblesse de Pôle, et ne s'est jamais bien intégré. Trop distrait, trop malin, trop libre, et sans aucun intérêt pour le protocole. Doté par chance d'une famille nombreuse, il ne fut jamais sollicité pour des alliances ou des charges, ses frères et sœurs prenant leurs rôles plus au sérieux.

Il put donc se consacrer à sa passion pour les études. Toutes les études. Et quand je dis passion, ce n'est pas une façon de parler.

Gastin est une sorte de Léonard de Vinci dérigion, avec simplement un gros angle mort sur la politique. Il est tellement nul sur ce point, qu'on dirait presque qu'il la maîtrise parfaitement et a compris qu'il n'y avait rien de bon à en tirer...

Il y a une vingtaine d'années, il a racheté une propriété à un ami de Pôle. L'affaire se fit pour une bouchée de pain, la demeure étant en pleine zone de combats et abandonnée depuis des décennies. Maître Gastin savait tout cela, mais il savait aussi que le manoir n'était pas en zone de combat « active ». Surtout, il savait exactement ce qu'était ce vieux manoir oublié de tous : un bâtiment elfique, transformé en résidence luxueuse par les Dérigions. Et au milieu du fatras de salles et de décorum rococo, un vieil observatoire de l'âge mythique, à désosser, étudier, utiliser. Un rêve pour Gastin.

Le manoir d'Obreroc

Le vieux domaine d'Obreroc est indiqué sur le carte (cf. page 1) par le symbole [★]. Maître Gaſtin est installé là depuis deux décennies et il est connu des locaux comme le loup blanc. Il faut dire que de Peſte-aux-gueuses à Sarneville, il a hanté à un moment ou à un autre tous les bouges, toutes les bibliothèques et tous les revendeurs louches.

Gaſtin est un homme terriblement intelligent, et il sait aussi jouer de son grand âge pour passer pour inoffensif. Ce fut son arme principale pour rester à l'écart de la guerre malgré la proximité du front. Ajoutez à cela quelques pots-de-vin, un ou deux amis bien placés, et vous obtenez une paix royale, ce que recherche précisément Gaſtin.

Obreroc est un domaine boisé, assez étendu, dans une zone peu habitée. Plusieurs hameaux dépendent normalement de sa tutelle, mais Gaſtin ne lève plus l'impôt depuis longtemps. Un bon moyen pour avoir quelques amis reconnaissants et prompts à le soutenir en cas d'enquête de la légion sur « le citoyen Gaſtin Murier ». La zone n'est pas encore sous le joug des légistes, mais ils pointent doucement leur nez...

Le manoir lui même est un bâtiment assez somptueux, ou du moins ce serait le cas s'il était entretenu pour ça. Gaſtin et sa « famille » n'occupent qu'un cinquième d'Obreroc, et lui conserve un aspect terne et fausement délabré pour ne pas susciter la jalousie. Les zones entretenues sont sobres, passe-partout, et seul l'observatoire et les caves sont réellement soignées.

Car Obreroc est avant tout un ancien lieu d'études astronomiques. Le corps de bâtiment principal est un manoir elfique, entièrement centré sur une tour qui sur trois étages et deux sous sols, accueille une lunette astronomique. Surnommée la belle dormeuse par Gaſtin, c'est l'objet de toutes ses attentions, et ça tombe rudement bien pour les PJs.

La famille

Les habitants du domaine se surnomment eux-mêmes la famille. Ce sont en réalité les serviteurs et esclaves de Gaſtin, mais des esclaves bien particuliers. Gaſtin n'est réellement pas un Dérignon courant ; par exemple, l'esclavage et l'exploitation de ses pareils le dégoûtent. Il s'est ainsi fait une spécialité de racheter, récupérer ou barboter par ruse des esclaves partout où il passe. Une fois remis sur pied, il les affranchit et les laisse rester ou partir à leur choix. Ceux qui partent ont droit à un pécule pour se lancer et aux vœux de toute la famille. Ceux qui restent, constituent ladite famille. Une bande unie, aux talents variés et complets, serrées autour de Gaſtin, qui est à la fois leur patriarche et leur protégé.

Quelques-uns s'installent aussi à portée d'Obreroc dans l'un ou l'autre hameau dépendant du domaine, pour travailler la terre ou fonder une famille. Entre ça et leurs enfants, la famille commence à avoir une jolie influence sur la zone, et qui sait, peut-être un jour la région.

La tête dans les étoiles...

Je vous laisse choisir vous-même comment les PJs rencontreront Maître Gaſtin des Salines-Murier de Gambe. Ils peuvent arriver aux trousses de la bande de Marso, ou sur d'autres indications. Ils peuvent arriver alors qu'un officier Dérignon ou un Æneſtor zélé a décidé de réquisitionner l'endroit. Ou ils peuvent arriver dans un domaine calme et serein, si cela vous arrange plus. Si les PJs sont concentrés sur la recherche de Brillant, ils peuvent même arriver là parce que des gens leur ont recommandé de passer voir le vieux Gaſtin, qui sait tant de choses.

Concernant Brillant et l'affaire des Perches et des Fidèles au poste, Gaſtin est en train de s'apercevoir que des choses étranges se passent à quelques jours de chez lui, et il sera ravi d'aider. La famille ne prend pas ce genre de menace à la légère : les actions de Ciris Baba et sa meute menacent des vies et la tranquillité de la région. Ce seront donc des alliés potentiels, capables et efficaces, si on gère bien les choses.

Concernant les chutes de météorites, c'est justement l'obsession du moment de Gaſtin, et probablement la vraie raison pour laquelle il n'est pas déjà en train de dénouer l'affaire des Perches. Pensez donc : des chutes de corps célestes, en série, et selon des schémas bizarres et trop organisés ! Pour Gaſtin, passionné d'astronomie, de mystère et d'anomalie dans le grand mécanisme de l'univers, c'est un foutu cadeau emballé ! Depuis la chute, il a bien-sûr calculé ou chaque « pierre directrice »⁽²⁾ est tombée, à quel angle et quelle vitesse.

(2) Le plus gros objet d'un groupe de météores, qui par son poids et son aspiration guide et oriente les météores plus petits. La pierre directrice est aussi celle susceptible de faire les plus gros dégâts, et constitue la majeure partie des débris météorites au point d'impact mais aussi sur la zone, en explosant sous l'impact et arrosant le site.

Gastin pourra donc indiquer les points de chute des météorites. Il précisera bien-sûr que cela dépend de la précision réelle de ses cartes et des conditions météo locales, et que c'est donc fait « au doigt mouillé ». La précision de ses indications, et surtout la tête de ses assistants, donnera tout de même joliment confiance.

A - Une grosse journée à l'est de Croisée, un peu au sud de la route des elfes.

« Probablement pas bien loin de la route, en fait. Oh punaise ! Vous imaginez si c'est tombé pile dessus ? La résistance de la route des elfes contre la fureur céleste elle-même ? »

B - à hauteur du fleuve, à deux jours en aval de Sarneville.

« Si c'est tombé dans le fleuve, il faudra passer par Les rivières pour en savoir plus. Et si c'est tombé au sud, on ne trouvera rien du tout, vu la boue molle qu'ils appellent « le sol » par là. »

C - Presque au point où l'Essane et la Petite se rencontrent.

« Ce n'est pas si loin que ça, mais c'est presque le bout du monde. Le trou du cul, du monde, aussi, mal desservi et à l'abandon, entre deux zones bien plus accueillantes. Des collines, des bouseux pire qu'ici, et des chèvres qui pleurent en regardant le paysage. »

Pour la suite, rendez vous en (13), sinon allez vous faire foutre en (250)

Le scénario se situe en C, même s'il est probablement possible de retomber sur vos pattes en modifiant à la volée des éléments de l'histoire pour le re-situer ailleurs. Disons que si vous voulez jouer une campagne canon, c'est en C que tout se passe. Si vos PJs insistent pour visiter une autre région « juste pour voir » - les joueurs font ça parfois - vous avez deux choix possibles.

Premier choix : en profiter pour caser un petit scénario rapide de votre cru se déroulant en zone de guerre. L'occasion est idéale, et vous n'aurez normalement plus ce genre de cadre sur cette campagne. Alors lâchez-vous !

Deuxième choix : faites leur réaliser leur erreur, en leur montrant une situation inextricable ou impliquant trop de factions déjà engagées.

En A, la légion a déjà cloisonné les zones autour de la météorite, qui, comme prévu par Gastin, est tombée à six kilomètres au sud de la route (ouf) mais en plein sur un manoir elfique antique (ouille). Résultat, le marché de l'albâtre elfique va pouvoir fleurir des années durant avec les débris éparpillés par le choc. Autre conséquence : un village de neuf-cent habitants et le commandement militaire de la zone ont été vaporisés par l'onde de choc. Effectivement, albâtre contre météorite, ça a fait du bruit...

En B, la météorite a raté le fleuve de peu, mais personne ne sait trop où ni comment. Des tas de mercenaires, militaires, locaux et opportunistes se sont rués là pour avoir leur part du butin. Les rocs mineurs ont été localisés et ont déjà déclenché des combats, mais le « gros lot » reste introuvable, ce qui nétonne personne vu le terrain meuble de la région. Alors on cherche, on se bat, et la situation pourrait doucement...

Pour la zone C, les PJs entendront des rumeurs s'ils se renseignent, comme quoi ce serait un coin perdu, où la légion ferait des tests ou des entraînements bizarres. En tout cas, les gens y vont plus, n'en viennent plus, et s'en méfient globalement.

Normalement, c'est le genre d'infos parcellaires et étranges qui font frémir le nez des joueurs et attirent les PJs comme du miel...



MERCATOR DESSIS

Mercator est un fils de la noblesse vorh, parfaitement représentatif de la situation de cette caste. C'est un parfait salopard, uniquement préoccupé de sa petite personne, et avec un penchant sadique certain. Ok, peut-être pas « tout à fait » représentatif.

Et la situation a empiré depuis qu'il a récupéré une Arme-dieu – Tween – lors de la commission d'enquête sur la Citadelle des glaces.

Les événements de la Citadelle, quelque soit la façon dont cela s'est terminé pour votre table, ont fait du bruit aux conseils. Pour rappel, quand on parle des conseils vorozions, on parle du conseil politique (celui de Nerolazarevskaya, le Conseil de l'Hégémone ou Grand conseil) et du conseil militaire (celui de Glassud, ou Conseil de fer).

Les conséquences furent donc, au minimum, la mort d'un Conseiller et la disparition de son Arme-dieu, sans explication valable. Au pire, la disparition d'une compagnie et de la Citadelle dans une tempête de fluide. Dans les deux cas, ce n'est pas le genre de blague qui font rire les politiques de Nero ou les militaires de Glassud. Les enquêteurs ont, entre autre, fait le jour sur les liens d'Hérasmus Victor avec la Mort carmin et la manière dont il se servait de son poste pour servir la secte.

Une Arme (Tween) est intervenue dans l'enquête en apportant un grand nombre de précisions, en échange de son immunité et de quelques incitations. Durant toute cette procédure, elle fut portée par un aventurier piorad, mais peu avant la fin de la commission d'enquête, elle décida de changer de Porteur pour prendre Mercator. Cela eut lieu en privé, et personne ne sait trop ce qui motiva cette alliance.

Les PJs, en rencontrant Mercator et Tween, auront l'occasion de discuter de ce qui s'est passé dans l'Est après les événements de la Citadelle. Finissez donc de lire le scénario et de vous familiariser avec le couple, puis prenez le temps de réfléchir à cette histoire. C'était le tout début de la campagne, mais vos joueurs seront sûrement ravis d'avoir un ou deux payoff sur cette époque.

LES BOISSELIERS

La région des Boisseliers est l'ensemble des terres autour – à 20 kilomètres environ – de la confluence de l'Essane et de la Petite Essane. Dans le secteur on dit juste « la Petite » mais, et d'une il n'y a jamais eu foule dans ce coin accidenté et mal fichu, et de deux il y a encore moins de monde en ce moment.

Il faut dire que les Vorozions, dans leur recherche permanente de progrès militaire et d'avancées techniques, ont parfois des projets bizarres. Et pour les Boisseliers, ils ont eu deux idées... bien gratinées.

Pour commencer, ils se sont dit que, vu le secteur à l'écart et peu peuplé, c'était l'endroit idéal pour parquer une de leurs ingénieures un peu « gênante », mais terriblement utile : Gernille Bressius. La dame est un peu le reflet noir de Gastin dans ce scénario. Compétente et douée, voir géniale parfois, mais dans son domaine particulier, ledit domaine étant la manière de donner la mort, de mille manières différentes. En ce moment par exemple, elle veut améliorer les armes de siège de la légion. Le Conseil de fer de Glassud serait ravi d'avoir ce genre d'outil pour enfin briser Jetée – pour s'entraîner – puis Pôle, évidemment.

Deuxième coup de génie : pour surveiller et assister Gerville, la légion a décidé d'utiliser un allié récent mais un peu gênant, en la personne de Mercator Dessis. Le jeune homme est un Porteur qui est intervenu il y a quelques années, dans l'enquête sur les événements de la Citadelle des glaces (voir l'encart). Dessis étant un membre de la Mort carmin, les généraux du conseil de Glassud n'ont aucune confiance en lui – beaucoup sont membres de l'Équerre et connaissent trop bien la Mort carmin pour s'y fier. Mais confier la charge de Gernille à Dessis et sa bande est un assez joli coup. On met ensemble deux passionnés de mort – raisons différentes, certes – et on les envoie dans un secteur perdu, tout en pouvant éventuellement les surveiller de temps en temps. Au pire, ils se massacrent entre eux ; au mieux, ils s'entendent et arrivent à pondre un jouet utile pour la légion et l'Hégémone.

Certes, il a fallu leur dire que la zone était à leur disposition et qu'on ne leur reprocherait pas les dégâts sur le terrain et la population, mais c'est un prix acceptable. Marrant comme le prix est facile à négocier quand ce n'est pas toi qui paye, au final...

TRAVAUX D'APPROCHE

En arrivant, les PJs pourront – au choix – visiter, espionner ou foncer dans le tas. Aussi, voici une présentation de la zone, succincte pour rester digeste, mais aussi claire que possible. Laisser les joueurs faire ce qui les amuse, en gardant en tête qu'une surprise les attend au tournant lorsqu'ils croiseront Tween.

Les quelques hameaux et villages à proximité sont, au choix, en ruines, désertés ou remplis de réfugiés d'autres coins, terrifiés et agressifs. Quelques exemples...

La passe des Galènes

Le hameau a un nom, inscrit sur un joli panneau ouvragé, mais c'est un des rares bouts de bois encore intact du secteur. Le reste du patelin a brûlé et des traces d'impacts grèlent certains bâtiments. En fait, au premier coup d'œil, on croirait que l'endroit a été frappé par une chute de météores.

En réalité, c'est le résultat d'une expérience de Gernille Bressius. Le hameau a subi une attaque à la catapulte, en utilisant des boulets de métal contenant une solution chimique s'enflammant à l'impact. Sur un endroit normal ce serait effroyable, mais la passe étant serrée autour de son maître menuisier et de sa grange à bois, ce fut bien pire. Les cadavres brûlés sont encore là et s'il y a eu des survivants, ils ne sont pas restés pour témoigner. Peut-être un peu plus loin, parmi les réfugiés de Pont d'Arc ?

Deux-piliers-rouges

L'endroit est simplement vide. Une demi-douzaine de maisons, des habitations désertées peu avant un repas, et des traces de fuite un peu partout. Difficile de comprendre ce qui a pu se passer là.

En réalité, c'est une opération « de défoulement » de la bande de la Mort carmin. On attrape quelques villageois aux champs, on les ramène au village au soir, et quand les gens se demandent ce qui retient les absents au loin, on commence à les torturer et les frapper pour avoir de beaux cris bien lugubres. Le jeu consiste à vider le village par la terreur, à chasser tout le monde sans se faire voir. Bien-sûr on attrape quelques villageois pour la fête du soir, mais on laisse filer le gros de la population pour semer la terreur dans les villages et les hameaux proches.

Le Chêne-pignier

Là, c'est un véritable massacre, officiel, avec glaives et manœuvres. Les soldats de la troupe de Mercator sont intervenus en réclamant la livraison des armes des « rebelles dérigions » et des informations sur leur cachette. Ils ont fouillé le village, frappé des gens, séparé des familles, et interrogé tout le monde la journée durant.

Le soir, les gens n'ayant rien avoué – et pour cause, personne ne comprenant rien aux questions – les légionnaires pendirent une majorité des hommes en âge de se battre, puis quittèrent le village en enlevant quelques otages. Interdiction formelle de décrocher les pendus, sous peine de représailles.

Le village est donc rempli de gens terrifiés, blessés ou traumatisés. Et au centre de la grand place, le chêne qui donne son nom au village ploie sous le poids d'une masse de cadavres putréfiés.

Marnes-jute

Marnes est une vieille ferme-relais, solide et assez jolie. Depuis quelques mois, elle est aussi la cible d'une machine de guerre à longue portée, et tout les trois ou quatre jours, jamais plus d'une semaine, elle subit une série de tirs de rocaille. Des pierres de trois à six kilos jaillissent de nulle part et défoncent une toiture ou éclatent contre un mur de la vieille ferme.

Marnes est solide, ancienne, mais déjà deux fois il y avait quelqu'un bien trop près d'un impact. Et vu l'état de la chèvre touchée le mois dernier, ce sera sûrement « un coup, un mort ». Mais personne à la légion ne veut répondre aux questions des gens du hameau. Et maîtresse Valine, partie demander audience au fort, n'est jamais rentrée...

Pont d'Arc

C'est le seul village presque intact, du moins physiquement. En effet l'endroit est totalement épargné par les attaques et les taquineries de Mercator Dessis et de ses hommes, comme par les tests de Gernille Bressius.

C'est d'ailleurs ici que se sont réfugiés les gens ayant fui d'autres endroits malmenés. La quasi-totalité des fuyards de Deux-Piliers, quelques-uns du Chêne-pignier, et d'autres venant de hameaux encore plus malheureux – on vous fait confiance.

Ici, les légionnaires se montrent sympathiques, presque amicaux, et ne comprennent pas ce dont se plaignent les gens. C'est un véritable jeu pour eux, et la terreur des villageois, leurs questions et leur suppliques sont devenues une drogue pour les gens du fort.

Pont d'Arc est l'endroit idéal pour enquêter et apprendre la position du camp vorozion tout proche : le fort de Parlac. On apprendra aussi le nom du chef local, Mercator Dessis, et de l'ingénieur qui dirige le travail là-bas, Gernille Bressius.

Quelques rumeurs utiles :

- Une troupe de serfs travaillent aussi au fort. Ils sont arrivés de l'est l'an dernier, mais ils ont reçu des renforts depuis, même si on n'est pas sûr d'où venaient ceux là.
- Des gens bizarres, du genre groupe un peu bigarré, sont passés au début de la saison pour voir le chef du fort. C'était sûrement des Porteurs, et ils venaient de l'ouest, avec des esclaves « en cadeau ». Drôle de cadeau pour un légionnaire vorozion, mais aller donc leur expliquer ça...
- Des gens continuent à disparaître, surtout s'ils posent trop de questions ou parlent un peu fort. Il arrive aussi que des gens disparaissent simplement, sans raison. Et parfois, plusieurs en même temps...

Concernant Brillant...

Si les joueurs sont tentés de relier ce qui est arrivé à Brillant – les enlèvements des Fidèles au poste de Ciris Baba – à ce qui se passe ici, détrompez-les vite. Les deux régions, pourtant proches sur la carte de Tanæphis, sont en fait bien différentes. Autant Pešte-aux-gueuses est un coin habité et « vivant », autant les Boisseliers sont isolés, mal desservis et désolés. Ce sont deux secteurs distincts, ayant des centres trop éloignés pour communiquer efficacement.

LE FORT DE PARLAC.

Ce fortin dérigion fait partie de ce que l'Hégémone appelle « l'héritage honteux », à savoir des structures et positions qu'il utilise encore, en attendant de pouvoir les passer aux normes voroziones. Pour Parlac, ce sera sûrement assez simple, puisque les occupants actuels sont bien partis pour raser l'endroit. En approchant du fort, il à l'air d'être à moitié en ruine, mais le genre de ruines fraîches et fumantes, pas juste vieilles et poussiéreuses.

Il faut dire que le fort accueil en ce moment :

- Une troupe de légionnaires dont les officiers et l'encadrement sont majoritairement Porteurs mineurs ou sympathisants de la Mort carmin. Mercator Dessis est à la tête du lot, ce qui donne une garnison de malades, de sadiques meurtriers, et de simples soldats soumis à leur férule depuis bientôt un an. Les gens stables et dignes sont morts depuis longtemps, et les autres se sont adaptés.

- Une ingénieure de génie dans le domaine particulier de l'armement et du massacre. Gernille est ici comme un coq en pâte, et elle adore ses subordonnés. Elle ne s'intéresse pas aux Armes, ne connaît rien aux sectes, mais la Mort carmin lui plaît beaucoup. Elle peut bricoler, faire ses tests et ses expériences sans devoir expliquer à tous le monde que le progrès a des coûts. C'est tout simplement le rêve.

- Des serfs, traités en esclaves plutôt qu'en repris de justice. En plus des serfs d'origine, envoyé par Glassud pour remettre le fort en état et travailler pour la centurie, il y a des gens enlevés partout dans la région. Couramment utilisés comme chair à canon pour les expériences de Gernille ou l'amusement des légionnaires, ce sont les seuls véritables alliés qu'auront les PJs dans la place. Au début du moins.

En effet, dès que les Armes-Brisées se montreront, il va arriver un truc étrange. Pour cela, il suffit que Mercator aperçoivent une des Armes. L'Arme en question – et toutes celles à portée – entendent alors un cri enjoué dans le fluide.

« Bah ça alors ! Les connasses, cette surprise ! Sympa de passer dire bonjour, comme ça. On se marave ou vous voulez causer avant ? »

C'est Tween qui vient de parler, et si les PJs ne l'ont jamais vu, lui les connaît et serait ravi d'enfin comprendre ce qui s'est passé dans le Nord autrefois.

- Dernier groupe avant de passer au contenu de la discussion : les esclaves du bâtiment D. Une tour solide et à l'écart au fond du fort, contre la falaise. C'est là que Tween et Mercator gardent leur collection. Il s'agit d'un demi-douzaine de jeunes femmes, entre douze et vingt-cinq ans. Elles ont comme point commun d'être jolies, terrifiées, et de plus ou moins se ressembler comme des sœurs. Et si j'ajoute qu'elles sont rousses, vous devriez enfin comprendre d'où sort Tween

TWEEN

Incarné dans le nord pré-piorad dans un poignard héloi', Tween est depuis longtemps un fou furieux et un sadique de première ordre. Sa passion : elle dépend du style et des psychoses de son Porteur, mais en gros Tween est un sadique / harceleur / meurtrier / violeur / kidnappeur en série. Le niveau de dégâts ou de sévices auquel il monte varie avec son humain du moment. Un jour, il s'acoquine avec un jeune adolescent des universités de Pôle et le transforme en mateur pervers et vaguement inquiétant. Puis il récupère un aventurier piorad en maraude, et devient un rôdeur à la Michel Fourniret et terrifie les Prudences des années durant.

Un seul moyen de reconnaître sa patte à coup sur : l'apparence des victimes. Car comme tout bon serial-machin, Tween a un style bien particulier de proie. Pour lui, ce sont les femmes rousses, avec des variations d'apparence et d'âge selon le Porteur. La roussueur est génétique, et se retrouve dans presque toutes les peuplades, mais les héloi' étaient un énorme pool génétique roux, qui a d'ailleurs fait des Piorads – originellement blonds – l'un des peuples les plus rouquins de Tanæphis. Ce genre de détail ne veulent peut-être rien dire pour vous, mais pour Tween, cela représente ses premiers meurtres, ses premiers sangs, ses premiers pas dans le monde.

C'est beau la nostalgie, hein ?

Tween a fait partie d'une foule de groupes d'assassins, de tarés homicides et de déviants divers au fil du temps. La Mort carmin n'est que le dernier de ces groupes, et l'Arme n'est pas plus fidèle à cette organisation qu'à d'autres. Pour Tween, seul compte Tween et les plaisirs de Tween. C'est aussi simple que cela. Il rencontra la secte par hasard, et la Mort carmin constata vite que c'était une recrue évidente et un assassin compétent. Tween n'ayant rien contre un peu d'aide, et vu le manque d'organisation de la secte, il ne vit pas de défaut à cette alliance.

TWEEN



L'époque moderne

Au moment où les PJs sortaient de leur caveau au début de la campagne, Tween commençait un travail d'éclaireur pour le projet Whitebear, dans le Nord. Après des années à vainement rechercher Tangorogrim dans l'Ouest pour le compte de la Mort Carmin, il accueillit cette mission avec plaisir. Le Nord est plus brutal, plus violent, et les victimes potentielles plus nombreuses pour faire son choix. L'intervention des PJs mit fin à cette période, et se fut aussi l'occasion pour Tween de quitter le Nord avant que la situation ne dégénère trop.

D'ailleurs, lorsqu'il parti, il fuyait surtout une purge contre la Mort carmin. Une ou plusieurs Armes puissantes semblaient résolues à chasser la secte, en s'exprimant aussi clairement que possible dans un langage compréhensible d'elle. Tween ne fit pas l'effort de rester pour voir la fin de l'histoire, mais entre les assassinats, massacres de sympathisants et campagnes de communication, la secte était bien mal partie. Mais aucune importance pour Tween qui était réellement... parti.

Il choisit alors de retourner vers l'Hégémone, pour revoir le patron de toute l'opération Whitebear. Leolius Wagne, puisque c'est de lui qu'on parle, n'avait pas tout perdu dans cette débâcle. Ses manigances dans le Nord tournant mal, l'édile vorozion avait recentré ses opérations sur ses terres, et profité de la chute d'Anathos pour s'emparer de son réseau. Les alliances au sein de la Mort carmin sont compliquées et instables, mais elles existent tout de même. Wagne étant un joueur puissant et bien implanté, il fut le grand gagnant de cette histoire.

En passant, il lança dans tout l'Hégémone un ordre concernant les Armes-brisées. Si elles avaient risqué leurs Porteurs dans l'Est à cette époque, elles auraient probablement été pourchassées et amenées devant Wagne pour répondre de leurs actes.

Tween fit son rapport, toucha une prime en remerciement, et recommença à œuvrer pour la secte dans le secteur. Il n'était pour rien dans l'échec du projet, et Wagne n'est pas un méchant de série B gâchant les alliés utiles.

Durant les enquêtes des conseils sur l'affaire de la Citadelle, Tween récupéra Mercator comme Porteur, et partit finalement avec lui pour surveiller et aider Gernille Bressius dans ses projets. Tween trouve Gernille adorable et inventive, et s'amuse beaucoup à encadrer ses passions et ses idées homicides. Si seulement elle n'était pas brune...

Nouveau Porteur, nouveau projet, nouvelle amie. Que demande le peuple ? Peut-être la visite d'anciens adversaires, pour enfin comprendre ce qui a bien pu se passer autrefois ? Ça tombe bien, les voilà justement...

POURQUOI UN MASSACRE ?

L'idée est tout simplement de voir si vos joueurs sont prêt à entrer un moment dans la peau de l'adversaire.

Il y a des tables où cette idée ne sera qu'une formalité. Un village à massacrer ? C'est couillon, on a fait ça en venant. Si on avait su !

Mais pour d'autres groupes, ce sera l'occasion d'un beau dilemme moral. Peut-on sacrifier des innocents à la lubie d'une arme folle ? Les informations valent-elles le prix exigé ? Est-ce que ce massacre est différent de nos actes habituels sous prétexte qu'un assassin nous le dicte ?

Selon les motivations de votre groupe, cette scène sera donc une formalité, ou pourra occuper une séance entière. Au final, je vous laisse seul juge du remplissage de la condition, mais souvenez-vous que le but de Tween est avant tout de recueillir les confidences des PJs. Ne soyez donc pas trop dur avec eux. D'ailleurs votre but dans cette partie de l'histoire est de filer les infos de Tween aux joueurs donc...

ALORS, ON CAUSE OU PETITE TUERIE D'ABORD ?

Tween sera donc ravi de savoir ce qui s'est réellement passé dans le Nord. Pourquoi les PJs étaient-ils aussi motivé par cette poursuite ? Pourquoi s'en sont ils pris à ce pauvre Anathos avant cela ? Pourquoi sont-ils aussi remontés contre la secte ?

Mais l'Arme est maline est retorse et se doute bien que les PJs ne vont pas discuter aussi facilement de tout ça, sans un brin de motivation. Elle va donc employer deux astuces simples. Elle va les motiver, et elle va les pousser.

Côté motivation, rien de plus simple : elle a des informations récentes sur ce qui se passe au sein de la Mort carmin. Des ragots juteux, qui plairont sûrement aux Armes-brisées, sur un de leurs gros ennemis.

Côté pression : elle va exiger un prix un peu étrange, un peu ridicule, pour ses infos. C'est une méthode efficace et éprouvée ; si les adversaires ont l'impression que vos secrets ont de l'importance et qu'ils doivent faire des choses en échange, ils deviennent moins attentifs et se livrent plus facilement.

Le contrat sera donc simple et clair. Tween accepte de discuter avec les PJ, et leur promet des infos sur l'actualité de la Mort carmin, et tout les éclaircissements qu'ils voudront sur l'épisode du Nord et de l'araignée.

En échange, en plus de leurs explications à eux, elle exige une preuve d'implication et d'amitié. Oh, rien de compliqué. Un massacre suffira. Mais un beau, attention, avec plein de gens qui hurlent, du sang, des tripes, de la violence ! Et pas une tuerie d'au-berge, non. Un village entier, au minimum, sans tri, sélection ou complication morale.

Et après, on discute.

Deal ?

Actualité brûlante...

La discussion commencera par un retour sur le Nord. Pas grand chose de neuf pour les PJs de ce côté là, mais Tween voudra en savoir autant que possible. Il sera très déçu que les PJs ne soient pour rien dans la purge contre la Mort carmin dans les royaumes⁽³⁾. Il s'était un peu monté la tête sur le sujet.

Une info utile tout de même : Wagne, le commanditaire de toute cette opération était furieux contre eux, et ce n'est pas forcément une bonne nouvelle, puisque c'est en réalité un fusionné. Yep, un véritable demi-dieu incarné, furax contre notre adorable petit groupe. Mauvaise nouvelle. Il a dû gérer les retombées de la situation de la Citadelle des glaces, encaisser la déception de l'échec de Vialle, le tout en récupérant le réseau d'Anathos.

Il se débrouillait plutôt bien, jusqu'à l'affaire des Hysnatons, il y a quelques mois. Tween n'est pas certain de la manière dont tout cela s'est passé, mais il sait comment ça a fini. Il se trouvait encore à Glassud pour la fin des enquêtes sur la citadelle, et commençait à préparer son travail ici. Au hasard d'une discussion avec une amie, il a appris que des envoyés d'une autre secte traînaient avec des gens de la Mort carmin et posaient de drôles de questions. C'était des Hysnatons du Miroir du passé. Des gens sympas, et couillus pour oser traîner à Glassud, terre favorable à l'Ordre nouveau s'il en est. Mais discrets et rusés aussi. Apparemment, ils bossaient avec d'autres bandes de la Mort carmin dans l'Ouest, et voulaient approcher les bandes de l'Est.

Tween, par acquis de conscience, envoya un messenger à Wagne et ne fut pas déçu de la réponse. Le messenger revint à bride abattue et raconta la situation suivante à Mercator : À Belgrano, le réseau de Wagne était tombé, et plusieurs autres gens influents avec lui. La Mort carmin était maintenant tenue par un Porteur hysnaton formoiré, et personne ne savait où Wagne était passé. Disparu du jour au lendemain, sans une trace ni un témoin. Et plus un signe depuis.

À ce stade, vos PJs devraient tiquer. Disparition soudaine de fusionné ? S'ils demandent quand cela s'est passé, faites donc coïncider les calendriers : les PJs étaient dans les jungles, en train de chercher la cité des falaises.

Lorsque les Hysnatons approchèrent finalement Tween, il décida de jouer la sécurité. Il se présenta comme un « ami » de la Mort carmin, membre à peine impliqué, et surtout bien trop occupé pour se mêler de politique.

« Vous comprenez, entre ma bande à diriger, mes meurtres personnels à côté... et puis j'ai ce projet près du front, avec l'ingénieure, pour l'armée, tout ça. »

Lorsqu'on lui demanda des informations sur le réseau de Glassud, il chanta comme un canari pinté au schnaps, et balança les gros joueurs et les petits secrets, sans l'ombre d'une hésitation. Quand je vous disais que Tween ne pense qu'à Tween...

Il finit par quitter Glassud, où les Miroirs du passé et la Mort carmin était en train de se fondre peu à peu. Il fila sans un regard en arrière, et il a une paix royale depuis. Il a sa bande, sa région pour s'amuser, et c'est tout ce qu'il demande.

Selon lui, quelqu'un de méchant et balaise et en train de remettre la Mort Carmin sur ses pieds, et ce n'est pas bonne nouvelle pour les vivants.

Mais on s'en fout, non ?

" Et cette foutue météorite, à propos ? "

Dans notre série « Quand il n'y en a plus, y'en a encore ! » cette simple question amènera un joli bonus aux PJs s'ils la pose à Mercator. En effet, le météore le plus imposant de la chute s'est écrasé à quelques kilomètres, et les légionnaires se sont chargés de le ramener à l'abri au fort, avec d'autre débris de la chute.

« C'est amusant d'ailleurs. Qu'est ce que vous avez tous avec ces saletés ? J'ai entendu dire à Glassud, par les Hysnatons d'ailleurs, que s'il y avait des chutes de météores, il faudrait les récupérer et les stocker, au nom de la Mort carmin. »

Sur le moment ça m'avait fait marrer. Ce genre de truc arrive rarement, et là, poum. Deux coups en deux ans. C'est quoi cette histoire ? Pourquoi ils s'y intéressent ?»

Il se fiche complètement de ce qui arrive aux météores, mais veut simplement garder de quoi satisfaire les Hysnatons de l'alliance s'ils viennent lui réclamer le machin. Les recherches après la chute ont permis de remplir une demi grange de rocailles plus ou moins massives. Il sera donc ravi de refiler une charrette pleine au groupe. Bien sûr, je pars ici du principe que les PJs ont rempli leur part de contrat - discussion, massacre et soirée « alcools & secrets ».

(3) Pour votre information, en fait, les PJs sont bien responsables de la purge en question. En effet, ce sont Whitebear et Brard qui s'en sont chargé et ont déclenché un joli pogrom en répandant infos et mensonges. Le Nord ne sera pas un endroit facile pour la Mort carmin et ses sympathisants pendant une ou deux générations...

Encore une fois, une vérité universelle : faut pas faire chier les nains...

Pas question en revanche de tout leur remettre. En réalité, ce serait impossible, puisqu'il y a ici de quoi remplir cinq chariots lourds à ras-bords, et pas assez de véhicules solides à proximité. Tween veut bien faire plaisir, mais il veut aussi pouvoir assurer sa tranquillité si on vient lui demander des comptes. Que ce soit la Mort carmin, les Miroirs du passé, ou la légion, d'ailleurs.

Les personnages pourront donc mettre la main sur un chariot remplis de blocs plus ou moins massifs, ou embarquer un seul bloc énorme et bizarre, au choix. Dans les deux cas, cela mettra le chariot militaire et les polacs à rude épreuve.

Les météores sont d'énormes blocs rocheux, à la teinte pierreuse. Pas forcément la magnifique roche écarlate à laquelle on s'attendrait, mais que voulez-vous, la poésie et la réalité ne sont pas toujours en bons termes. Un détail tout de même, risque de faire tiquer les personnages. Profitez d'un test de perception ou d'une question un peu orientée des joueurs sur l'apparence des rocs, des bizarreries ou des particularités.

Le truc remarquable, c'est une trace sur le bloc principal. Sur une de ces faces brisées, calcinées par sa chute, il y a une large ligne plus claire, presque brillante. Et cet effet de miroir, cette luisance particulière évoquant la mort et la chaleur, les PJs l'ont déjà vu. C'était dans les collines du sud des Sangres, avec Vayatiri comme guide. C'était au cratère aux ombres, le village rayé de la carte par Tangorogrim...

BRILLANT, SUITE ET FIN.

Je ne sais pas comment vos joueurs se débrouilleront pour libérer Brillant, ni dans quel état il sera, mais voici l'essentiel de ce qui manque pour faire vos choix.

Une idée en passant...

Dans la campagne canon, les PJs proposent, pour le massacre réclamé par Tween, de raser les perches et de massacrer Baba et sa bande. Tween accepte avec empressement, ravi d'assister à un aussi beau combat, et propose même l'aide de son ingénieure pour joindre l'utile à l'agréable.

Il faudra bien sûr négocier un peu pour épargner les quelques villageois et prisonniers. « *On avait dit un massacre complet, non ? S'ils survivent, ce n'est pas complet du tout !* »

Une histoire d'amour ? Sérieusement ?

L'histoire de Brillant des Bret se conclura - on l'espère - sur la révélation de son histoire complète.

Rappelons déjà qu'il n'en sait pas plus que les PJs sur les histoires de mariages et de manigances d'intrigants. Lui ne connaît que ce qui lui est arrivé ici. En discutant avec les PJs et en prenant connaissance de la lettre du commandement civil, il tombera des nues. En ce qui le concerne, toutefois, cette histoire est presque une bénédiction. Puisqu'elle lui a permis de trouver l'amour.

En arrivant à Pešte, il s'attendait à être muté aussitôt, peut-être aux portes des jungles ou à même Nero, qui sait. Mais surprise, le commandant lui dit de s'installer et de se constituer une unité en tapant dans l'effectif.

Brillant, surpris et ravi, décida de profiter de sa soirée pour tenter de fraterniser avec les recrues, mais un incident fit dérailler ses projets.

Le jeune homme, romantique et un peu niais, on l'a déjà dit, surpris trois jeunes soldats mâles insultant et moquant une jeune hysnatone, soldate elle aussi. Il voulu mettre un terme à l'affront, mais s'y prit si mal qu'il reçut une dérouillée par la demoiselle qui, n'ayant pas compris la moitié des mots employés par Brillant, cru à des insultes.

Or, si ses amis - les trois couillons sus-cité - ont le droit de l'insulter pour s'amuser, ce n'est pas ouvert à tous. D'autres recrues crurent à une baston ouverte, d'autres voulurent aider l'officier par pur opportunisme, et au final, ce fut une bagarre générale dans le bouge.

Le lendemain matin, à leur réveil dans les cellules du fortin, on s'expliqua. Les soldats du rang furent stupéfaits de recevoir les excuses d'un officier de la haute. Ils l'adoptèrent aussitôt, et décidèrent de l'aider à se faire une place. La patrouille de « Brillant-Benêt-Bienheureux » était née.

Quand à la jeune hysnatone, nommée Russth, elle et Brillant devinrent vite inséparables. Le jeune homme si intelligent, si beau, et si peu dégourdi, fit vibrer la femme et la mère chez Russth. La soldate agressive et vive, au tempérament de feu, ne ressemblant en rien à sa sœur et ses amies, et aux belles dames de Pôle, retourna littéralement Brillant. Avant la fin de la première semaine, l'idylle était solide comme le tham.

Russth

C'est une Hysnatone bête-debout, qui se mêlent l'humaine, la fouine, la chatte et, quand elle décide de se battre, une solide dose de blaireau. Le mélange est détonant, et physiquement cela donne une carrure pas désagréable à regarder, si on aime les sportives bien râblées. En revanche, son visage est un peu ingrat, ayant trop l'air d'un museau, pas vilain certes, mais toujours entre la grimace et le regard narquois. Pour arranger le tout, elle a des yeux entre le chat et l'elfe, superbes, terriblement déplacés sur cette trogne de sale fouine.

Il paraît que c'est exactement ça qui a fait craquer Brillant. On parie que ça ne marchera pas sur ses parents, si le charmant petit couple survit et rentre à Pôle ?

Lors de leur première patrouille en terres disputées, Brillant et sa troupe repèrent des traces suspectes, et comme tout bon soldat trop héroïque, voulurent en faire trop. Ils suivirent une bande de Fidèles-au-pošte, et furent capturés avant d'avoir réellement compris à quoi ils se frottaient. Plusieurs furent passées par les armes, et Brillant fut repéré comme une prise de choix.

En ce moment, ils sont enfermés avec les prisonniers et victimes de Baba, sous le manoir. Presque tous disons, car Russth a échappé au combat initial, pisté les Fidèles jusqu'aux Perches, et elle attend son heure en rôdant à portée des murs.

Russth est donc la figurante idéale pour refiler les infos utiles pour guider et aider les PJs. Elle en sait pile assez pour ça, et elle s'adapte à votre scénario.

Envie de gérer ça vite ? Elle s'est déjà glissée dans les perches, elle connaît les lieux et a écouté les rumeurs. Envie de faire durer ? Elle n'est là que depuis deux jours, le temps de soigner ses blessures, et elle n'aura que les informations de base, et l'histoire de la patrouille pour bien confirmer la présence de Brillant. À vous maintenant...

CONCLUSION

À la fin de toutes ces histoires, vous devriez donc avoir un groupe un peu fatigué, mais ayant devant lui.

- Deux demoiselles de Pôle, avec Podly et son Porteur.
- Brillant et Russth, aussi frais que possible, aussi adorables qu'énergiques à se bécoter sans arrêt.
- Une charrette de pierre d'Œphis
- Des infos, inquiétantes et bizarres sur des enlèvements de fusionnés, une alliance entre sectes, et la reprise en main de la Mort carmin par un mystérieux gros méchant...

Bon. Ça commence à faire beaucoup, là, non ? On reparle de tout ça dans deux semaines ?