

N°93 - 12 OCTOBRE 2016

La saga continue, avec quelques explications sur la manière de gérer le retour sur Tanæphis d'une bande d'Armes salement remuées, probablement énervées, et certainement un peu déboussolées par le nouveau monde qui s'offre à elles.

SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – 2^{EME} PARTIE

Dans le précédent épisode de notre série, les Armes-Dieux des joueurs étaient enfin délivrées de leur prison de pierre et de ténèbres, par l'intervention d'une bande villageois terrifiés. Dans ce numéro, nous nous pencherons sur la manière de gérer ce retour en lui-même, puis les premiers pas de vos joueurs dans ce nouveau monde. Enfin, nous verrons comment les Armes retrouvent enfin une piste utile, et se mettent sur la trace du traître responsable de tous leurs malheurs.

LE VASEUX-DE-CHAGRE

C'est le nom du village aperçu dans la nouvelle du numéro 92. C'est un village miteux, perdu dans Mortepente, au bord d'une grosse rivière – la Goularde – et près d'un petit marais tourbeux. Le reste du paysage est essentiellement constitué de pentes abruptes, de bois sombres et d'ennuis sans fin.

Les villageois ont donc été dérangés par le « réveil » des Armes, comme vu dans l'une ou l'autre version de la nouvelle, et ont fini par se rendre dans les hauteurs de Mortepente pour débayer la grotte où étaient enfermées les Armes. Puis quelques villageois se sont emparés de chacune d'elles, leur offrant leurs premières bouffées de pensées fraîches depuis une petite éternité.

La suite des événements dépendra surtout des choix et du style de vos joueurs, mais voici quelques infos et pistes utiles pour faire face à cette situation.

Le Vaseux et ses habitants

Le village n'est pas un endroit très touristique, ni très bien fréquenté, mais il peut être utile d'en faire un peu le tour, puisque c'est ici que vos joueurs trouveront leurs premiers Porteurs. C'est aussi ici qu'ils auront leurs premiers contacts et leurs premières infos sur ce « nouveau Tanæphis ».

Les gens du village ne sont pas forcément des flèches, mais ils survivent dans un coin glauque, dangereux, isolé et sauvage, ce ne sont donc pas de mauvais Porteurs potentiels. Voici une petite liste de villageois et de visiteurs, qui pourraient faire de bons candidats, ou permettre au meneur d'animer un peu le village.

Garmon – Chef du village depuis la mort de son père. Un teigneux qui craint pour sa place, et n'aime rien plus que la flatterie et les petits avantages en tout genre.

Altai – Chasseuse hors pair, qui mène souvent les véneries saisonnières (chasses communes qui servent à remplir les réserves du villages).

Metó « la barricade » – Ancien voyageur, il tient une sorte de bouge, où les mâles du coin viennent se lamenter devant une choppe des brimades de leurs épouses. Il regrette son ancienne vie, mais un genou brisé lui a pris ses rêves de grandeur et d'horizon.

La miette – Tenancière de l'épicerie / grange du Vaseux, et plaque tournante des échanges entre les producteurs locaux. Depuis la mort bizarre de son fils il y a peu, elle hait de plus en plus son village et ses congénères. Tristesse et folie mêlées ?

Lielle, Aline et Abnon – Un trio frère/soeurs incestueux, qui dérangeraient davantage le village s'ils n'étaient pas aussi les prostitués locaux. Discrets et malins, ils sont au courant de presque tout ce qui peut intéresser des fouineurs prêts à payer.

Gaellie – Rebouteuse, vivant près du village, où elle vend aussi quelques herbes et onguents plus récréatifs. Sympathique mais peureuse et un peu paranoïaque.

Charri – Éleveur de chiens de combat, hérités de son père, il s'aperçoit peu à peu qu'il est nul dans ce boulot et que les chiens le détestent. Il ne rêve que d'aventures, mais est assez lamentable dans tout ce qu'il tente. Chouineur et sans aucun scrupules.

Tasshi – La jolie fille du village, qui aimerait bien qu'on la considère comme un peu plus que ça. Le pire, c'est qu'elle est fûtée ; bien assez pour savoir que c'est mal parti, et imaginer l'avenir déplorable qui l'attend ici si elle ne trouve pas vite une échappatoire.

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.



QUÊTES SECONDAIRES ?

Un moyen amusant de rajouter un peu de matière dans une histoire peut être de rajouter des quêtes secondaires ; de petites histoires sans lien réel avec le scénario principal, mais qui éclairent un bout de décor, ou approfondissent un personnage.

Dans Bloodlust, les nouveaux Porteurs sont un bon endroit où accrocher ce genre de piste. C'est à la fois en lien direct avec les joueurs, et avec le décor actuel du scénario. Idéal.

Pour lancer une telle trame, il vous suffit d'un personnage (le nouveau Porteur), d'une idée que vous voulez présenter aux joueurs, et d'une intrigue minuscule pour mêler le tout. Afin d'illustrer cette idée, voici trois Porteurs potentiels assez typiques, et une mini-trame possible pour eux.

Melchior – Un forestier du Vaseux, amoureux de la jolie Tannis. Seulement ici, au village, ce sont les anciens qui valident les unions, et Melchior n'a pas la côte avec eux. Même s'il décide de partir à l'aventure, Mel aimerait bien épouser la fille, ne serait-ce que pour emmerder les vieux cons du village.

Yel – Une gosse sympa, un peu triste, surtout que ses frères abusent d'elles depuis plusieurs années. L'intrigue ici consiste surtout à savoir si l'Arme lâchera totalement la bride à la gosse, la poussera à encore plus de sauvagerie, ou lui apprendra les finesses d'une vengeance vicieuse.

Rémille – La jeune épouse d'un petit paysan du Vaseux. Elle est adroite, maligne, et fichtrement jolie sous sa crasse. De quoi attirer une Arme en quête d'une chouette Porteuse. Le soucis, c'est que Rémille est amoureuse de son homme et aime bien son gosse.

Toutefois, elle serait prête à abandonner tout ça si les Armes l'aidaient, avant de partir, à assurer une vie confortable et sûre à sa famille. Alors les Armes ; aussi futées quand il s'agit de construire un peu, que pour tout casser sur votre passage ?

(1) C'est chien, hein ?

Yoba – Colporteur, ménestrel et mendiant, ce métis Gadhar s'est perdu en cherchant Poyol, et se repose ici un moment. Ce personnage est un très bon moyen de parler du reste du continent ou d'amuser les joueurs.

Hashim – Il se présente comme un forestier et un chasseur, mais c'est surtout un trafiquant d'épices qui trimbale des denrées rares et chères loin des routes surveillées. C'est une ordure et un ruffian, mais aussi un homme renseigné et à peu près éduqué.

Edmond de Selle-et-Lambril – Ancien fils de bonne famille de Pôle, il a fui la ville pour échapper à un duel lancé un soir de beuverie. Ravagé par la honte et la peur, il vit maintenant ici, dans le trou-du-cul du monde, ivre aussi souvent que possible.

QUE FAIRE AU VASEUX ?

Le passage au village n'est qu'une étape, plus ou moins longue selon les envies et les motivations de vos joueurs. Si le groupe est ultra énervé et motivé, les Armes risquent de passer en coup de vent, pour filer sur une piste plus alléchante. Si les Armes prennent un peu le temps de réfléchir, le village peut être un bon endroit pour diverses activités :

Se trouver un porteur adapté

Les Armes sont arrivées ici avec des pignoufes quelconques, qui les ont sorties des gravas de la grotte. C'est une belle histoire pour une rencontre, et une arme sentimentale peut vouloir les remercier pour ça, mais ce n'est pas suffisant pour tout le monde.

Certaines Armes voudront donc sûrement chercher un humain plus à leurs goûts. Vous pouvez leur présenter les figurants de la page 1 au fil de leurs ballades, en inventer une poignée qui leur plairont plus, ou en signoler un spécialement pour une Arme précise à l'avance, si vous avez des envies de scénario secondaire. Cette dernière astuce fonctionne bien si vous voulez aider les Armes à prendre pied en douceur dans le monde, sans les lancer directement sur la trame principale de la campagne. Assurez-vous simplement que tout le monde participe, et que l'Arme « concernée » ne gère pas tout toute seule pendant que le reste de la table s'ennuie. Vous trouverez quelques exemples de ce genre de pistes dans la colonne ci-contre.

Se renseigner sur l'état du continent

Les Armes ont été enterrées un peu avant l'Empire, et ont donc raté un millénaire d'histoire. C'est dommage pour elles, mais ce n'est pas si difficile à rattraper. Pour ce genre de chose, il suffira de discuter un peu avec les gens du village, de sonder l'esprit des Porteurs, et éventuellement d'ennuyer les rares visiteurs (Yoba, Hashim et Edmond sont les meilleurs candidats).

Si vos joueurs sont familiers du continent, c'est le moment pour eux de justifier leurs connaissances. Cela ne pourra pas être fait en deux jours, et il faudra probablement quelques semaines pour se faire une bonne idée de la situation.

Si vos joueurs sont des débutants à Bloodlust, c'est votre fenêtre de tir idéale pour leur expliquer le monde au travers des figurants locaux, quitte à malmener un peu la vérité. Par exemple, il y a de bonnes chances que Hashim présente les batranobans comme des intellectuels doux et sympathiques, les Gadhars comme des bêtes à peine humaines, et les Dérigions comme des monstres sadiques assoiffés de sang. Enjoy.

Les anomalies du fluide

Il y a de bonnes chances pour que, à un moment ou un autre, les Armes se posent des questions sur la manière dont elles sont sorties de leur prison. En effet, même en découvrant leurs nouveaux pouvoirs, elles s'apercevront qu'ils n'expliquent pas tout. Comment, par exemple, l'une d'entre elles a-t-elle réussi à les sortir de là en utilisant un pouvoir de manière étrange, à trop longue distance, et surtout sans Porteur lié ?

Dans le même registre, comment Glan'drim a-t-elle réussi à les sauver de cette étrange façon ? Ce n'est clairement pas le genre de pouvoir qu'on peut entraîner, et aucune Arme du groupe n'a jamais entendu parlé de ce genre de choses...

Pour expliquer réellement tout ça, nous devrions parler des [] et de [] et ce n'est pas encore à portée des joueurs⁽¹⁾. Pas de panique, il y a un bon moyen de leur faire comprendre que les choses sont encore bien obscures, compliquées, mais finiront sûrement par s'expliquer.

L'astuce : lorsque vos joueurs s'interrogeront sur le sujet, faites faire quelques tests de **Porteur**, et annoncez aux plus malins qu'ils ont une impression de déjà-vu. Cette manifestation de fluide aberrante, ce pouvoir qui agit comme si les règles étaient différentes un instant : c'est la même chose que pendant le grand vertige (EdL-Prologue, page 10). Rappelez-vous : l'une des Armes avait vu un de ses pouvoirs se dérégler, se déclencher seul ou agir bizarrement.

Une fois ce rappel fait, rassurez les joueurs en expliquant bien que maintenant qu'ils ont senti et compris ce lien, cette ressemblance, ils seront capables de reconnaître un effet ou un pouvoir dans ce genre. Ce n'est pas une simple anomalie, c'est une piste, et les joueurs adorent ce genre de chose.

Et rassurez-vous : ce n'est pas une pirouette ou un mensonge. Il y a vraiment un truc là derrière, et ça ne tardera pas à réapparaître dans la campagne.

ET SI MES ARMES S'EN FICHENT ?

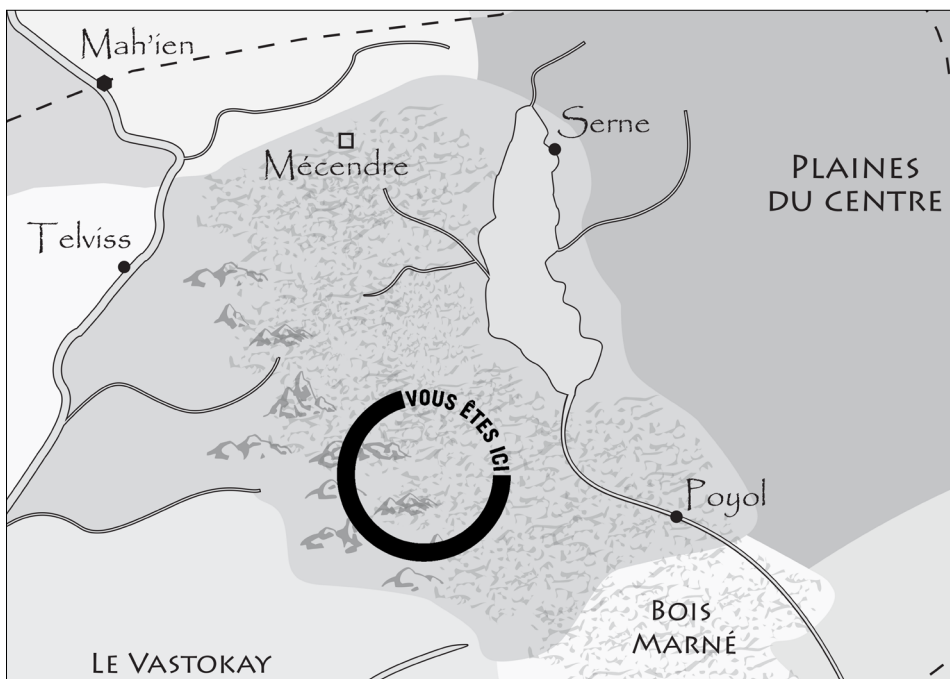
L'idée est évidemment que les Armes sont en rogne après la trahison d'Ahtyz et la mort de Glan'drim. C'était l'un des buts évidents du prologue. Si ce n'est pas le cas, et si vos Armes décident de se lancer à l'aventure de leur côté en se fichant de cette trame, vous risquez d'avoir un peu de mal à les raccrocher à la campagne.

Commencez donc par leur demander ce qu'elles pensent de la situation, histoire d'être sûr de leur état réel. Si elles veulent simplement reprendre pieds dans le monde avant de se lancer à la poursuite d'Ahtyz, c'est ok. Faites-leur simplement jouer quelques scénarios indépendants, puis lancez la piste finale de ce Chagar – L'ombre d'une Eclipse – histoire de les ramener sur les rails.

J'EN AI OUBLIÉ ?

Si vous voyez d'autres pistes évidentes oubliées dans cette article, n'hésitez pas à venir nous les signaler. Le but de cette liste étant de faciliter la vie des meneurs, nous sommes preneurs de toutes vos questions et remarques

Localisation géographique vague, approximative et possiblement erronée du village du Vaseux-de-Chagre ▼



ON THE ROAD AGAIN...

Une fois les Armes remises de leurs frayeurs, satisfaites de leurs Porteurs et un peu mieux renseignées, il sera temps de reprendre la route. Cette section s'intéresse donc à toutes les pistes que les joueurs vont pouvoir envisager pour la suite de leurs aventures.

Dans cette section, nous allons donc couvrir les pistes ouvertes dans le prologue, que les joueurs pourraient vouloir suivre dans cette nouvelle époque.

La grotte

Les événements du secteur sont vieux de plus de 1000 ans, et il ne reste clairement rien d'exploitable. Tout au plus, un test de Porteur permettra de sentir les vagues traces d'une poche de magie évaporée depuis longtemps (l'explosion et l'incendie d'épices). Si un joueur insiste absolument pour chercher des traces de la fuite d'Ahtyz, ou du butin utilisable parmi les rochers... je suis navré pour vous, et un peu pour lui.

Méconops

Puisque c'est lui qui a embauché l'équipe pour sa dernière mission, les joueurs auront peut-être envie de chercher leur vieil « ami » pour lui demander des comptes. Ce sera malheureusement impossible car personne ne connaît une Arme de ce nom dans tout l'Ouest. Si les joueurs insistent et commencent à perdre trop de temps, arrangez-vous pour qu'ils expliquent un peu mieux la situation à des gens, et commencent à parler de trafics ou d'explosion d'épices, et collez-leur la Guilde sur le dos. Cela devrait les calmer rapidement, et leur donner envie de fuir la Nation.

Ahtyz

Recherchez des traces de la traîtresse directement est assez tentant, mais comme pour Méconops, il n'y a pas d'abonné au nom que vous avez demandé.

Les Hadits

Si le prologue s'est déroulé à peu près normalement, les joueurs devraient avoir très envie de retrouver leurs vieux amis Hadits. C'est encore une impasse, mais il serait bon que celle-ci soit inquiétante et un peu triste.

Non seulement les joueurs ne trouveront aucune trace de « leur » famille, mais si les Hadits étaient installés dans un village, les joueurs ne trouveront que des ruines de ces installations. Et pas des ruines récentes ou glorieuses, non : de vagues restes de pierres noircies, et dans les environs, des légendes sur un bourg ancien rayé de la carte par les elfes, gobé tout entier par un monstre, ou englouti par une tempête un soir d'été. C'est si loin, et on s'ennuie tant à la campagne, qu'il a bien fallu broder un peu.

Astrénor / Moonglow

Et hop, encore une belle impasse, et des Armes dont personne ne se souvient, ou dont on n'a jamais entendu parlé. C'est frustrant pour les joueurs, je sais, mais habillé avec des figurants amusant ou des occasions de se défouler, c'est très supportable.

Vous pouvez même forcer le trait, en faisant bosser vos joueurs pour un figurant quelconque, en échange d'un « renseignement primordial ». Lorsque le gars leur expliquera à la fin qu'il s'était trompé, avait mal compris le nom, ou pire, leur sortira un mensonge évident, laissez les joueurs le pulvériser sans remords, brûler sa maison, sa famille et son chien. Ça calme, ça ne coûte rien, et ça prépare bien pour une vraie révélation derrière. À doser, évidemment en fonction de l'humour et de la nervosité de votre table.

L'OMBRE D'UNE ECLIPSE

La véritable piste, celle qui remettra les joueurs sur les rails, c'est celle d'Eclipse, leur vieille amie à problème. Pour retrouver Eclipse, ou du moins se retrouver sur sa piste, il y a plusieurs solutions.

Eclipse

Chercher Eclipse elle-même est la meilleure solution, évidemment, et si les joueurs s'étaient attachés à elle durant le prologue, cela devrait se faire sans mal. Eclipse est venue plusieurs fois à Pôle au fil des siècles, et les joueurs finiront par trouver quelqu'un qui la connaît. On les enverra alors vers la capitale dérigione, et vers un commerce dans le quartier du port.

Blackearth

Une autre piste possible est de laisser les joueurs croiser Blackearth, ou de simplement citer son nom dans une conversation. Les joueurs devraient réagir, puisque c'est le nom de la némésis d'Eclipse, croisée dans le prologue (cf. Chagar 90, page 12).

Il vous faudra improviser cette rencontre en fonction de la manière dont les joueurs ont réglé la situation à l'époque, mais en intégrant les éléments suivants :

- Blackearth est devenue une arme calme, posée, bien plus affable qu'à l'époque. Cela peut être une conséquence des actions des joueurs, ou les suites d'un tout autre événement. C'est un bon moment pour faire sentir aux joueurs à quel point le temps a passé, et comment les choses et les gens peuvent changer.
- Elle a réglé ses problèmes avec Eclipse, et la considère comme une amie, même si elles ne se croisent que rarement.
- Elle en sait beaucoup sur Eclipse, mais considère que ce n'est pas son rôle de révéler ses secrets. Elle dira toutefois aux Armes que leur amie se porte bien mieux qu'à l'époque, et a fini par faire la paix avec elle-même.
- Lorsqu'elles se voient, c'est toujours lorsque Blackearth passe du côté de Pôle. Eclipse ne vit pas là bas, mais possède un commerce dans le quartier du port, où elle se rend parfois. C'est la meilleure piste que Blackearth puisse indiquer aux joueurs.

La boutique des fines-pointes

C'est le commerce où devront aboutir les joueurs. Il se trouve bien dans le secteur du port, et plus précisément dans le quartier #59. C'est une jolie boutique, dans laquelle bossent plusieurs artisans. Certains travaillent le bois, d'autres le cuir ou la poterie, et certains enfin peignent ou décoorent de petits objets.

La spécialité de la maison, ce sont les boussoles impériales (cf. Chagar 46, page 2). Une vitrine au fond du magasin contient une collection de tiges métalliques de tailles diverses, plus ou moins ouvragées. Certaines sont très simples, mais dans un métal de belle qualité, alors que d'autres sont déjà de petites œuvres d'art par leurs pointes ou le dessin compliqué de leurs contours. Toutes, en tout cas, sont parfaitement équilibrées, et parfaitement « alignées » pour désigner Pôle en toutes circonstances. Ici, à Pôle, elles pointent toutes vers le Palais.

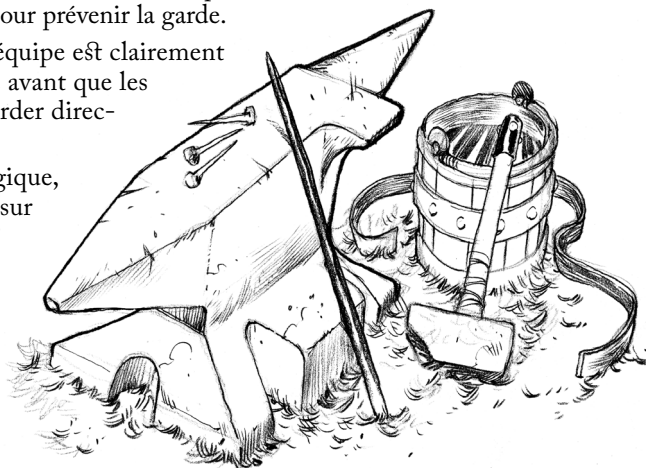
La boutique dispose de quelques boussoles toutes prêtes, mais sa spécialité consiste à incruster la pointe choisie par le client dans un objet de son choix. C'est une boutique de luxe, très en vue dans le quartier et au carnet de commande bien rempli, qui fait vivre une dizaine de personnes. Mais toujours pas d'Eclipse en vue.

Une fausse piste ? Encore ! ?

Si les joueurs demandent à voir le patron, c'est un humain banal qui se présente, et essaie rapidement de se débarrasser d'eux, plus ou moins poliment selon l'attitude des Armes. Si les joueurs parlent d'Eclipse, il est soudain mal à l'aise, effrayé, et le masque assez mal. Si la situation s'éternise ou se tend trop, un membre de l'équipe se fauilera en douce pour prévenir la garde.

À y regarder de plus près, l'équipe est clairement tendue, effrayée, et cela même avant que les joueurs ne commencent à aborder directement le sujet d'Eclipse.

Rien de tout ça n'est très logique, pour un commerce florissant, sur lequel tout le monde dans les environs ne dit que du bien.



S'IL ME RESTE UNE AMIE...

Certains groupes de joueurs, lors des tests du Prologue, se sont improvisés des amies et des alliées inattendues lors de la soirée de jeu. Je parle juste des Armes ici ; les alliés et amis humains sont morts et oubliés depuis longtemps. C'est précisément pour cela que nous vous avons suggéré de tirer un peu plus de cartes de look que nécessaire au tout début de la séance.

Si c'est votre cas, ces Armes, qui n'appartiennent donc qu'à votre table, ne sont évidemment pas abordées dans ce Chagar. Pour elles, à vous de décider ce qu'elles sont devenues, et ce que les joueurs apprendront auprès d'elles.

Notez toutefois, pour éviter qu'un joueur ne vienne remettre en cause la logique de l'histoire, que ces Armes devraient logiquement tomber dans une de ces catégories :

- Disparue ou introuvable (facile mais si pratique pour garder des atouts dans la manche).
- Ne sait rien d'Ahtyz ni de ce qu'il est devenu (le plus probable, comme vous le verrez dans le prochain numéro).
- Un allié d'Ahtyz, et dans ce cas il mentira et filera prévenir son maître (là encore, plus de détails dans le prochain numéro).
- Il a un peu fréquenté, croisé ou connu Eclipse après la disparition des Armes du groupe, et pourra donc servir de lien vers les pistes décrites ci-contre.

LE PERSONNEL DE LA BOUTIQUE (APERÇU)

Téomin Rémillon – Le « patron » – Quadra sympathique, affable, et menteur lamentable. Actuellement terrorisé par la situation, il reste fidèle à Eclipse, protecteur de sa famille.

Filipa – Caissière – Adorable blondinette, qui gagne ici de quoi se payer des études de théâtre. Gentille mais vénale, elle hésite déjà à vendre aux PJs les renseignements qu'ils recherchent. Un moyen pour vous d'aider les joueurs s'ils perdent pied.

Adolfonse – Peintre – Spécialiste des dorures, détails microscopiques et autres décorations, il rêve de pouvoir un jour « décorer » une Arme-dieu. Un magnifique moyen de pression si les joueurs veulent l'utiliser d'une façon ou d'une autre.

Armandin – Comptable – Fils d'un homme agressif et acariâtre, Armandin n'a jamais réussi à lui faire plaisir ni à l'impressionner. Une bande entière d'Arme-Dieux entrant dans la boutique vient de lui donner une idée. Et s'il devenait Porteur de l'une d'elles en tuant son Porteur, en les jetant dans les ennuis par exemple ?

Dorrin – Graveur et menuisier – Jeune hysnaton nain, Dorrin est un admirateur et un fidèle d'Eclipse, qui l'a racheté dans un atelier sordide, puis lui a donné sa liberté, un travail aussi facile que passionnant – il adore son job – et une vie tranquille. Il se méfiera des joueurs, et fera tout pour s'assurer qu'ils ne sont pas un danger.

Mais que se passe-t-il ?

En fait le personnel est effrayé parce que les joueurs posent les mêmes questions que des gens ont déjà posées il y a quelques mois. Il s'agissait d'une petite bande de voyageurs, menée par un porteur d'Arme-mineure – un hysnaton d'elfe rouquin, autoritaire et agité, portant une longue dague de pierre noire, qu'il ne cessait d'agiter en tous sens, laissant même quelques zébrures sur le comptoir de la boutique.

Ils voulaient des renseignements sur « le patron », connaissaient le nom d'Eclipse, et ne crurent pas Téomin quand il leur expliqua que l'Arme n'était qu'un partenaire financier comme les autres, et ne venait presque jamais à la boutique.

Peu après leur passage, la boutique a été « visitée » une nuit, et un des vendeurs a disparu. On n'a retrouvé son cadavre torturé que trois jours plus tard, dans une cave du quartier.

Depuis, l'équipe, qui travaille bien pour Eclipse et apprécie beaucoup ce patron un peu particulier, n'a eu aucune nouvelle de lui, et n'a plus reçu les belles aiguilles qu'il leur fournit habituellement. Ils ont encore de quoi tenir quelques temps, mais sont franchement inquiets de ce qui a pu arriver à l'Arme et à son Porteur.

Et comment on apprend tout ça ?

Encore une fois, c'est à vos joueurs de choisir la bonne approche – celle qui marche et les amuse. La liste du personnel, en haut de cette page, vous donnera quelques pistes, mais les joueurs pourront aussi improviser de leur côté. Négociation, approche douce, chantage ou coup de lattes, tout est envisageable. Restez tout de même attentif à ce qu'ils ne se comportent pas comme des barbares : Pôle est une ville policée, et on n'est plus en pleine âge des mythes !

ON THE ROAD AGAIN, AGAIN...

Au final, les joueurs apprendront qu'Eclipse est bien le propriétaire de la boutique, qu'il fournit les aiguilles impériales depuis bien des années, et qu'il vit dans un petit bourg plus à l'est, dans le nord des Champs rouges. En réalité, l'Arme est la protectrice d'une famille du coin, les Gantés-de-Rémillons, dont Téomin est membre.

Après la visite des hommes du rouquin, et surtout après le cambriolage et la mort de Réno, Téomin a pris peur, et a voulu envoyer un messenger. Alice, la soeur de Réno, s'est portée volontaire, et a pris la route vers l'est. C'était il y a six mois déjà, et la boutique n'a reçu aucune nouvelle depuis. La livraison d'aiguilles qui devait arriver le mois dernier n'est pas encore là, elle non plus, et Téomin ne sait plus quoi faire.

Si les joueurs se débrouillent bien, ils devraient donc finir par découvrir l'emplacement d'Eclipse – le bourg de Malbesse – et se lancer au secours de leur ami.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Eclipse, poursuite, enquête et révélations sur une étrange amie.

Enfin des nouvelles d'Ahtyz !

La forteresse des glaces, visite guidée d'une place forte en péril.

Une grande fête piorade en vue. Vos joueurs seront-ils invités ?

Des combats, une tempête et du sang...