

Hatelord est revenue !

Ce scénario donne lieu à un voyage dans le Nord de Tanaephis, il mêle aventure et enquête pour des personnages et des joueurs assez expérimentés. Si le scénario est bien orchestré par le MJ, les joueurs peuvent s'attendre à perdre quelques porteurs... De même, le maître du jeu ne doit pas aider les joueurs lors de la progression de leurs investigations car il ne s'agit tout de même pas d'une grosse enquête. Et il doit ne pas hésiter à faire payer cher le fruit des éventuelles erreurs : le Nord Tanaephis est très cruel... Et ce d'autant plus si vous décidez de faire jouer ce scénario en laissant vos joueurs incarner des Armes.

Enamérial 2013

Rumeurs du Nord (ou introduction)

Au début de l'hiver, durant un Mois de la désolation, les Thunks du Monticule sont entrés en guerre, comme tous les ans... Sauf que cette année, la région des deux fleuves (au nord-ouest du continent) est le siège d'une guérilla féroce et beaucoup s'interrogent sur les raisons de ce conflit. Petit à petit, une rumeur s'est répandue : celle du retour d'Hatelord (voir encadré). Maintenant, dans toutes les bānds piorads, le nom de l'épée légendaire est au centre des conversations. Certains l'affirment l'avoir vue à la tête de troupes Thunks, rasant et pillant un village Piorad. D'autres expliquent qu'elle est portée par un alweg piorad-thunk désireux de se trouver une place auprès des héros. D'autres enfin sous-entendent qu'il ne s'agit que d'une manipulation des vorozions ou des dérigions destinée à affaiblir les Piorads.

Pourtant Hatelord, l'arme-dieu mythique dans tout le grand Nord et sacrée pour les Thunks, est insaisissable et les Piorads ne parviennent pas à écraser des ennemis qu'ils ne peuvent trouver. Les géants nordiques sont dépassés par ce brusque soulèvement et ils ne veulent pas le voir s'étendre.

Pour régler le problème, ils font donc appel à une équipe de porteurs-majeurs (les personnages des joueurs). Et comme de juste, ces porteurs vont se retrouver au cœur de la tempête car non content de les envoyer à la frontière du pays Piorad, on leur demandera de s'enfoncer sur les pentes du Monticule afin d'éliminer le porteur d'Hatelord...

Akianaus et Hatelord

Héros de la cause Thunk (681-702 dN.)

Bloodlust Classique, supplément 1, p. 32, modifié

Akianaus était, si l'on peut dire, un Thunk de base. Il était expert à la chasse et connaissait avec précision les rites qui permettaient de marquer dans la chair, le bois et l'os, les récits guerriers et sexuels de ses congénères. Il vivait dans le calme près de Bolivar et n'avait entendu parler des Armes que dans les récits murmurés par les anciens.

Et c'est le lendemain du jour de ses dix-neuf ans qu'il devint porteur. Attiré par des aboiements de chien, il tomba nez à nez avec un pisteur Piorad. Un rapide combat eut lieu et le pisteur tomba sous les coups du jeune guerrier. L'arme du Piorad semblait vivante, et manœuvrait pour éviter de toucher le Thunk. Il était évident que le pisteur venait d'être suicidé par son arme. Qu'à cela ne tienne, le Thunk prit l'arme, tua les deux chiens et rentra à son village.

Dès que l'arme eut recouvré ses pouvoirs, elle enseigna ce qu'elle savait au jeune homme et, aidé par ses pouvoirs de commandement commença l'entraînement de la tribu. Deux ans plus tard, le village n'était devenu qu'un immense camp militaire où tous agissaient pour développer la puissance guerrière de la tribu. Akianaus décida alors qu'il devait aller porter le sang et le fer chez ses ennemis de toujours (tout du moins le croyait-il, totalement obnubilé par ce que lui disait Hatelord). Ils partirent, lui et sa tribu, tout droit vers l'ouest et massacrèrent durant soixante jours et soixante nuits tous les Piorads qu'ils rencontrèrent, soit trois cent individus de tout âge et de tout sexe, sans faire aucun prisonnier. Une unité d'yeux de braise en garnison dans le dernier village réussit à tuer Akianaus et les quelques Thunks qui restaient. Cette équipée sauvage reste cependant un symbole pour tous les Thunks opprimés par le peuple Piorad.

Depuis 350 ans, Hatelord n'a pas fait parler d'elle. Il est probable qu'elle vole de porteurs en porteurs sans réussir réellement à les inciter à agir avec vigueur et "panache" contre les intérêts Piorads sur Tanæphis. On dit qu'elle est maintenant portée par un chef de guerre Gadhar qui n'a jamais vu de Piorads et qui n'en verra certainement jamais sauf si l'arme réussit une fois de plus à prendre le contrôle. Ce jour-là, elle portera une fois de plus la mort dans tout le nord du continent.



De l'importance majeure d'un premier porteur (toute l'histoire...)

Kwartzil est le nom d'une épée aiguille d'obsidienne qui a fait parler d'elle il y a environ 500 ans, mais plus rien depuis. En effet, se faire remarquer n'est pas dans son caractère car elle est victime d'une limitation de désir atrophié de pouvoir. Mais surtout, par ce qu'à la suite d'un accident, Kwartzil vient de passer les derniers siècles enchâssée dans la glace.

Tout d'abord, revenons sur le passé de cette arme : une nuit de pleines lunes, l'âme d'un dieu s'est incarnée dans une rapière, alors en possession d'un jeune Hysnaton, spadassin aventurier de la ville Batranobanne de Durville. A partir de cet instant, la vie de ce dernier (Batranoban, Hysnaton étincelant elfe, escrimeur), prit une dimension épique et il devint un voleur fameux surnommé le Fils de la nuit. Durant 35 années, leurs aventures emplirent Kwartzil de joie et elle éprouva une forte passion pour ce porteur, son premier, qui semblait être immortel.

Un jour, devenant trop célèbres à son goût, la rapière décida Yal'Agar (l'Hysnaton) qu'il leur valait mieux partir vers d'autres lieux, pour retrouver l'anonymat... Il faut dire que depuis les très nombreuses années qu'ils étaient ensemble et malgré leurs efforts, la réputation du couple n'était que grandissante. C'est alors que la catastrophe arriva : au passage d'un col dans les environs du Fleuve Gris et de l'Albarrière, le duo fut surpris par un éboulement et l'Hysnaton, tenant toujours la garde de sa noire complice, se retrouva sous la glace, dans une nuit bleutée et froide... Le porteur succomba rapidement au froid et au manque d'air respirable, mais l'âme d'un dieu est immortelle, et Kwartzil passa donc près de 400 ans à se demander quelle erreur ils avaient commis. Elle commença à se remémorer les aventures qu'elle avait vécu et éprouva une profonde nostalgie pour cet être à jamais disparu...

Enfin, la glace fondit et la clarté du jour se refléta à nouveau sur la garde de Kwartzil. Quelques mois après, l'arme fut découverte par un enfant Thunk. Mais celle-ci n'osa pas toucher la rapière, préférant aller chercher son père à leur campement tout proche... L'arme noire fut sortie de la glace, en même temps d'ailleurs que la main de Yal'Agar, qui la serrait encore. Son nouveau porteur, un flocon de sang (les guerriers d'élite Thunks), devint son nouveau confident : son deuxième en 400 ans. Mais, après un mois de vie en commun, l'arme compris que ses seules aventures chez les Thunks se résumerait à des voyages, à la séduction de femmes Thunks et à la chasse aux cervidés, parfois émaillées de petites escarmouches dans les environs de Fort Barn. Elle sombra dans la mélancolie et se tourna petit à petit vers son passé, son passé si excitant avec Yal'Agar, l'elfe Fils de la nuit...

Un plan commença à se former en son esprit, un plan qui allait lui permettre de revivre de grandes aventures, sans que personne ne se doute de son rôle... De plus, si tout se passait selon ses désirs, Yal'Agar, son grand amour serait à nouveau son porteur... L'idée de ce plan tordu lui vint suite à la découverte d'une importante flaque de magie, dans la caverne d'un monstre (et qui fait l'objet de nombreuses légendes locales). Alors, prenant le contrôle de son porteur Thunk, l'arme se mit alors à la recherche du corps momifié de l'Hysnaton et le sorti de sa gangue pluri-centenaire. Puis, profitant d'une absence du maïgnal géant (le monstre), elle fit revenir « à la vie » son ancien porteur, la magie régnant dans la caverne stabilisa l'état de celui qui fut Yal'Agar, permettant au corps momifié de ne pas se décomposer. Malheureusement sans l'esprit ni l'âme de l'hysnaton). Et grâce à la magie de la poche et au fait que le corps de l'Hysnaton elfe est entré en résonance avec le fluide de l'arme, Kwartzil changea de porteur, tua le Thunk, puis s'installa dans la caverne. Désormais, l'âme du dieu incarné est désormais devenue complètement irrationnelle et sans porteur vivant, elle ne peut plus comprendre qu'elle est dans l'erreur.

Grâce à de nouveaux alliés (le monstre et d'autres animaux morts-vivants), Kwartzil sème la terreur dans la région, manipulant le corps de son porteur mort vivant, à la façon d'un marionnettiste enfermé dans le cercle vicieux de sa propre psychose. Ses premières cibles furent Piorads (un Thunk l'ayant sortie de terre) et sans le vouloir l'arme fit naître un mythe : celui d'Hatelord et d'Akianaus, le héros de la cause Thunk (voir encart). En effet, une tribu du Monticule, dirigée par un descendant du jeune Thunk, s'est soulevée (sur les conseils d'une autre arme-dieu : Flatskin). Alors Kwartzil, qui souffre d'un désir de pouvoir atrophié, a laissé courir la rumeur, se contentant d'accumuler du butin et des trésors.

Piorads recrutent chasseurs de têtes...

Craignant le soulèvement de toutes les tribus du Monticule, les Piorads veulent agir. Svinsen, le roi de Byrd et ses conseillers pensent avec raison, qu'en éliminant le leader de la révolte, celle-ci stoppera d'elle-même. Les P.Js sont donc recrutés pour ramener Hatelord ou au moins pour faire cesser le soulèvement Thunk. Pour ajouter du piment à l'histoire, on peut supposer qu'une des armes des P.Js à une affaire personnelle à régler avec Hatelord, motivant en cela le recrutement des personnages. La somme offerte, pour l'arrêt des attaques Thunks est de 5 000 Klidors et de 50 000 Klidors pour la remise d'Hatelord. C'est énorme, n'est-ce pas ? (Note : mais comme Hatelord n'est pas revenue, vous ne risquez pas de leur donner cette somme...). Pour tout renseignement supplémentaire, on leur donne un point de rendez-vous : L'auberge du Grand Etalon, qui se trouve à Sterniëson, un petit village à un gué sur le Fleuve gris un peu avant le passage près du Monticule (sur la piste qui mène à Fort Barn). Leur contact dans ce village s'appelle **Hans Fikerson**, c'est un pisteur (un Piorad sans chagrar, mais avec 2 gros chiens de guerre).

Depuis Byrd, le voyage vers la taverne durera une quinzaine de jours. La route est un axe est relativement sûr car les patrouilles y sont nombreuses. Les Thunks sont ici peu présents et tout comme les bêtes sauvages du grand Nord, ils n'oseront pas s'attaquer aux personnages-joueurs.

Mais c'est le froid qui sera leur principal ennemi. En effet, la température oscille entre -10° le jour et -30° certaines nuits...

→ Les chefs Piorads fournissent aux P.Js un laissez-passer, ils n'auront pas à payer aux différents postes de péage installés sur les routes, et comme celui-ci est signé du Warjarl de Byrd, ils n'auront aucun problème avec les guerriers Piorads rencontrés en chemin.

→ A vous de voir si vous voulez faire jouer ce premier voyage. L'idéal est peut être simplement faire réaliser quelques tests de Voyageur (avec une petite difficulté : 1 à 3) et de punir les faibles réussites par quelques points de faiblesse (et de fatigue). Ces points seront récupérés rapidement en restant un ou deux jours à l'auberge de Sterniëson. Mais cela permettra de donner le ton pour la suite.

Débuts d'enquête (scène 1)

→ Cette scène est une entrée dans le scénario, mais c'est aussi l'occasion de sentir l'ambiance générale. Ici tout le monde est en permanence sous tension, prêts à faire éclater la violence. Cette scène correspond à environ 1-2 points de tension, +2 points si les personnages avancent un peu trop avec leur gros sabots de porteur qui a tout vu et qui est super fort, etc. Car là, il faudra régulièrement les remettre à leur place (oralement ou en venir aux armes si jamais les Porteurs en font trop : à force d'ouvrir ça grande gueule, faut savoir encaisser le retour de bâtons).

La taverne que cherchent les personnages est au milieu du petit village Piorad de Sterniëson. La vie y est assez paisible car il s'agit d'un petit centre orienté vers le commerce, notamment de peaux et de fourrures. On y trouve : un magasin affilié à la guilde des commerçants, une taverne-auberge (qui fait office d'annexe des guildes des mercenaires et des voyageurs), un hôtel (qui sert de refuge aux annexes des guildes des plaisirs, des écrivains et des cartographes). Le reste du village est d'une structure traditionnelle et la population conforme à la norme. La garnison est assez modeste mais de qualité. Elle est composée d'une vingtaine de guerriers dont la moitié est œil de braise et/ou composée de vétérans qui entraînent à peu près autant de jeunes. Quatre porteurs (2 d'Armes majeures, deux d'Armes mineures sont présents).

Figurant : Guerrier œil de braise (4 / 7)

SPÉCIALTÉS (10) : Cri de guerre, Equitation, Mener une troupe, Prestige

EXTRA (13) : Combat à la hache, Force exceptionnelle, Présence imposante

DÉSIRS : Co (1), Pl (2), Po (4), Ri (2), Vi (3)

ARMES : HACHE À DEUX MAINS ME (2), Co (0)

HACHETTE DE LANC ME (1), Co (1)

ARMURE : BROIGNE PIORAD RENFORCÉE COMPLÈTE (1)

INITIATIVE : 7 **ACTION/PASSE :** 2 / 3 **S. DE RUPTURE :** 8

NOTES : A DE FORTE CHANCE DE SE VOIR COMPTEUR
AIDÉ À UN MOMENT OU À UN AUTRE 000 0000 6
PAR SON SHARAK. 000 0000 9
000 0000 12
000 0000 15

Note : Dans ce village, les porteurs sont très bien vus et il est de bon ton d'essayer de prendre une arme si l'occasion se présente. C'est pourquoi, tout porteur non-Piorad sera défié par un guerrier (vétérane ou élite) au moins une fois lors de son séjour, un Thunk le sera tous les jours. Si les armes des joueurs sont puissantes (plus de 250 points), en plus au moins un de ces défis sera lancé par un porteur (mineur voir majeur : au MJ de préparer des adversaires à la mesure des PJs).

En enquêtant durant une journée auprès des différents petits commerces, des représentants des guildes, des gardes du village (miliciens) et des habitants, les joueurs pourront

recueillir les indices ci-après. S'ils passent moins de temps, ils n'en auront que la moitié (et s'ils annoncent qu'ils quittent la ville le plus vite possible, ne leur en donner qu'un ou deux).

→ Les Piorads sont des gens qui aiment se battre certes, mais ils n'en sont pas moins de fins connaisseurs dans divers domaines. Ainsi, pour obtenir les informations qui suivent, vous pouvez demander, suivant les situations, des jets en Artisan, Bougeard, Orateur, Soldat ou Veneur (avec des difficultés assez faibles : 1 à 3). Par contre, les Piorads de ce petit village n'apprécient pas trop les étrangers de la ville, les malandrins ou les espions, si vos Pjs utilisent dans leurs enquêtes les compétences Citadin, Larron ou Intrigant, leur infliger des grosses difficultés (4 ou 5 par exemple).

- Les personnages peuvent apprendre le nom et la position des villages détruits et obtenir une version assez simple de la carte de la région (voir plan joint, à redessiner). Cela devrait leur permettre de localiser le point de départ des vagues d'assauts, et peut-être penser qu'il y a deux foyers de "révolte" (l'un dû à Kwartzil, l'autre aux fils d'Akianaus, mais les joueurs ne peuvent pas déjà le savoir).

- On peut aussi leur mentionner quelques détails sur la façon dont ces villages ont été rasés : maisons pillées et incendiées, habitants massacrés soit avec des flèches, mais aussi : lacérés et égorgés (là encore deux origines, mais les récits assez confus mélangent les deux). Et comme les rumeurs les plus folles commencent à circuler, on peut aussi leur raconter tout ce que l'on veut...

- De plus, les PJs peuvent obtenir quelques détails sur les massacres de patrouilles et sur les escarmouches avec des Thunks : soit les patrouilles sont totalement anéanties, soit elles parviennent à résister à leurs agresseurs Thunks (tout en ne subissant que peu de pertes).

- Si les joueurs posent des questions sur les monstres locaux et les légendes du coin, les villageois peuvent mentionner une recrudescence de bétail égorgé. Ce qui amène de rapides évocations du "Monstre du col", une terrible bête qui rôde dans la région depuis une centaine d'années. Il s'agit soit d'un yak géant, soit d'un lézard des glaces ou alors d'un ours doté d'une carapace et de 6 pattes... Bref, beaucoup de choses se disent mais tous sont d'accord sur le fait que personne n'a pu le traquer jusque dans sa tanière ni même le combattre et en revenir.

- Enfin, on peut obtenir des descriptions des troupes Thunks qui sont entrées en guerre, même si ces descriptions sont elles-aussi relativement vagues. Les Thunks auraient leur quartier général sur les flancs du Monticule. Celui-ci est entièrement troglodyte, mais dans un secteur si hostile que personne à Sterniëson ne connaît sa localisation exacte. Les Piorads pensent qu'entre 10 et 15 tribus se sont soulevées (soit quelques milliers d'individus).

Ces indices devront pousser les héros à partir vers le Monticule, au moins pour aller visiter un des villages rasés, pour trouver les Thunks rebelles ou le monstre du col (voir le tout à la fois). Le cas le plus probable et le plus simple à orienter est que les PJs vont partir avec le pisteur pour

visiter un des villages rasés (sans doute Craierseld, le ha-meau rasé le plus proche).

Le guide (Hans Fikerson) qui accompagne les PJs est assez sympathique et ouvert d'esprit (pour un Piorad), il se promène à dos de poney en compagnie de quatre chiens de guerre (mastiffs) dont deux appartenaient à son meilleur ami, terrassé par un mammoth solitaire. Sa faible taille : 1m75, ainsi que le fait qu'aucun chagar ne l'ai accepté, s'expliquent parce qu'il possède 1/4 de sang Thunk. Cet héritage a fait de lui un pisteur, risée des Yeux de braise, mais accepté chez les deux peuples et apprécié des chasseurs piorads. Les 4 chiens qui voyagent avec lui suffisent à le défendre mais il sait aussi très bien manier la hache.

→ Les chances de subir une tempête sont de 50% par jour. Et pendant une tempête, il y a 25% de se faire attaquer par une petite troupe de Thunks (attention aux modifications des indices de combat durant les tempêtes). De plus, le froid est pire que dans la plaine : -12° le jour et -30° la nuit, et les feux de camps réchauffent et éloignent les loups (sinon 25% d'avoir une visite). Mais ils ont par contre la fâcheuse habitude d'attirer les patrouilles (Thunks ou Piorads : 30%) et d'autres bestioles plus ou moins dangereuses (5%).

Visite d'un tas de décombres (scène 2)

→ La scène de la fouille des ruines du village n'est pas très apaisante. Elle montre l'ampleur de la menace, à laquelle s'ajoute le peur de l'inconnu et la sensation que quelque chose cloche. Cette scène et les macabres découvertes qui l'accompagnent correspondent à environ 3 points de tension, 5 points si l'attaque surprise des flocons de sang se passe mal (pour les Joueurs).

Les ruines de Craierseld, le village rasé le plus proche, sont à 2 jours de cheval de Sterniëson. Il s'agissait d'un village Piorad typique, avec des huttes de bois et de pierre, ressemblant à des navires renversés sur un assemblage de moellons. Les habitations ont été pillées et brûlées (par des Thunks venus sur le tard, mais cela c'est aux Pjs de le découvrir). Les cendres d'un bûcher correspondent à l'endroit où les corps des meilleurs guerriers ont été incinérés. Une tombe, avec un cairn un peu plus grand, est la dernière demeure de l'âme du village : nom donné à la plus vieille femme de la tribu. Les autres cairns correspondent aux tombes des autres membres du village qui sont morts lors de l'attaque. Ces détails peuvent être donnés par Hans (le guide). Il peut aussi expliquer que si les corps ne sont pas enterrés mais ensevelis sous des pierres, c'est parce qu'ici le sol est gelé toute l'année (sur plusieurs mètres de profondeur).

→ Cachés dans les ruines, quelques Thunks (Elites vétérans, armés d'arcs) vont essayer de tuer les curieux à distance. Si les PJs sont trop puissants ils se replieront. Si les PJs les affrontent au corps à corps mais ne pensent pas à faire de prisonnier, Hans en capturera un, grâce à ses chiens (et insultera copieusement les porteurs pour leur comportement de bourrins).

Figurant : Archer flocon de sang vétéran (5 / 8)

SPÉCIALITÉS (13) : Agile, Coup ajusté, Increvable, Patient

EXTRA (16) : Embuscade, Esquive instinctive, Tir à l'arc

DÉSIRS : Co (2), Pl (3), Po (3), Ri (2), Vi (2)

ARMES : ARC DE GUERRE FP20 ME (2), Co (0)

POIGNARD ME (1), Co (1)

ARMURE : TENUE DE CUR+FOURRURE COMPLÈTE PRO (1)

INITIATIVE : 13 ACTION/PASSE : 3 / 4 S. DE RUPTURE : 6

NOTES : TENUE DE CUR ET DE FOURRURE COMPTEUR

(TISSU ÉPAIS - COMPLÈTE), POIGNARD 000 00000 6

PLUSIEURS ARCS ET DES FLÈCHES ADAPTÉS 000 00000 9

À CHAQUE SITUATION. 000 00000 15

En fouillant le village, on peut découvrir que :

- Les empreintes ont presque toutes disparues, mais avec un jet d'Eclaireur Difficulté 3 permettra de découvrir des traces faites par un grand sabot, trop grand pour cerf ou un élan. Un autre jet réussi permettra de trouver des traces de griffes : celles d'un lynx ou d'un ours.

- Hans peut expliquer que lorsque les Piorads sont arrivés sur les lieux après le drame, ils ont trouvé le cadavre d'un chagar, non dévoré par les loups. "Il avait le poil gris, signe d'un grand âge, mais il portait la selle d'un guerrier du village, comme le serait un chagar en âge de combattre". De plus, "on a retrouvé d'étranges tas de poussière grise, mes chiens ne s'en approchaient qu'en grognant... Il y avait même une armure pleine de cette poussière". Si les joueurs ne comprennent pas qu'il s'agit de la manifestation des pouvoirs de Vieillesse et de Décrépitude; les laisser dans la vague... Plus tard, ils pourront faire ces observations par eux-mêmes et en tirer les conclusions.

- Si on interroge un des Thunks (éventuel prisonnier), on peut apprendre qu'il s'agit d'un des fanatiques de la tribu des fils d'Akianaus. Il est persuadé du retour d'Hatelord, et que leur chef : descendant direct de l'ancien héros, les guidera à la victoire. Ils ont leur village dans les hauteurs du Monticule et, d'après eux, toutes les tribus de la région se sont soulevées. " Le feu de la guerre s'apprête à souffler sur tout le Nord, alors Hatelord reviendra parmi nous et dans la main de notre chef, elle redonnera au peuple Thunk sa paix passée... ". On pourra tout de même comprendre que le groupe de guerre du Thunk n'a rasé que deux villages et qu'ils pensent que les autres sites ont dû l'être par d'autres Thunks, avec Hatelord parmi eux.

Si on les interroge sur le monstre du col, ils peuvent dire qu'il s'agit d'un Mâgnal géant, presque aussi grand qu'un mammoth, dont les naseaux soufflent des flammes. Mais s'ils peuvent indiquer en gros le col où il habite, personne ne peut dire où se trouve précisément sa tanière.

En insistant encore un peu (ce qui à Bloodlust est un doux euphémisme), les personnages peuvent se faire conduire au village des révoltés : Akianis. Il faut pour cela environ 3 journées de cheval (ou de poney), mais le guide préviendra les PJs : " Les Thunks sont en guerre, ils sont ivres de

sang et abattront sans doute tout Piorad ou tout guerrier agressif avant même de poser une question”.

Le village des fils d'Akianaus (scène 3)

Il se trouve sur le flanc sud-ouest du Monticule, sans guide Thunk, les personnages sont certains de tomber sur des guetteurs (Flocons de sang) et sur les pièges de ces petits hommes (à la façon jungle pendant la guerre du Vietnam mais dans des bois de sapins et la neige). Sur le Monticule, les troupes de guerre sont légions, elles se dissimulent dans un fantastique réseau de cavernes et sont pratiquement indélogeables. Pour le moment, peu d'entreselles sont vraiment en conflit ouvert, mais chaque jour les Thunks qui rejoignent les fils d'Akianaus sont un peu plus nombreux...

Si par malheur, les P.Js n'ont pas de guide Thunk (volontaire ou prisonnier) et s'ils ne font pas preuve d'une grande discrétion (ou qu'ils sont agressifs) : ils ne verront même pas les cavernes des Thunks... Des rochers dévalant la plaine, des flocons de sang sortant de la neige comme par magie, des fosses pleines de pieux ou d'eau glacée arriveront bien à les massacrer. Alors, les armes changeront de porteur et dans les mains d'un Thunk, elles pénétreront dans le Monticule...

C'est seulement avec un minimum de diplomatie, un guide et quelques objets donnés en cadeau (bijoux et verroterie pour les dames par exemple) qu'ils pourront s'avancer sur les flancs du Monticule et y survivre.

Le village des fils d'Akianaus compte 180 combattants, ce qui est beaucoup pour une seule tribu ; mais cela s'explique par son grand prestige (l'ancien héros Thunk est une légende que de nombreux guerriers rêvent de suivre). Dans les entrailles de la terre, vivent tous les membres de la tribu, soit en gros 500 personnes: 120 hommes, 100 femmes et le reste d'enfants de tout âge. S'il y a moins d'hommes que de combattants, c'est que chez les Thunks, les unités de combat sont mixtes (homme et femme). Enfin signalons que la tribu compte 2 porteurs d'armes majeures (sans compter Hatelord dont tout le monde parle mais qui n'a pas encore rejoint la tribu). Le premier porteur est le chef de la tribu, il est armé d'une dague Flatskin, l'autre est un Flocon de sang (Ouvaïbar) porteur d'une étrange francisque (Laär) qui est venu rejoindre la tribu dans l'espoir de participer au retour victorieux d'Hatelord.

→ *La scène dans le village des fils d'Akianaus est assez éprouvante. La sensation d'être toujours sur le fil du rasoir avec environ une centaine de fanatiques prêts à se jeter sous vous à la moindre faute est assez stressante. Durant cette scène n'hésitez pas à faire encaisser quelques points de tension à chaque nouvelle découverte, rencontre, discussion, etc.*

Les personnages et leurs armes seront accueillis avec respect mais sans enthousiasme. Un porteur Piorad sera tout de suite mis à mort (une vingtaine de flèches tirées à bout portant devrait faire l'affaire et pas de pitié pour le porteur). Si cela ne suffit pas, il lui faudra affronter un vétéran Thunk

en combat rituel (sans bénéficier des pouvoirs de son arme) et c'est seulement s'il parvient à le tuer que le Piorad sera laissé tranquille, son Chagar par contre sera servi au repas du soir (dommage...). Si les Thunks parviennent à tuer le(s) Piorad(s), son arme sera remise à un guerrier Thunk, non-flocon de sang (car les armes dieux sont généralement inutiles pour le combat à distance). Enfin, si les choses tournent mal et que vos porteurs décident d'éliminer la tribu entière, vous pouvez faire intervenir Ouvaïbar, sa francisque-arbalète et ses 4 compagnons flocons de sang expérimentés afin de calmer le jeu, voir tirer dans le tas, lâcher les chiens, les loups, les ours etc.

→ *Attention, cette tribu étant fanatique, si un non-Thunk commet le moindre signe d'agression, il sera mis à mort, seul un Thunk aura droit au jugement par l'épreuve du cercle. Hans le guide aura le sort que vous voudrez, si vous pensez que vos joueurs sont trop obtus pour arriver à quelque chose, son sang Thunk peut lui sauver la vie (en exhibant une cicatrice rituelle de mérite par ex.) ou son sang Piorad peut le perdre (et il y aura du ragoût de chien au repas du soir). Le but est que les héros comprennent que pour survivre il leur faudra se faire petit, poli et encore, il leur faudra avoir un peu de chance...*

Ensuite nos porteurs sont conduits dans le grand hall, pièce principale de la tribu, où sont célébrés les grands repas et les occasions importantes. Là, ils peuvent rencontrer le chef : Shūnalū, descendant direct d'Akianaus. Ce guerrier est porteur d'une arme-dieu majeure : une dague nommée Flatskin.

→ *Cela peut être une bonne occasion d'activer un flashback pour l'une des Armes. Vous pourrez alors faire revivre un épisode où l'ancien porteur de votre Arme est en discussion avec un autre porteur, dans un quartier chic de Pôle. Là, dans le palais, Flatskin sera visiblement à son aise, au cœur d'une série d'embrouilles politiques et de magouille pour gagner en influence. Bilan, le porteur pourra donc savoir que cette Arme n'est pas vraiment portée sur la violence, par contre, qu'elle excelle dans l'art de la manipulation et qu'elle est avide de pouvoir et d'influence.*

Petite arme, grandes idées (scène 4)

Flatskin est à l'origine du soulèvement de la tribu et par suite du soulèvement de tout le Monticule. Mais, c'est aussi elle qui a fait courir la rumeur du retour d'Hatelord. Car si cette dague possède peu de pouvoirs de combat, elle est très forte pour la manipulation mentale et les intrigues. L'arrivée des P.Js et des Armes va la gêner, mais elle forme rapidement un plan et décide d'essayer de les rallier à sa cause.

Il ya quelques mois, quand le second village Piorad fut rasé, elle a annoncé à la tribu qu'Hatelord l'avait contacté, pour lui dire qu'elle était l'origine des destructions et qu'elle était dans les mains d'un chef Thunk d'une autre tribu. Les fils d'Akianaus, déçus du fait que l'arme n'ait pas choisi leur village pour faire son retour, ont été convaincus quand

Flatskin leur a expliqué que lorsque les Piorads auront été chassés, les Thunks ne feront plus qu'une seule tribu et que donc, Hatelord leur reviendrait. Avec un peu de baratin et le concours involontaire de Kwartzil, la tribu s'est peu à peu emparée de cette idée et s'est lancée en croisade. Pas dans un raid éclair (comme il y a 800 ans), mais dans une succession d'escarmouches avec le pillage des villages les moins défendus.

En effet, Flatskin sait ce qui est arrivé à Hatelord et à Akianaus et elle ne veut pas que la chose se reproduise, elle veut donc éviter que la tribu aille au massacre (en attaquant de front les Piorads et leurs chagars). L'arrivée des armes des P.Js peut faire changer les choses et avec leur aide, une attaque de front devient possible. La dague va donc essayer de s'en faire des alliés. Au début, elle affirmera parler au nom d'Hatelord. Mais de bonnes questions peuvent lui faire admettre qu'elle ne croit pas au retour de cette arme et qu'elle ne la connaît même pas. Par exemple, une Arme d'un P.J. qui a déjà rencontré Hatelord assez récemment et qui sait qu'il s'agit d'une épée longue en os qui suite à de nombreux déboires a perdu presque tous ses pouvoirs pour ne conserver que des pouvoirs d'aspects (tiens, voici une autre idée pour une potentielle utilisation d'un flashback, à ce moment là de la partie, où mieux, plus tôt dans le scénario...). Ce joueur pourra amener Flatskin à faire un lapsus, mais l'arme n'aura cette idée que si les joueurs pensent déjà qu'il y a anguille sous roche et que Flatskin les baratine vraiment et que cela devient gros ou si le flashback a été fait à un stade plus précoce du scénario.

Normalement les armes vont refuser l'offre d'alliance, mais sait-on jamais ? Elles ont alors intérêt à agir avec diplomatie car la tribu est complètement fanatisée et des révélations maladroites peuvent se retourner contre les héros. Dans le cas où les armes et les joueurs se rallient aux Thunks, le reste du scénario risque de pas mal changer, mais pourquoi pas ? Il faudra alors extrapoler et conduire la rébellion des Thunks... Laisser les joueurs jouer aux petits généraux, puis leur faire rencontrer les troupes d'élites Piorads et exterminer les Thunks, ce qui met fin à la rébellion et au scénario. Si les personnages ont choisis cette option, il devient évident qu'ils seront considérés comme des ennemis des Piorads et pourchassés dans tout le Grand Nord (vous connaissez la Pioradjugend ?). Ou bien faire intervenir Ouviaïbar qui comprend que sans Hatelord, leur cause est perdue d'avance, alors il prendra les devants et révélera toute la vérité aux fils d'Akianaus, qui lyncheront leur chef.

Si on interroge Flatskin (ou son porteur) sur le monstre du col ou sur une autre arme trouvée dans la région (avec un pouvoir de vieillissement ou de décrépitude s'ils ont correctement interprété ce qu'ils ont déjà observé), Shūnalū indiquera aux joueurs le village d'Andoglü. Il se trouve après le col des tempêtes et d'après ce que les Thunks savent, c'est là qu'ils auront le plus de renseignements sur le monstre du col car ce village il est juste à côté de la tanière du monstre. Ils pourront aussi avoir des informations sur une Arme-dieu trouvée là-bas dans la glace, il y a quelque temps. Et oui, ce

genre de choses est suffisamment rare pour que tout le mode soit assez vite au courant.

Quand la nouvelle du massacre de Shaniët est connue, cela sera interprété comme un raid de vengeance Piorad. Les guerriers de la tribu seront très énervés et prêts à partir raser Sterniëson. Ce qui, à moins d'avoir l'aide des porteurs joueurs et de leurs Armes, signera la fin des fils d'Akianaus.

Si les P.Js sont en contact avec les Thunks après la destruction de Shaniët, ils trouveront un guide pour les emmener là-bas, et cela, quelle que soit la tournure de leur séjour à Akianis : par exemple un vétéran dont toute la famille est de Shaniët et qui veut voir ce qui reste de son village.

Bilan d'un voyage chez les fanatiques (scène 5)

Si les P.Js sont allés voir les fils d'Akianaus sans avoir d'idée sur l'origine des massacres ou en croyant que cette tribu en était la cause, ils doivent maintenant être fixés (ou avoir de gros doutes). Hatelord n'y est pour rien et les Thunks de la tribu n'ont à leurs actifs que deux petits raids sur des villages et l'attaque de patrouilles. Bref ce qui se passe au Monticule tous les hivers... Ainsi, les joueurs doivent avoir compris qu'ils n'ont trouvé que les responsables de quelques destructions, que l'autre cause est ailleurs et qu'elle semble bien plus dangereuse. En effet, lors des raids Thunks sur les deux villages Piorads, il y a eut des survivants, de plus, les patrouilles qu'ils attaquent ne sont jamais anéanties, alors que dans l'autre cas, c'est plutôt une boucherie... Notons d'ailleurs que ce sont ces rescapés qui ont permis à la rumeur du retour d'Hatelord de s'étendre alors que les morts, eux, ne parlent pas...

Le groupe des P.Js risque donc de se diriger vers le col des tempêtes et son fameux mauvais temps, mais il se peut aussi que les joueurs décident d'aller visiter quelques villages sur les flancs du Monticule.

Par contre, si les P.Js ont déjà réglé le cas de Kwartzil, ce qu'ils apprennent ici, ne fait que leur confirmer qu'ils ont fait le gros du travail et qu'Hatelord n'est pas revenue dans le Nord. Ils ont donc le choix entre révéler aux Fils d'Akianaus qu'ils ont été trompés ou repartir à Byrd, car on peut facilement comprendre que la tribu des Thunks, laissée à elle-même, finira bien par tomber sur plus gros qu'elle (ou Ouviaïbar règlera son cas au chef des Akianis et mettra fin à la rumeur du retour d'Hatelord).

→ *Vous trouvez que les joueurs avancent trop vite, qu'ils sont en manque de souvenirs... Et bien n'hésitez pas : provoquez un petit scandale dans la tribu des fils d'Akianaus. Alors Flatskin pourra très bien lancer à leurs trousses un bon nombre de guerriers et ma foi, un petit combat monté, contre des Thunks sur des poneys ou dans un traîneau à ours, cela ne s'oublie pas. Surtout quand ce combat se passe sur chemin de montagne qui débouche sur un pont de glace au-dessus d'une crevasse...*

→ Si les armes ont un porteur Piorad chez les Thunks, celui-ci est donc rapidement et définitivement transformé en pelote d'épingles ; l'arme est ensuite prise par un Thunk, qui peu de temps après, sur les conseils de l'arme se joint au groupe des P.Js... Ensuite, le couple s'il retourne en pays Piorad peut-être très mal accepté et attaqué (en gros 1 fois par jour), soit par un guerrier simple, soit par un porteur... Et si le Thunk meurt, le nouveau porteur sera Piorad et ainsi de suite... Cruel ? Oui et Non ! Les extrémistes en guerre sont souvent ainsi, après à vous de voir ce que vous voulez faire subir ou vivre à vos joueurs...

Quand tourne le vent de la destruction... (scène 6)

Quatre jours après l'arrivée des héros au village de Sternès, le hameau Thunk de Shaniet est rasé : la nouvelle est connue dès le lendemain. Il faut 5 jours pour rallier le village ou 3 journées si les personnages sont en "promenade" sur les flancs du Monticule, avec un peu de chance, les joueurs sont même en route pour ce village. L'interprétation des traces est soumise à un malus de 1 difficulté par jour après le massacre. (1 jet d'Eclaireur par indice). La difficulté sera donc de 1 au minimum (les personnages étaient à deux pas et ils ont vus de la fumée) à 6, si les personnages se trouvaient au loin (à Akianis par exemple).

- Le village est en piteux état, les huttes sont éventrées et les cadavres parsèment les bords des chemins, les sols des maisons et certains gisent même sur les toits.

- Les huttes Thunks (les igloos sont ici très peu nombreux) ont été pillées, mais seuls les objets de réelle valeur ont été pris, tout le reste a été fouillé puis abandonné.

- Dans certaines huttes, la porte n'a été forcée qu'après le massacre des habitants, de nombreuses traces animales sont alors visibles : impacts de griffes, grosses touffes de poils : lynx et loups.

- En observant les cadavres, on peut voir qu'il y a trois causes de décès. 1 : les griffes et la morsure de bêtes de taille moyenne : des loups par exemple. On peut même trouver trois dents de loup qui se sont déchaussées et qui sont restées dans la gorge de leur victime. 2 : une dizaine de cadavres sont réduits en bouillie, certains présentent des traces de brûlures ou sont presque coupés en deux. Il s'agit des victimes du Maïgnal monstrueux. Enfin 3^{ème} cause de mort : deux guerriers Thunk, les plus forts de la tribu si l'on en croit leurs cicatrices rituelles, sont réduits à l'état de vieillard et ils ont la gorge proprement tranchée. Ce sont les victimes personnelles de Kwartzil et des talents de vieillissement et décrépitude.

- Les traces sur le sol peuvent, elles aussi, conduire à ces conclusions, avec des empreintes de sabots, de pattes et de bottes en cuir. Ces bottes sont assez particulières, leur bout est très en pointe, leur talon est double avec une forme de trapèze à l'avant et un talon arrière en forme de croissant de Lune et leur état général est assez pitoyable. Une des armes des P.Js peut reconnaître dans cette forme (via un aspect connaissance du pays Batranoban ou un flash-back), une chaussure batranobanne très à la mode, mais il y a environ

500 ans. Un flash-back excellemment bien réussi permettra même de visualiser un duel entre un garde d'élite Batranoban et un habile Hysnaton elfe porteur d'Arme (une rapière de type épée-aiguille Batranobanne), justement équipé de bottes de ce type.

De cette visite, les personnages (et les joueurs) peuvent comprendre que les massacres ne sont causés ni par les Thunks, ni par les Piorads, mais qu'il y a bien une arme indépendante en action. On peut aussi déduire que cette arme possède le pouvoir de vieillissement (ou de décrépitude) et que le monstre du col ainsi que d'autres animaux combattent avec elle (ou son porteur). De plus, une remarque peut être faite par Hans (ou un autre guide) qui sait qu'il est rare que des animaux carnassiers perdent des dents et autant de poils (en hiver) et que cela n'est pas naturel. Ainsi les P.Js auront la confirmation de ce qu'ils ont découvert ou pourront faire de dernières observations (s'ils ne sont pas très avancés dans leur enquête).

Le temps se gâte (scène 7)

Quand le groupe des joueurs commence son ascension du col des tempêtes (vers le village d'Andogliü), le ciel se teinte de gris sombre et une tempête se déchaîne peu après. Nos voyageurs sont donc obligés de s'arrêter dans un petit hameau en aval du col : Beïvaé.

Ce petit et paisible village compte 60 habitants, réunis dans une dizaine de huttes. Ils vont très chaleureusement accueillir le groupe surtout si la tradition est respectée avec l'offre de quelques petits cadeaux en échange du repas. Ensuite, les Thunks vont se préparer à passer une nuit comme le veut leurs habitudes. Si les porteurs ne sont pas trop brutaux, ils ne passeront pas la soirée seuls, par exemple, comme ils ont parcouru le monde, ils peuvent raconter leurs voyages et leurs aventures à toute la tribu, tout en se faisant masser le dos par une gentille Thunk aux mains de velours (avant de passer sous les fourrures).

Mais au milieu de la nuit, quand la tempête est à son comble, les chiens de traîneaux vont se mettre à hurler et, en retour, des loups vont leur répondre...

Ensuite l'attaque va avoir lieu, brutale et dévastatrice. Kwartzil, avide de violence, profite de la tempête, lance ses troupes. Les joueurs n'ont alors que quelques instants pour se préparer. Ils n'auront d'ailleurs pas le temps de revêtir de plus que quelques fourrures (Protection 1) ou alors devront sacrifier un passe complète pour gagner 1 point de protection (jusqu'à la limite définie par leurs armures).

Quand ils sortent des bâtiments, pour affronter l'ennemi inconnu, c'est pour voir le Maïgnal géant, au milieu de la route, un Thunk empalé sur un de ses bois, avec le blizzard qui souffle. Des loups, aux yeux vides et au pelage gris-cendre, qui contournent le monstre en faisant de courtes pauses pour hurler à la mort, avant de se mettre à courir vers le village...

→ La scène est relativement terrifiante. Les villageois vont rapidement céder à la panique et même les quelques guerriers Thunks du village seront terrifiés par l'attaque. Cette scène, d'une horreur hors du commun correspond à environ 10 points de tension.

Un jet sous Eclairer (Difficulté 3) permet de voir une ombre au loin. Un homme, sur un poney, qui tourne bride dès que le combat tourne à la faveur des joueurs. Ni cet homme ni sa monture ne semblent importunés par la neige qui n'en finit pas de tomber, les P.Js ne pourront donc pas les rattraper. Ou alors, ils devront s'enfoncer dans le blizzard en laissant le village aux prises avec les derniers morts-vivants.

Durant le combat qui va suivre, les conditions météorologiques et l'environnement sont si hostiles qu'ils vont affecter les Porteurs sous la forme d'une faille (qui durera tout le combat s'il a lieu en extérieur) : la valeur de la faille se calcule en ajoutant les effets suivants : Froid 2 points, Nuit 2 points, Blizzard 2 points. Un personnage peut avoir des aspects ou des pouvoirs qui contrebalance (complètement ou partiellement) cette faille, par exemple stature du hors venu, insensible au froid, vision nocturne, etc. Dans ce cas, l'aspect utilisé pour contrer la faille ne pourra pas être activé pour autre chose durant le combat.

Dans le combat, le monstre sera épaulé par quelques animaux morts-vivants (lynx et loups). Si le besoin s'en fait sentir, les PJ, eux, pourront être aidés de quelques Thunks Vétérans : dont le nombre sera fixé en fonction du niveau des armes des joueurs, du temps que le maître veut passer à combattre ou de l'intensité qu'il veut donner à ce combat.

→ Cette petite halte dans le village est donc au final loin d'être tranquille, mais elle aura au moins permis aux joueurs de se débarrasser du monstre du col (et avec lui de quelques autres morts-vivants). De plus, ils auront aperçu Yal'Agar, le porteur de Kwartzil... Ce combat peut être soit un échauffement avant le combat final, soit et c'est à mon avis le mieux, il peut être le plus gros et difficile combat du scénario. En tout cas, il laissera présager que l'arme qui est derrière tout cela est assez puissante pour leur causer quelques problèmes.

→ Si la description du village de Beïvaé est assez sommaire, c'est que les P.Js ne vont pas trop s'y attarder et qu'ils n'ont pas de renseignements à y apprendre. Mais rien ne vous empêche de développer quelques personnages de second plan, comme ceux qui tiennent chaud durant une longue nuit d'hiver...

Enfin, une pose... (scène 8)

Quand la tempête se calme, les porteurs-joueurs peuvent reprendre leur route vers le village d'Andoglü. Celui-ci compte environ 250 personnes (enfants compris) et il est composé d'igloo et d'habitats troglodytes. A cette altitude, les arbres sont rares et il n'y a donc pas de huttes. L'ambiance est tranquille, le village est replié sur lui-même,

comme d'ailleurs à chaque hiver. L'arrivée des P.Js est considérée comme un événement en soit, on ne voit pas souvent d'Arme-dieu et la dernière, certains s'en serait passés... Ils seront donc facilement hébergés et l'hospitalité Thunk sera enfin mise en valeur.

Aux questions des nouveaux arrivants, les Thunks, vont répondre d'autant plus volontiers qu'ils d'apprendront que le hameau en contrebas vient d'être attaqué durant la nuit. On peut donc vite savoir assez vite qu'une arme-dieu (une rapière noire à la forme exotique) a été découverte par un enfant du village (Minouït), qu'elle a été confiée à un de leur guerrier mais que celui-ci a disparu peu de temps après.

Minouït est une petite Thunk de 6 ans, on l'a nommée ainsi en souvenir de la légendaire Hysnaton, et comme elle, la fillette adore se promener, dans l'espoir de découvrir des choses... Un jour, elle a trouvé l'Arme-dieu, "...encore dans la main d'un elfe aux grands yeux blancs qui dormait dans la glace, l'arme m'a fait un peu peur et je suis allée chercher les guerriers au village. Ils ont sortis l'arme en cassant la main de l'elfe et ensuite ils ont donné l'arme à Konouït, le meilleur guerrier du village, un grand archer. Mais il est parti et l'arme qui fait parler les morts est partie avec lui et ce n'est pas si mal, même si Gennian, la femme actuelle de Konouït elle est triste..."

Gennian est une femme Thunk de 25 ans, elle est enceinte de son troisième enfant et est triste car il ne verra sans doute jamais son père. Pour elle, il est encore vivant, mais parti vivre de grandes aventures dans les pays chauds. A propos de l'arme, elle peut dire qu'il s'agit d'une épée fine à lame ondulée. Son mari lui a dit qu'elle venait d'un pays de sable où la neige n'existe pas et où les maisons sont blanches. Elle peut aussi ajouter que son mari faisait de nombreux cauchemars et qu'il possédait des pouvoirs effrayants comme celui de commander aux animaux, de faire parler les crânes des anciens et de commander au temps qui passe.

Kénial est le chef du village, ancien guerrier d'élite, il a le visage orné de nombreuses cicatrices rituelles ou de combat. C'est lui qui peut donner de nombreux détails inédits sur l'arme : elle s'appelle Kwartzil et se surnomme la reine de la nuit, elle peut calmer un chagrin en fureur ou frapper comme un éclair, elle semble aussi pouvoir animer et contrôler les morts. Kénial soupçonne que l'arme est à l'origine des divers massacres dans la vallée, il peut guider les héros à l'endroit où l'arme a été trouvée, tout en sachant que le cadavre de l'Hysnaton n'y est plus. Enfin, c'est aussi lui qui peut guider les P.Js à la caverne du monstre du col, car maintenant, au point où en est la situation Kénial sent bien que seuls les Porteurs peuvent résoudre le problème...

Shudek est un vieillard, du moins pour le monde de Bloodlust, ses yeux sont d'un bleu très pur et son regard est à la fois profond et distant. On peut considérer qu'il est le sage du village, mais il est surtout le dépositaire du savoir des ancêtres. Les Personnages-joueurs pourront l'apercevoir durant le repas du soir, tandis qu'ils racontent une nouvelle fois leurs exploits, il est quasiment édenté et les rares chicots qui lui restent sont noircis par la pâte qu'il ne cesse de mâchonner. Après avoir jugé les Pjs, il partira vers son igloo

suivi par un loup sans doute aussi vieux que lui et attendra leur visite. Si ceux-ci ne s’y rendent pas, inutile d’insister et on passe à la séquence suivante. Sinon, et si les Pj sont courtois, Shudek acceptera de soigner leurs plaies (Extra Soigner les humains à 12), voire même de consulter les étoiles, pour savoir si le destin sera favorable (Savoir lire les signes à 10). Alors en échange d’un présent de valeur, il sacrifiera un petit animal (chien ou chèvre) et consultera les astres (et les esprits). Il pourra alors, au terme de sa transe, émettre une courte « prophétie », annonçant que : “ *La maudite qui mélange la vie et la mort sait que sa place n’est plus parmi les vivants et Raz sera son principal juge* ”.

Dans l'ancre du monstre (scène finale)

→ *La montée vers l'ancre du monstre est assez effrayante. Aller oser défier la mort chez elle et dans un paysage désolé (surtout loin de tout) n’est pas chose facile. Un non-porteur connaîtra forcément la peur ou alors se sera préparer à l’idée de mourir ici. Monter vers la scène finale correspondra à un gain progressif de 4 - Pu points de tension.*

La caverne du monstre est à 6 jours du village, elle se trouve dans une vallée annexe et sans l’aide d’un guide il faut 2 semaines pour la découvrir (à moins d’être trouvé par le monstre ou par Kwartzil et ses morts-vivants avant).

Le combat final aura lieu dans la caverne, l’arme manœuvrant son porteur mort-vivant comme un immonde pantin. Elle utilisera tous ses pouvoirs, y compris celui d’invocation : alors 5 guerriers yeux de braises morts vivants armés de hache de combat sortiront de terre.

Ce sera lors le début d’un épique combat...

Quand l’Hysnaton est tué, on peut imaginer que les porteurs voudront remettre l’Arme dans la glace. Mais leurs Armes ne seront pas pour cette solution. Le plus simple serait de la ramener au conseil des Piorads de Byrd sans lui donner de porteur. Mais il sera alors rapidement évident que cette arme est complètement incontrôlable et qu’elle voit dans les porteurs et leurs Armes, ceux qui ont tué son grand et unique amour... A vos joueurs de voir ce qu’ils feront d’elle car après tout, c’est toujours agréable de se faire des ennemis récurrents non ?

A noter aussi qu’au fond de la grotte, nos porteurs pourront trouver le butin de l’arme : un énorme trésor en fourrures, or, bijoux, armes etc... pour une valeur de 25 000 cestes en tout !

Pour terminer le scénario, les porteurs n’ont alors qu’à décider du sort qu’ils réservent aux fils d’Akianaus (après tout, ils savent où est leur repère), puis à rentrer faire leur rapport aux chefs de Byrd et toucher leur prime de 10 000... Hatelord n’est pas revenue... Tant pis : retour à la case départ, ne touchez pas les 50 000 klidors.

Remarque générale sur ce scénario

En raison des conditions particulières qui règnent dans ces régions très isolées, les nouveaux porteurs seront principalement des Thunks ou des Piorads ; et cela en fonction de la race qui vit dans les lieux du décès du porteur. Mais vous pouvez toujours déroger à cette règle si vous le voulez.

PNJ et créatures d’importance

- **Hans Fiekerson** : Pisteur Piorad, prendre les caractéristiques d’un maître-dogue vétérinaire (voir page 358 du livre de base de Bloodlust Métal).

- **Shūnalu** : Guerrier d’élite Thunk vétérinaire, porteur de Flatskīn. Cotte de mailles avec sabre et dague. Mais normalement comme il est protégé par de nombreux gardes Thunks et qu’il sait que son arme ne vaut pas grand chose au combat au corps à corps, les P.Js ont peu de chance de se battre directement avec lui.

- **Flatskīn** : Dague en os de 200 points. Aspects : sens des intrigues (4 dont 3dS), Mentir (4 dont 3dS), Sentir venir les ennuis (3 dont 2dS), Pouvoirs : Douleur, Vitesse surhumaine, Détection de la vie, etc.

- Maïgnal Monstrueux Mort-vivant (et oui...).

Caractéristiques du Maïgnal chef de harde, page 351 du livre de base de Bloodlust Métal, modifiées comme suit : Taille +50% (Altération majeure), Peau durcie +1 (Altération mineure), Arme naturelle améliorée : bois de fer (Altération majeure, Co +1, Me +1), Bond (Pourvoir rang 3, Altération majeure), Aura de peur (6 Frayeur), Insensible à la douleur, Vulnérable à l’argent.

Créature : Maïgnal du col (4 / 6)
Monstre Mort-vivant

SPÉCIALITÉS (11) : Rapide, Sagesse du Nord, Se défendre.

EXTRA (15) : Tenace, Coup de corne

ARMES : BOIS DE FER (CORNE) ME (4), CO (2)

ARMURE : PEAU ÉPAISSE (2)

INITIATIVE : 6 **ACTION/PASSE** : 2 / 3 **S. DE RUPTURE** : /

NOTES :	AURA DE PEUR (6)	COMPTEUR	
	BOND (3) ○○	○○○ ○○○○	6
	INSENSIBLE À LA DOULEUR	○○○ ○○○○	6
	VULNÉRABLE À L'ARGENT	○○○	12

Créature : Loups Morts-vivants (3 / 5)

SPÉCIALITÉS (6) : Coup de crocs, Puissants, Silence

EXTRA (8) : Chasse en meute, Tenace

ARMES : MORSURE ME (2), CO (0)

ARMURE : PEAU ET FOURRURE (1)

INITIATIVE : 5 **ACTION/PASSE** : 2 **S. DE RUPTURE** : /

NOTES :	INSENSIBLE À LA DOULEUR	COMPTEUR	
		○○○ ○○○○	6
		○○○ ○○○○	6
		○○○ ○○○○	6

Kwartzil : Rapière en Obsidienne, 291 points
 Bonus combat + 2D, Bonus rupture +3
 Attaque rapide (5 dont 3dS), Acrobatie (4 dont 3dS),
 Discrétion (3 dont 2dS), Sterniëson (3 dont 2dS).
 Arme en mains (3), Animation morts-vivants (3), Chance
 (3), Décrépitude (3), Empathie animale (2), Réflexes surhu-
 mains (3), Réserve de fluide limité (3), Vieillessement (2).
 Désir atrophié : Pouvoir (3), Chauchemars (2)

Yal'Agar : Hysnaton, Elfe, Mort-vivant, *Porteur sans
 âme, animé par Kwartzil*. Traits d'hysnaton : Finesse elfique,
 six doigts par mains, Oreilles d'elfe, yeux elfiques.

Créature : Piorads Morts-vivants (3 / 5)
 SPÉCIALTÉS (6) : Attaquer sans réfléchir, se déplacer
 en silence
 EXTRA (8) : Acharné, Encaisser sans broncher
 DÉIRS : Co (), Pl (), Po (), Ri (), Vi ()
 ARMES : ARME ROUILLÉE ME (2), Co (0)
 ARMURE : VIEILLE ARMURE (1)
 INITIATIVE : 4 ACTION/PASSE : 2 S. DE RUPTURE : /
 NOTES : INSENSIBLE À LA DOULEUR COMPTEUR
 000 000000 6
 000 000000 6
 000 000000 6

Créature : Yal'Agar Porteur Mort-vivant (4 / 6)
 SPÉCIALTÉS (7) : Attaquer sans réfléchir, se déplacer
 en silence
 EXTRA (12) : Encaisser sans broncher
 +Aspects de Kwartzil
 ARMES : RAPIÈRE (ARME-DIEU) ME (2), Co (1)
 ARMURE : VIEILLE ARMURE (2)
 INITIATIVE : 5 / 11 ACTION/PASSE : 2 / 3 S. DE RUPTURE : /
 NOTES : INSENSIBLE À LA DOULEUR COMPTEUR
 000 000000 6
 000 000000 6
 000 000000 6

Ne pas oublier les aspects et pouvoirs de Kwartzil

