

HATELORD EST REVENU

Ce scénario donne lieu à un petit voyage dans le Nord du continent, il mêle aventure et enquête pour des personnages et des joueurs assez expérimentés (Supplément Flocons de sang obligatoire). Si le scénario est bien orchestré par le MJ, les joueurs doivent s'attendre à perdre quelques porteurs... 1 ou 2 chacun voir plus s'ils se débrouillent mal... De même, le maître du jeu ne doit pas aider les joueurs lors de la progression de leurs investigations (il ne s'agit tout de même pas d'une grosse enquête...) et ne pas hésiter à leur faire payer cher le fruit de leurs erreurs (le Nord de Tanaephis est très cruel...).

RUMEURS DU NORD (OU INTRODUCTION)

Au début de l'hiver, durant un mois de la désolation, les Thunks du Monticule sont entrés en guerre (voir Flocons de sang, page 8)...

Depuis lors, 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. Mais petit à petit, une rumeur s'est répandue : celle du retour d'Hatelord (voir page 32 du livret Flocons de sang). ... Maintenant, le nom de cette épée est dans toutes les conversations, certains affirment même l'avoir vue à la tête de troupes Thunks, rasant et pillant un village Piorad.

Pourtant l'arme-dieu (mythique dans tout le grand Nord et sacrée pour les Thunks) est insaisissable et les Piorads s'avèrent inaptes à écraser des ennemis qu'ils ne peuvent même pas approcher. Les géants nordiques sont totalement dépassés par ce brusque soulèvement et ils ne veulent pas le voir s'étendre. Pour régler le problème (et le conseil espère que le problème sera réglé de façon définitive), 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...

DE L'IMPORTANCE MAJEURE D'UN PREMIER PORTEUR (TOUTE L'HISTOIRE...) :

Kwartzil est le nom d'une rapière d'obsidienne, et si elle a fait parler d'elle il y a environ 400 ans, depuis plus rien... Et pour cause... cette arme vient de passer l'intégralité de cette période enchâssée dans la glace. De plus, se faire remarquer n'est pas dans son caractère car elle est victime d'une limitation : désir de réputation atrophié.

Mais revenons sur le passé de cette arme : une nuit de

pleine lune, l'âme d'un « dieu » s'est incarnée dans la rapière d'un jeune Hysnaton, spadassin aventurier de la ville Batranobanne de Durville. A partir de cet instant, la vie de cet être, aux yeux en balles de ping-pong (traits de Primarius elfe + variable), prit une dimension épique et il devint un voleur fameux surnommé le Fils de la nuit. Durant 5 années, leurs aventures emplirent Kwartzil de joie et elle éprouva une forte passion pour ce porteur (son premier). Mais un jour, devenant trop célèbre à son goût, la rapière décida Yagarh (l'Hysnaton) qu'il leur valait mieux partir vers d'autres lieux, pour retrouver l'anonymat...

C'est alors que la catastrophe arriva...

Dans les environs du Fleuve Gris, au passage d'un col pour franchir le Monticule, le duo fut pris par surprise dans un terrible éboulement... Et l'Hysnaton, tenant toujours la garde de sa noire complice, se retrouva sous la glace, dans une longue nuit bleutée et froide... Le porteur succomba rapidement au froid et au manque d'oxygène, mais l'âme d'un dieu est immortelle, et Kwartzil passa donc 400 ans à se demander quelle erreur ils avaient commis. Elle commença à se remémorer les aventures qu'elle venait de vivre, nostalgie de 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 une enfant Thunk, mais elle n'osa pas la toucher, préférant aller chercher son père au village tout proche... L'arme aux crânes luisants fut sortie de la glace, en même temps d'ailleurs que la main de Yagarh, qui la serrait encore. Son nouveau porteur, un flocon de sang, guerrier d'élite Thunk, devint son nouveau confident (son deuxième en 400 ans). Mais, après une semaine de vie en commun, l'arme comprit que ses seules aventures chez les Thunks se résumeraient à petites escarmouches sur les flancs du Monticule. Elle sombra dans la mélancolie et se tourna petit à petit vers son passé, son glorieux passé avec Yagarh...

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, Yagarh, son grand amour serait à nouveau son porteur...

L'idée de ce plan lui vint suite à la découverte d'une importante flaque de magie, dans la caverne d'un monstre local (et qui fait l'objet de nombreuses légendes locales). 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 pluricentenaire. Puis, profitant d'une absence du maïgnal géant (le monstre), elle fit revenir à la vie son ancien porteur (car elle possède le pouvoir d'invocation des morts-vivants), la magie régnant dans la caverne stabilisa l'état de celui qui fut Yagarh, permettant au corps de rester dans le monde des vivants (malheureusement sans l'esprit ni l'âme de l'hysnaton). Ensuite, l'arme changea de porteur, tua le Thunk, puis s'installa dans la caverne. Et maintenant, 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 immonde marionnettiste.

Ses premières cibles furent Piorads (un Thunk l'ayant sortie de terre) et sans le vouloir l'arme fit renaître un mythe : celui d'Hatelord et d'Akianaus (les héros de la cause Thunk, voir page 32 du livret Flocons de sang). 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 réputation atrophié, a laissé courir la rumeur, se contentant d'accumuler du butin et de semer la destruction aux alentours (ses autres désirs sont loin d'être négatifs).

PIORADS RECRUTENT CHASSEURS DE TÊTES... (INITIALISATION DU SCÉNARIO)

Craignant le soulèvement de toutes les tribus du Monticule, les Piorads veulent agir. Les chefs de Byrd (la capitale de ce peuple) 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 10 000 Klidors, et pour la remise d'Hatelord de 75 000 Klidors, ce qui est énorme, n'est-ce pas ? (*Note : mais comme Hatelord n'est pas revenue, vous ne risquez pas de leur donner cette somme...*).

Pour toute aide, on leur donne un point de rendez-vous : La taverne du Grand Etalon, qui se trouve dans un petit village près d'un gué sur le Fleuve gris à l'ouest du Monticule. Leur contact dans ce village s'appelle Hans Fiékerson, c'est un pisteur (et donc un Piorad sans chagar).

Depuis Byrd, le voyage vers la taverne doit durer 15 jours, la route est un axe principal de circulation, il est relativement sûr. Les Thunks et les bêtes sauvages du grand Nord n'oseront pas s'attaquer aux personnages-

joueurs, mais c'est le froid qui est leur principal ennemi. En effet, la température oscille entre -8° le jour et -25° les nuits ; les périodes nocturnes sont donc dangereuses, car la présence d'un feu ne peut faire remonter la température au-dessus de -15° (et je vous conseille de relire les règles sur le froid : page 29 du système de jeu).

Remarque : 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 pas de problèmes avec les guerriers Piorads rencontrés en chemin.

DÉBUTS D'ENQUÊTE (ENFIN, ÇA COMMENCE...)

La taverne que cherchent les personnages est au milieu d'un petit village Piorad (Sterniëson), la vie y est assez paisible car il s'agit d'un important pôle de commerce. 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 courtisans, des écrivains et des cartographes). Le reste du village est d'une structure traditionnelle et la population conforme à la norme (voir le supplément Flocons de Sang pour l'ambiance).

Note : Tout porteur non-Piorad sera défié par un guerrier (vétérans ou élite) au moins une fois, un Thunk le sera tous les jours. Si les armes des joueurs sont puissantes (plus de 250 points), au moins un de ces défis sera lancé par un porteur (mineur voir majeur : au MJ de préparer des adversaires à la mesure des P.Js).

En enquêtant durant une journée auprès des différentes 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 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). 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 cela ils ne peuvent encore 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 P.Js vont partir avec le pisteur pour visiter un des villages rasés (sans doute Craierseld, le village le plus proche).

Le guide (Hans Fiékerson) qui accompagne les héros 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). 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 ; les 4 chiens qui voyagent avec lui suffisent à le défendre.

Remarque : durant cette expédition, 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 s'ils réchauffent et éloignent les loups (sinon 25% d'avoir une visite), ont par contre la fâcheuse habitude d'attirer les patrouilles (Thunks ou Piorads : 30%) et d'autres bestioles plus ou moins dangereuses (5%). Se reporter aux règles sur le froid et aux fiches des créatures du Nord.

VISITE D'UN TAS DE DÉCOMBRES :

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 cadavres enterrés et on peut voir le bûcher où les 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. 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).

Remarque : cachés dans les ruines, 2-3 Thunks (Vétérans, armés d'arcs) vont essayer de combattre à distance ; si les P.Js ne pensent pas à faire de prisonnier, Hans en capturera un, grâce à ses chiens (et insultera copieusement les porteurs).

On peut aussi découvrir que :

- Les empreintes ont presque toutes disparues, mais avec un jet de Repérage-25%, on peut découvrir des traces faites par un grand sabot, trop grand pour être normal. Avec un autre jet, on peut 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, 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». 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 de deux pouvoirs ; les laisser dans le 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 peut 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 Maïgnal géant, dont les bois semblent de métal et qui a des flammes qui lui sortent des naseaux. Mais s'ils peuvent indiquer en gros le col où il habite, personne ne peut dire où se trouve 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 PJ : « Les Thunks sont en guerre, ils sont ivres de sang et abattront sans doute tout Piorad ou guerrier agressif avant même de poser une question ».

LE VILLAGE DES FILS D'AKIANAUS :

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. 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'entres-elles 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 (et 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.

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.

Les personnages et leurs armes sont 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).

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).

Ensuite les héros sont conduits dans le grand hall, pièce principale de la tribu, les grands repas et les occasions importantes y sont célébrés. Là, ils peuvent rencontrer le chef : Shūnalū, descendant direct d'Akianaus, ce guerrier est porteur d'une arme-dieu majeure : une dague nommée Flatskīn (qui est plus à l'aise dans une intrigue au palais de Pôle que dans les terres du Nord).

PETITE ARME, GRANDES IDÉES (UNE PARTIE DE L'INTRIGUE SE DÉVOILE ?)

Flatskīn 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. L'arrivée des P.Js et de leur arme va la gêner, mais elle forme rapidement un plan et décide de les rallier à sa cause.

A partir du moment où le deuxième village Piorad fut rasé, elle a annoncé à la tribu qu'Hatelord lui avait parlé, que cette arme 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 Flatskîn 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, Flatskîn 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 des P.J. qui a déjà rencontré Hatelord et qui sait qu'elle est en os avec un pouvoir limité par une automutilation peut amener Flatskîn 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 Flatskîn les baratine).

Normalement les armes vont refuser l'offre d'alliance (mais ne 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 ?).

Si on interroge Flatskîn (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 (il est juste à côté de la tanière du monstre) ainsi que sur une arme-dieu trouvée là-bas, il y a quelque temps (ce genre de choses se sait assez vite).

Quand la nouvelle du massacre de Shaniët est connue, cela est 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, 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 :

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, ils 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... 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 ensuite 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 où 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.

Remarque 1 : vous trouvez, que les joueurs avancent trop vite, qu'ils sont en manque de souvenirs... Et bien n'hésitez pas : provoquer un petit scandale dans

la tribu des fils d'Akianaus. Flatskin peut très bien lancer à leurs trousses 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 un pont de glace au-dessus d'une crevasse et il y en a tant dans le secteur...

Remarque 2 : *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 ? Non !, Simplement que les extrémistes frappent d'abord et sans se poser de question...*

QUAND TOURNE LE VENT DE LA DESTRUCTION...

4 jours après l'arrivée des héros au village de Sterniëson, le hameau Thunk de Shaniët est rasé : la nouvelle est connue 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 5% par jour après le massacre. (1 jet de repérage par indice). Les malus seront donc de 5% au minimum (les personnages étaient à deux pas et ils ont vus de la fumée) contre 30% environ s'ils 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 peu nombreux) ont été pillées, mais seuls les objets de réelle valeur ont été pris, tout le reste à 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 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 Thunks (les plus forts de la tribu si l'on en croit leurs cicatrices rituelles) sont réduits à l'état de vieillard. Ils ont la gorge proprement tranchée (se sont les victimes personnelles de Kwartzil et du talent de vieillissement).

- 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 en forme de trapèze et leur état général est assez pitoyable. Une des armes des P.Js peut reconnaître dans cette forme, une mode batranobanne très à la mode, mais il y a 500 ans.

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

Quand le groupe des joueurs commence son ascension du col des tempêtes (vers le village d'Andoglü) le ciel se teinte de gris et une tempête se déchaîne. 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.

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 (et pas de le temps de revêtir plus que quelques fourrures : Protection 2).

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, contournent le monstre en faisant de courtes pauses pour hurler à la mort, avant de se mettre à courir vers le village... De plus, un jet sous Repérage-25% 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 sont importunés par la neige qui n'en finit pas de tomber, les P.Js ne peuvent donc pas les rattraper.

Durant le combat qui va suivre (de nuit et dans le vent : -25% aux compétences de combat), le monstre sera épaulé par quelques animaux morts-vivants (lynx et loups) ; les PJ, eux, auront l'aide de quelques Thunks Vétérans : dont le nombre sera fixé en fonction du niveau des armes des joueurs et du temps que le maître veut passer à combattre.

Cette petite halte dans le village est donc loin d'être tranquille, mais elle permet aux joueurs de se débarrasser du monstre du col (et avec lui de quelques autres morts-vivants). De plus, ils aperçoivent Yagarh, le porteur de Kwartzil... Bref, ceci est un petit échauffement avant le combat final et cela leur laisse présager que l'arme qui est derrière tout cela est assez puissante pour leur causer quelques problèmes.

Remarque : 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...

Quand la tempête se calme, les porteurs-joueurs peuvent reprendre leur route vers le village d'Andoglü. Celui-ci compte environ 150 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 viennent d'apprendre que le hameau en contrebas vient d'être attaqué durant la nuit. On peut donc vite apprendre qu'une arme-dieu 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 aux crânes qui danse 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 noire avec des crânes qui danse sur sa lame et des toiles d'araignées magiques qui sont fixées à la base.

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 ou frapper comme un éclair. Sur une face, la rapière (car s'en est une) a de nombreux crânes et des animaux qui dansent, sur l'autre elle a un ciel étoilé (aux joueurs de reconnaître les pouvoirs décrits : surtout la limitation). 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 lui qui peut guider les P.Js à la caverne du monstre du col, car maintenant, il n'y a plus de danger (les secours sont là).

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 reste sont noircis par la pâte qu'il ne cesse de mâchonner.

Après avoir jaugé les Pj, ils 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 (il a 75% en médecine) voire même de consulter les étoiles, pour savoir si le destin sera favorable. 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* ». Aux joueurs de savoir que Raz est le nom du soleil et que dans la description de l'arme faite par Kénial le ciel étoilé correspond à la limitation : Fonctionnement limité le jour et que cela peut permettre de la vaincre plus facilement. (Mais si vous avez des joueurs gros-bill, vous pouvez très bien oublier de mentionner cette information, ou ne pas les aider à la comprendre et à l'exploiter).

DANS L'ANTRE DU MONSTRE (COMBAT FINAL)

Cette caverne 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).

Important : si les joueurs ne précisent pas qu'ils font tout pour atteindre la caverne de jour, nous considéreront qu'ils arrivent à la caverne à la tombée de la nuit et Kwartzil en profitera pour les attaquer. Mais si les héros arrivent à la caverne de jour, leur victoire sera beaucoup plus facile : à eux de reconnaître une des limitations de l'arme, et/ou de bénéficier de la prophétie de Shudek.

Le combat final a 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 : 5 yeux de braises armés de hache de combat sortiront de terre. Au fond de la grotte, on trouve le butin de l'arme : fourrures, or, bijoux, armes etc... pour une valeur de 30000 pièces d'or en tout.

Quand l'Hysnaton est tué, il est conseillé aux porteurs de se débarrasser de l'arme qui est tout sauf saine d'esprit, le plus simple est de la remettre dans la glace en espérant qu'elle y reste pour un bon bout de temps... Enfin, c'est toujours agréable de se faire des ennemis récurants non ?

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 75 000 klidors.

Remarque générale sur ce scénario : en raison des conditions particulières qui règnent dans ces régions, les nouveaux porteurs ne peuvent être que Thunk ou Piorad; et cela en fonction de la race qui vit dans les lieux du décès du porteur.

ANNEXE 1 : RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE D'AKIANAUS ET D'HATELORD

Il y a 800 ans, Akianaus, Thunk porteur de l'épée Hatelord, devint une légende ; un héros pour son peuple. Cette arme est très violente et souffre de racisme envers les Piorads. Dans les mains d'Akianaus, elle put assouvir ces deux désirs et leur courte équipée sauvage entra dans l'Histoire. Car si son porteur et toute sa tribu furent massacrés par des yeux de braises ; cette soixantaine de Thunks tua plus de 300 personnes et devint ainsi un des plus grand symbole de la lutte entre les deux races . (voir livret Flocons de sang page 32).

ANNEXE 2 : PNJ IMPORTANTS :

- **Hans Fiekerson** : Pisteur Piorad, caractéristiques types décrites page 49 du livret Flocons de sang.
- **Flatskîn** : Dague de 200 points avec des pouvoirs comme Commandement +30%, Tactique incontrôlée... Shūnalū : porteur Thunk classique en cotte de mailles avec sabre et dague magique. 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.
- **Maïgnal Monstrueux Mort-Vivant** (et oui !) : caractéristiques du Maïgnal solitaire page 15 du livret Flocons de sang, modifiées comme suit : Taille+50% (Force : $27*2+5=59$), Peau durcie, Pouvoir majeur : souffle enflammé, Pouvoir secondaire : Bois et sabots de fer : Dommages +3 Col. Ce qui fait : Armure 5. Attaque brutale 70%, Esquive 5% , Points de vie 50, Dommages N en Normal (O en brutal), Initiative 11 (06 en brutal). On peut considérer que sa première attaque : une charge, se fait dans un moment de flottement et qu'il a l'initiative. Le maïgnal monstrueux vaut 5 points de Prestige et 15 points de Réputation à partager entre les combattants, en plus comme il y a des témoins, on peut considérer que le Maïgnal avait une Réputation de 80 à répartir

comme dans le cas d'un adversaire porteur. (25% de la différence entre les Réputations, divisé par le nombre de participant au combat).

- **Loups et Lynx morts-vivants** : caractéristiques décrites page 85 du livret Flocons de sang.

- **Kwartzil** : Rapière magique, 235 points, Att Rap Inc 75%, Att Rap Critique, Esquives multiples, Combinaison Défensive, Acide*, Composition : Obsidienne, Vieillessement, Invocation Morts-vivants (maintenant spécial : les morts vivants ne retourne à l'oubli que si on les tue), Empathie avec animaux, Initiative accrue (Pex), Fonctionnement limité le jour.

- **Yagarh** : Hysnaton primarius, Elfe Mort-vivant : traits d'hysnaton : Grand yeux blancs sans pupilles,

taille +10cm, vision nocturne, rapidité +1. *Porteur sans âme, manipulé par Kwartzil.*

Ce qui donne pour les caractéristiques de combat : Att Rap 75%, Esquive 55% avec 1 attaque à -25% et 2 esquives par round de combat ! Dégâts H (en AR) ou K*, Pro : 5+5, Init : 21 ou 31*, Points de vie : 48, Prestige : 10, Réputation : 50 car il est tout de même peu connu. (mais +2 en Prestige et +5 points de Réputation aux participant du combat car c'est un mort vivant).

Bon jeu !

Enaménil.