

Et le sang coulera telle une rivière...

Ce scénario est composé comme le synopsis d'une aventure en deux «manches».

Les personnages pourront aussi bien modifier totalement le déroulement des événements que rester simples spectateurs. L'intérêt de ce scénario est plus dans la découverte du monde que dans la résolution d'une énigme qui, en raison de l'immortalité des armes, ne résoudra pas grand-chose. Le meneur de jeu devra puiser dans le contexte historique des livrets de base afin de rendre vivant chacun des très nombreux PNJ de cette aventure. Il est conseillé de préparer des feuilles récapitulatives des divers personnages et armes, ainsi que les plans des lieux qui seront visités (utilisez des demeures médiévales ou antiques standard).

Asteg de Spadie est un jeune noble derigion qui s'ennuie dans la ville de Nerolazarevskaya. Dernier et seul héritier d'une des trois familles qui dirigeaient la ville avant qu'elle ne devienne la capitale vorozion, il décide de parcourir le monde à la recherche de sensations. Après de multiples aventures, il devient le Porteur de Rivière, une dangereuse dague psychopathe, qui prend son contrôle et lui propose de découvrir des plaisirs intenses. Seul désagrément, chaque utilisation des pouvoirs de la dague fait vieillir son Porteur. Il décide, bien plus tard, de revenir à Nerolazarevskaya. Là, il tue son père, Ertog de Spadie, et prend sa place (Ertog, le voyant revenir, vieilli, plus pervers encore que Dorian Gray, a promis de le déshériter). Il fait circuler le bruit de sa propre mort. Mais Rivière est ivre de puissance, elle décide d'organiser une tuerie comme on n'en a jamais vue et d'y discréditer les sectes du Plaisir infini (elle déteste le sexe) et de la Mort carmin (elle s'estime bien supérieure en « esthétique » criminelle à ses membres). En déstabilisant ainsi l'administration vorozion, elle fera tout pour que la famille De Spadie regagne du prestige et retrouve son rang ; avant de quitter la ville pour le Nord, où elle espère, plus tard, dominer la société piorad.

Asteg/Ertog ne voulant plus voyager et aimant les risques, il confie Rivière à un vieux serviteur fidèle, Sanji, avec pour mission d'aller à l'ouest acheter une nouvelle épice qu'il a découverte durant ses pérégrinations. Il ramènera aussi deux jeunes filles vierges dont il a payé l'éducation (à leur insu). L'une d'elles au moins sera destinée à devenir sa fille adoptive pour perpétuer la lignée, l'autre deviendra Porteuse de Rivière.

Un travail de routine

L'aventure commence à la guilde des Mercenaires d'Inaccessibility. Nos Porteurs d'Armes sont désœuvrés, il y a peu de leurs semblables en ville, et le patron de la guilde vient leur proposer d'escorter un convoi jusqu'à la capitale vorozion : Nerolazarevskaya. Pour tous renseignements, ils doivent aller à la sortie de la ville et rencontrer un dénommé Sanji, qui est en charge de cette caravane.

A ce moment, rentrent dans l'auberge trois Piorads à l'allure farouche, peu liants et qui réclament surtout à boire et à manger. Ce sont trois Porteurs d'Armes qui viennent de quitter la caravane en question et resteront en ville jusqu'au lendemain midi, avant de repartir vers le Nord. Ils ne sont pas loquaces et si on les provoque, ils deviennent méchants.

— **Asnagen**, Porteur de Zyglan, épée longue, Lévitiation (ne fonctionne pas sur les femmes), Médecine incontrôlée (100 %, ne fonctionne que sur les êtres humains), Aura de courage (Taamish descendante), Dommages supplémentaires (+3 col.), Marchandage (+40 %). Pre. +1, Ric. +1, Sex. +1 (M), Vio. 0, Rep. +1.

— **Bornefen**, Porteur de Jurglan, hache de combat, Protection accrue (+10), Médecine (+40 %), Discrétion (+40 %). Pre. +1, Ric. -1, Sex. -1 (F), Vio. +1, Rep. +1.

— **Cristofen**, Porteur de Miozlan, épée longue, Attaque rapide critique, Protection accrue (+10), Combat singulier. Pre. +2, Ric. -1, Sex. 0, Vio. +1, Rep. +3.

A la sortie de la ville, les Porteurs rencontrent donc Sanji, un Batranoban à l'allure calme et pondérée, accompagné d'un Porteur, son gar-

de du corps, Asdine. Sanji explique que le trajet durera de 90 à 110 jours de voyage (le convoi est tracté par des polacs). Il paie 20 rams par semaine, plus la nourriture, plus 10 rams par combat gagné, ou 20 rams par combat évité.

Le convoi vient de Sharcot, via Durville et Tehen. Il est composé de cinq chariots dont seulement deux y sont depuis le début. Deux y sont depuis Tehen, et un se joint à eux à Inaccessibility afin de réduire les frais généraux. Le départ aura lieu le lendemain matin à 7 h. Il y avait quatre Porteurs avec le convoi, mais trois (les Piorads de l'auberge !) le quittent pour monter au nord, vers la zone des combats. Un reste (Asdine). Il y a aussi trois Porteurs d'Armes mineures, deux frères et une sœur. Attention, en aucun cas il ne sera mentionné qu'il s'agit de Porteurs d'Armes mineures. Ils ont le même statut et font le même travail que les autres. En fait l'aventure peut se dérouler entièrement sans qu'à aucun moment les personnages ne se doutent de cette petite « supercherie ». L'escorte comportera aussi deux gardes-convoyeurs par chariot (10 en tout), plus 10 hommes d'escorte volante (parmi ceux-ci on comptera les quatre Porteurs susnommés, plus les personnages-joueurs et Sulakis, un coursier alweg, les autres étant des vétérans vorozions). Sanji invite les Porteurs à faire connaissance de la caravane et leur présente les habitants de chaque chariot un à un.

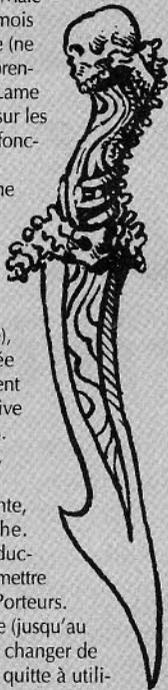
La caravane

Pour la décrire, imaginez simplement les convois de colons en partance pour le Far West. Les

RIVIÈRE

Dague (+3/D, Pf, AR+10%). Malédiction (vieillesse de 1 mois par pouvoir utilisé), Jalousie (ne supporte pas que le Porteur prenne plaisir à l'acte sexuel), Lame vibrante (ne fonctionne pas sur les femmes), Tronçonneuse (ne fonctionne pas sur les hommes), Combat urbain (ne fonctionne pas le jour), Transformation (après un sacrifice humain), Disparition (Nænerg ascendante), Séduction incontrôlée (100%, Céphis descendante), Attaque rapide incontrôlée (75%, fonctionne uniquement sur les êtres humains), Initiative accrue (+8), Contrôle -60%. Pre. +2, Ric. -2, Sex. -3 (M), Vio. +2, Rép. 0.

Rivière est à la fois intelligente, dangereuse et psychopathe. Grâce à son pouvoir de séduction, elle a toujours réussi à mettre à sa botte chacun de ses Porteurs. Bien qu'affreusement jalouse (jusqu'au meurtre), elle n'hésite pas à changer de Porteur quand ça l'arrange, quitte à utiliser son Contrôle. N'oubliez pas que le personnage principal n'est jamais le Porteur, mais toujours Rivière, qui lui impose ses vues.



chariots sont de même type, mis à part les gros bœufs qui les tractent. Et pour la mentalité des occupants, n'hésitez pas à faire appel à vos souvenirs de westerns de série B, ou de bons vieux *Blueberry*. Quant au rythme du voyage, jouez exprès lentement, jour par jour au début. Votre but est de rendre bien « réel » chacun des PNJ ; n'hésitez pas à inventer des jalousies, des amitiés, des cachotteries. Le principal est que, quand les meurtres commenceront à Nerolazarevskaya (voir plus loin), presque tous les membres de la caravane soient suspects.

Le premier chariot

Il est occupé par Sanji lui-même. C'est le chef de l'expédition, affrétée par Ertog de Spadie, un noble derigion de Nerolazarevskaya. Diplomate et sympathique, la voix toujours douce, tout le monde le respecte et personne ne lui fera de mal. C'est le résultat du pouvoir de Rivière, qui a charmé tout le monde au cours du voyage, hormis les nouveaux Porteurs et les occupants du dernier chariot. Son chariot contient la plupart des épices décrites dans le livret de base, mais principalement de la Cendre d'Œphis, plus une autre qui n'est pas répertoriée : le Sable de Haås, poudre à mélanger aux aliments ou à la boisson. Elle augmente pendant une heure la sensibilité de tout le corps, le



Repérage augmente de 20% au début puis les sensations deviennent exacerbées et douloureuses. Le plaisir sexuel est décuplé ainsi que la souffrance, mais également le toucher, l'odorat, etc. L'effet diminue petit à petit, laissant place à un grand épuisement et une soif ardente.

Le chariot de Sanji est le seul à disposer de belles serrures ouvragées, qui rendent son accès plus que problématique sans effraction visible. Les autres chariots sont protégés par des cadenas plus communs. De plus, en dehors des deux gardes normaux, le chariot est protégé par Asdine, un Porteur d'Arme batranoban qui est également le chef militaire de l'expédition. C'est un fier guerrier, avec un très fort sens de l'honneur. Si un Porteur d'Arme semble particulièrement puissant, il ira le trouver et lui proposera un combat singulier et à mort, mais après l'expédition seulement. Durant tout le trajet, il tâchera de protéger la moindre vie humaine.

— **Sanji**, 40 ans, Batranoban standard plus Marchandage, Connaissance et Médecine à 50%, Porteur de Rivière (qui reste cachée avec le pouvoir Disparition, mais qui était visible au début du voyage).

— **Asdine**, 22 ans, Batranoban, Porteur de Kuchtar, cimenterre (+2/F) : Équitation incontrôlée (100%), Lire et Écrire le piorad (+20%), Attaque rapide incontrôlée (100%), Attaque brutale critique (ne fonctionne qu'en Céphis ascendante). Pre. -1, Ric. 0, Sex. 0, Vio. +1, Rép. +2.

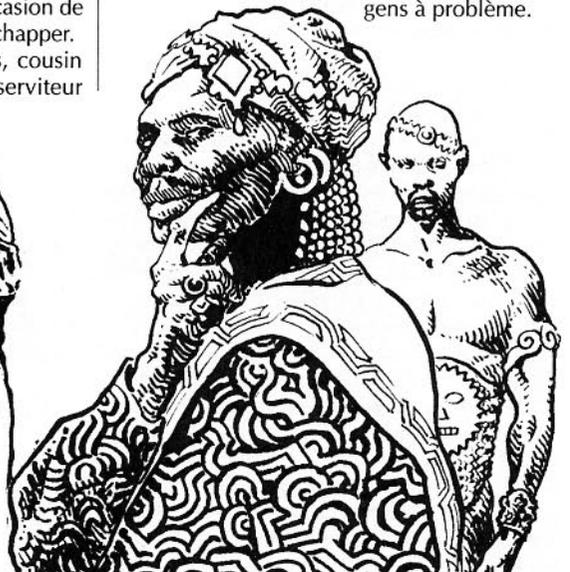
— **Les deux gardes** : Altorg et Berech (charpentier), Vorozions vétérans, glaive et cotte de mailles.

Le deuxième chariot

Depuis Tehen, deux chariots, appartenant au marchand Hidaj, ont rejoint la caravane. Le marchand a laissé partir ses deux fils cadets, Ali et Sarek, avec un chariot et un intendant chacun. Ils doivent faire leurs preuves en vendant des épices et en achetant de l'artisanat vorozion.

— **Ali**, Batranoban normal, 18 ans, cimenterre. C'est l'aîné des deux frères. Conscient de son rang et fier des coutumes batranobans, il sera particulièrement aimable avec les guerriers et méprisant avec les femmes. S'il a l'occasion de devenir Porteur, il ne la laissera pas échapper.

— **Ojka**, Batranoban normal, 35 ans, cousin éloigné. Efficace et efficace, c'est le serviteur modèle. Il ne se permettra pas de donner un seul conseil à son maître.



— **Les deux gardes** : Capion (vétérinaire) et Danal, Vorozions vétérans, glaive et cotte de mailles.

Le troisième chariot

C'est le plus gros véhicule de la caravane. Tracé par quatre polacs au lieu de deux, il fait un étage et demi. A son bord, se trouvent Ejra, tenancière batranoban avec six filles : quatre « danseuses » et deux jeunes « geishas » vierges. Ejra travaille aussi pour Ertog de Spadie et elle sait que les deux petites filles sont le but véritable de l'expédition. En général, Ejra va de ville en ville, avec son « théâtre » ambulant, deux musiciens et ses danseuses, qui savent aussi distraire les hommes après le spectacle. Mais, comme elle a engagé les trois Porteurs d'Armes mineures, elle a renoncé pour ce trajet à cette activité et a renvoyé les musiciens.

— **Ejra**, Batranoban normale, 35 ans, Marchandage 60%. Elle est assez jolie, enjouée, intéressée par l'argent et sans scrupule. Elle aime bien ses « filles » et ne leur jouera pas de mauvais tours. Elle est amoureuse de Sanji.

— **Enapus** (médecin) et Foronval sont les deux gardes vorozions du chariot.

Les danseuses

— **Timsit**, Derigion normale, 18 ans, brune aux yeux verts, 1,72 m, AG 15, Séduction 50%. Elle travaille depuis deux ans pour Ejra et aime toutes les expériences nouvelles. Peu farouche, elle est très indépendante, avec de fréquentes sautes d'humeur.

— **Taalkan**, Hysnaton elfe élite, 17 ans, brune aux très grands yeux bleus, 1,71 m, AG 15, Séduction 60%. On se demande parfois si elle est muette tant elle parle peu. Elle danse et fait l'amour comme une déesse, mais impossible de savoir après si elle éprouve ou non des sentiments.

— **Torrok**, Gadhar élite, 20 ans, yeux noirs, 1,75 m, AG 15, Séduction 45%. Elle est depuis peu dans la troupe d'Ejra. Volubile, elle interroge tout le monde. Pour elle, ce genre de travail est le moyen de voir le maximum de gens et de pays. Un grand sens de la psychologie lui a toujours fait éviter les gens à problème.

— **Tinlie**, Batranoban vétéran, 17 ans, blonde sombre aux yeux vert profond et bridés, 1,72 m, AG 15, Séduction 65 %. Elle a fui dans la caravane pour quitter le pays batranoban. Elle méprise ouvertement Ali et Sarek, mais est fascinée par Sni'Brafani (la sekeker). Elle essaye d'inculquer à Acacia et Bérénice (les petites filles) les notions d'indépendance des femmes vis-à-vis des hommes. La prostitution ne la gêne pas pourvu que les hommes payent cher.

Les Porteurs d'Armes mineures

— **Xaltek** 18 ans, Porteur hysnaton ascendance orc. Sa pilosité est très abondante, il a de grandes mâchoires. C'est aussi un « monstre », c'est-à-dire que sa mère est passée dans une zone de magie. Il est stérile (pas d'organes génitaux), immunisé aux effets de toutes les maladies et les drogues, ses points de vie ont triplés (78 PV). Il est fidèle, sympathique et protecteur comme un gros chien, c'est lui qui a la garde principale des deux enfants. Arme Jézébel : glaive (0/F), Course +30 %.

— **Oxonen**, Porteur piorad, 22 ans, sympathique, ouvert, se laisse aller aux confidences. Arme Jérémie : glaive (0/F), Destruction (3/j, obligation de Libation – alcool fort).

— **Anexia**, Porteuse piorad, 20 ans, renfermée, ne se livre qu'après bien du temps. Arme Jonathan : épée bâtarde (-2/H/AN+5 %), Augmentation temporaire Agilité (1f/Jr/1 h).

Les trois Piorads sont éminemment solidaires (ils sont réellement frères et sœur), on ne peut faire du mal à l'un sans que les autres interviennent. Le plus important pour eux est de veiller sur la vertu des fillettes qui seront livrées à Ertog de Spadie. Deux d'entre eux sont quasiment toujours avec elles.

Les deux jeunes filles

— **Acacia**, Derigion élite d'ascendance batranoban, 13 ans, cheveux châtain, yeux verts, AG 12, Séduction 35 %, Connaissance derigion 40 %, Artisanat batranoban 70 %.

— **Bérénice**, Piorad élite, 14 ans, cheveux blonds, yeux rouge-noir, AG 12, Séduction 40 %, Connaissance derigion 30 %.

Rivière cherche une Porteuse à éduquer. Elle trouve qu'une fille avec de l'éducation est le meilleur choix, et jeune bien sûr. Les fillettes

ont été éduquées dans tous les arts de l'écriture, du chant, de la danse, de la séduction, depuis l'âge de six ans. Elles ont toutes les deux tenu Rivière en main à cet âge. Elles savent qu'il y a un secret à ne pas dévoiler. En fait, elles ont été élevées pour être parfaites et égoïstes, et détestent ou méprisent tout le monde sauf les Porteurs de Rivière (Sanji et Spadie) et Xaltek (allez savoir pourquoi !). Mais elles sont suffisamment hypocrites pour être adorables. Elles tenteront d'ailleurs de séduire certains des hommes de la caravane, tout en prévenant Xaltek à temps pour que celui-ci vienne protéger leur vertu.

Dans la caravane, les choses peuvent évoluer différemment suivant l'attitude des personnages envers les filles. Acacia a des origines batranobans et pourra se sentir attirée, puis dégoûtée, par les marchands Ali et Sarek tandis que la sekeker la montera contre les hommes. Il n'est pas facile de le savoir, mais elle est experte dans l'art des tortures et des interrogatoires.

Bérénice n'a besoin que d'un coup de pouce pour se laisser mener vers sa grande ambition : devenir la première reine des Piorads. Il existe en effet une légende piorad disant qu'une femme viendra, forte comme un homme, souple comme une femme, magique comme un drakar, et qu'elle conduira les Piorads vers la gloire, dans une rivière de sang.

N.B. : un drakar est un animal mythique piorad qui serait à l'origine du monde, mais dont personne ne semble connaître l'apparence.

En cas de danger ou de dérapage du scénario, Rivière essaiera de revenir vers Acacia et Bérénice. N'oubliez pas que l'usage des pouvoirs de Rivière fait vieillir le Porteur, et qu'à l'âge des filles, la moindre utilisation peut modifier largement leur morphologie.

Le quatrième chariot

Sarek est le jeune frère d'Ali. Assez beau, il est velléitaire, un peu lâche et attiré par l'argent. À Inaccessibility, il a contacté un brigand qui conduira une attaque contre la caravane au moment où celle-ci passera les dernières montagnes, avant d'atteindre Nerolazarevskaya. D'après leurs accords, le brigand doit tuer Ali.

— **Sarek**, Batranoban normal, 17 ans, cimenterre.

— **Tizal**, Batranoban normal, 40 ans, serviteur fidèle de Hidaj.

— **Les gardes vorozions du chariot** sont : Glinet (cuisinier) et Hectus.

Le cinquième chariot

C'est la propriété de Gondokiele, un gros Hysnaton d'origine gadhar avec six doigts, marchand rapace, qui porte un poignard normal.

Le chariot contient des vêtements et des fourrures à vendre à la capitale quand il fera froid. Le marchand s'est associé à Sni'Brafani, une Porteuse, visiblement sekeker (elle a les seins coupés) d'origine gadhar. En fait, la jeune femme n'a subi que le début de l'initiation sekeker et a fui avant l'infibulation. Elle aime les hommes mais ne veut pas le reconnaître. Très violente, elle rabrouera avec brusquerie toute tentative de séduction. Pour se changer les idées, elle fait de longues reconnaissances en solitaire la nuit.

— **Sni'Brafani**, sekeker élite, 23 ans, Porteuse de Nyctale, targe (-5/D/Pr+10 %), Composition : Pierre de Taamish, Vision nocturne, Séduction +30 %, Connaissance derigion +60 %. Contrôle (-20 %). Pre. 0, Ric. 0, Sex. +2 (M), Vio. +2, Rép. 0. Plus épieu (+2/F).

— **Ifunctis et Jelpor** sont les deux gardes vorozions...

Le voyage

Il commence au 9e jour du 3e mois d'été 1031. Le mois précédent était le dernier des mois des Croisades. Commence le mois des Conquêtes. N'oubliez pas les changements de Désirs en fonction des mois, et tenez compte des phases des lunes pour les pouvoirs conditionnels.

Jour 1 à 14 : mois 10/D (2e mois d'été). Jour 15 à 38 : mois 11/E. Jour 39 à 62 : mois 12/F (1er mois d'automne). Jour 63 à 86 : mois E. Jours 87 à 110 : mois F. Jour 111 à 124 : mois E (1er mois d'hiver). Jour 125 et plus : mois H.

Le premier fleuve est traversé au 22e jour. Il y a une auberge et un bac. Sanji et Ejra en profitent pour passer la nuit ensemble.

Sur le trajet entre les deux fleuves, la caravane subit une attaque de 12 deinonychus.

Le second fleuve est traversé entre le 50e et le 55e jour. Il y a aussi une grande auberge, un bac. Le convoi croise une compagnie vorozion qui va en sens inverse. Au cours de la nuit un monstre, un ours-taube nandi (à créer par le MJ), s'attaque aux polacs, puis aux chevaux.

Vers le 60e jour, les trois Piorads du départ (ceux de l'auberge), accompagné de 12 mercenaires, essayent de récupérer Bérénice, la fille aux « yeux de braise ». Si les PJ sont vraiment trop minables pour empêcher l'attaque, Rivière interviendra, mais le reste du scénario demandera à être sérieusement retravaillé par le MJ.



La caravane s'engage dans les collines aux alentours des jours 70-72, et en sort vers le 85e jour, après avoir essuyé l'attaque des brigands engagés par Sarek, une bande de 40 mercenaires hysnatons d'ascendance orc, menée par un Porteur d'Arme. L'Arme est Golmot, hache à deux mains (-5//AB+15), Endurance accrue (+3), Attaque normale incontrôlée (75% sur les always), Combinaison offensive multiple. Pre. -1, Ric. +1, Sex. 0, Vio. +1, Rép. +2. Le voyage s'achève au 111e jour, en arrivant à Nerolazarevskaya.

Le massacre

En arrivant en ville, la caravane est contrôlée (l'administration vorozion est pointilleuse), les noms et descriptions des Armes et des Porteurs sont notés. Puis les personnages peuvent se rendre auprès d'Ertog de Spadie pour se faire payer. La ville est en bord de mer, avec un petit port, un immense caravansénil et un gigantesque marché. La ville est divisée en quartiers (marché, port, nobles, bourgeois, artisans, etc.) bornés par des postes de garde. Il est très facile de boucler un quartier ou de décréter un couvre-feu. Néanmoins, l'ensemble des rues tortueuses des bas quartiers est la providence des criminels. Pour la description, faites un mélange entre une ville des Mille et Une Nuits (pour le commerce), Londres (pour l'ambiance et la misère des bas quartiers) et Berlin-Est avant la réunification (pour l'administration, l'armée et la police). Ertog habite une grande villa patricienne à trois étages. Il y logera Ejra, Sanji, les fillettes et les danseuses. Il possède une importante domesticité et quelques gardes. Il reçoit souvent des nobles derigions ou vorozions, qu'il aime tenir par la flatterie ou leurs vices. Néanmoins, il reste « sage », ne participe lui-même à aucune orgie et ne pratique pas le chantage. Il commence à éduquer Acacia dans les habitudes de la maison, et prépare une fuite en douceur vers le nord pour Bérénice.

en tant que Porteurs, seront soupçonnés des meurtres.

Voici la liste des victimes et le type d'arme qui a causé leur mort (différent à cause du pouvoir Transformation). N'oubliez pas que les blessures sont rendues abominables par l'usage des pouvoirs *Lame vibrante* ou *Tronçonneuse*. Les crimes commencent dans les bas quartiers, la nuit.

1 – Sanji et Ejra, tués par un poignard (Rivière ne peut se Transformer la première fois qu'après un sacrifice humain) et une hache. L'Arme n'a pas supporté la « trahison » de Sanji et lui fait payer le prix fort.

2 – Anaephy, une courtisane de 20 ans, Hysnaton de la guilde des Courtisanes, par une épée longue.

3 – Cenealle, une Derigion de famille noble, 14 ans, par un cestus. Sur un mur on trouve une inscription qui parle d'une rivière de sang. Le criminel est mis à prix 5000 rams. Un arrêté interdit aux Porteurs d'Armes, quels qu'ils soient, de sortir de la ville avant la fin de l'enquête.

4 – Jorteg, un homme coursier hysnaton elfe, 19 ans, par un pic à glace.

5 – Etiolen, une Vorozion de 45 ans, par une épée longue. C'est la femme du préfet Arjatan, le plus haut fonctionnaire de Nerolazarevskaya. Il ordonne un semi couvre-feu, surveille les Porteurs d'Armes, augmente la prime jusque 20000 rams. Son problème c'est qu'Etiolen faisait partie des invités réguliers des partouzes de la secte du Plaisir infini. Si par hasard cela venait à se savoir, il finirait comme travailleur volontaire dans le grand nord. Rivière va s'en servir pour orienter les recherches dans cette direction. Le préfet fera tout (jusqu'au meurtre) pour arrêter les enquêteurs trop zélés.

6 – Ganastée, une Hysnaton de la guilde des Courtisanes, 16 ans, décapitée par un fouet. C'était elle le plus grand recruteur pour les parties fines de la secte. La guilde commence à mettre en œuvre tous ses espions pour retrouver le criminel.

7 – Jermine et Laetitia, deux filles de 21 et 20 ans, Vorozions des beaux quartiers, famille

Des patrouilles vorozions appréhendent les Porteurs d'Armes suspectés d'appartenir à la secte de la Mort carmin. La pègre cherche aussi le criminel, car le renforcement des patrouilles nuit à son activité (ambiance *M le Maudit*). Les PJ, en tant que Porteurs d'Armes, sont regardés avec suspicion par tous.

9 – Une femme de 23 ans, prostituée, nommée Roussette, et deux mercenaires vorozions, Alzerg et Iorinus. Iorinus était connu comme Porteur d'Arme mineur, un glaive qui projetait de l'acide. Tués par un cestus.

10 – Une prostituée piorad de 17 ans, au visage brûlé par l'acide, connue sur le port comme Erwenn la Glaciale. Tuée par une hallebarde.

11 – Nganni, un Gadhar mercenaire dont la compagnie réside en ville et se charge de la protection du port. Tué par un poignard.

Fin des crimes. Rivière a trouvé une Porteuse à sa convenance. Une Derigion de 20 ans, blonde aux yeux vert presque transparent (une trace de sa mère hysnaton) aux cheveux longs jusqu'au bas du dos. C'est avec elle que l'Arme se rendra à l'orgie du Plaisir infini (voir plus loin). Rivière tue une personne par nuit jusqu'au changement de mois. Au bout du troisième meurtre, une mise à prix est effectuée par les autorités. Au MJ de créer suffisamment de PNJ intéressants pour occuper les personnages (chef de la police, chasseur de primes, courtisanes cherchant le coupable pour venger les membres de leur guilde, etc.).

Pendant ce temps, Ertog de Spadie (enfin, son fils) prend des contacts pour organiser au début du mois du Bonheur une orgie pour des gens qu'il connaît dans la secte du Plaisir infini. Si les PJ deviennent encombrants, il essaiera de les neutraliser mais sans les faire tuer par Rivière. Il préférera de loin les faire inviter à l'orgie, où il pense qu'ils se feront tuer, mais là ce ne sera plus important. Si les Porteurs veulent entrer dans la secte du Plaisir infini, faites-leur subir une épreuve initiatique particulièrement vicieuse. Le plus gros problème d'Ertog c'est qu'il n'a quasiment aucun moyen d'entrer en contact avec Rivière en cas de sérieux pépin. Mais l'Arme passe tous les jours dans les environs de la maison, en observation.

Si Rivière n'est pas arrêtée d'ici là, elle se rend à l'orgie organisée en fin de mois par la secte. Il y aura des nobles (12 hommes, 6 femmes), 24 courtisanes (16 femmes et 8 hommes). Il est possible de se faire introduire à la guilde des courtisanes pour être de la fête, en faisant partie du service d'ordre par exemple. De toute façon, il faudra être discret : c'est-à-dire pas d'armure (et même très peu de vêtements) et pas d'armes sorties ostensiblement. En dehors des PJ et de Rivière, il n'y aura que deux Porteurs (à vous de les créer). Ertog de Spadie ne sera pas présent. Rivière fait distribuer le *Sable de Haàs*, la drogue qui décuple les plaisirs et les souffrances. Puis, au summum de la fête, elle massacre un maximum de gens tout en criant son nom. Si la Porteuse se fait tuer, Bérénice n'est pas loin, et des serveurs d'Ertog doivent faire diversion le temps que quelqu'un prenne discrètement l'arme. Ensuite Rivière disparaîtra vers le nord, aux mains de Bérénice.

Pierre Rosenthal

illustration : Roland Barthélémy

XVI
SUS BELU



Comme Rivière a dû se cacher (pour éviter de se faire repérer par les personnages) pendant trois mois, elle est en manque de violence et va se rattraper en entamant une série de meurtres très « Jack l'éventreur ». Elle cherche si possible un porteur dont le comportement en Sexe est très performant mais qui en même temps n'y accorde aucune importance. Sa jalousie malade fait que dès qu'elle réalise que le nouveau Porteur éprouve du plaisir, elle cherche à le tuer. Elle passe donc de Porteur en Porteur, les assassinant l'un après l'autre par le Contrôle, pendant qu'ils font l'amour. Les PJ,

aisée, tuées par une hache. Elles se faisaient un peu d'argent de poche en faisant des extras pour la guilde des Courtisanes.

8 – Un grand guerrier piorad au nom inconnu, on retrouve juste sa trace dans le quartier des mercenaires, tué par une épée longue.

À partir de ce moment, Rivière est traquée par la moitié de la ville. Elle tue en changeant sans cesse de quartier, vite. À chaque fois, elle laisse des traces sanguinolentes sur les murs, avec des allusions à la mort, au sang, à la couleur rouge. Si le MJ se sent d'humeur poétique, il peut composer de petits quatrains sur ce thème.



BLOODLUST

Frères d'armes



Ce scénario est destiné à servir de charnière entre le moment où les joueurs incarnent des porteurs et celui où ils jouent leurs armes. Il est à réserver à un groupe expérimenté, peut modifier profondément votre façon de jouer à « Bloodlust » et avoir un impact sérieux sur l'univers. La lecture préalable des « Voiles du destin » est pratiquement indispensable. L'aventure est censée se dérouler avant les événements de ce supplément, mais il est possible de la jouer après sans grands changements.

Effarements

Les porteurs sont à Nerolazarevskaya, probablement suite à un engagement, et ils se reposent de leurs efforts dans une auberge de la banlieue, près de la mer. Même s'il garde la rectitude vorozionne de rigueur, l'endroit ressemble à un calme village de pêcheurs, loin des règlements et des défilés de troupes. C'est le matin et l'excitation monte alors que les hommes rentrent de la pêche, leurs filets bien garnis. Soudain... l'abîme! Les consciences des porteurs sont projetées à la suite de celles de leurs armes dans un puits métaphorique empli de brouillard imaginaire. Leurs âmes crient en silence, tentant en vain de se raccrocher à un bout de réalité. Les liens qui courent des porteurs à leurs armes semblent se tendre et s'étirer à l'infini sous la force d'attraction du gouffre. Et c'est la rupture, le chaos, le vide...

Quand les armes reviennent à elles, elles sont seules. Oh, leurs porteurs sont toujours là, mais elles ne peuvent plus les sentir. C'est exactement comme si elles avaient pris le contrôle de leurs corps. Elles peuvent percevoir et agir par leur intermédiaire, mais plus aucune communication n'est possible avec leurs âmes. Il va sans dire que le choc est traumatisant. C'est un peu comme d'être abandonnée, comme d'être sans porteur. Sur les quais, personne n'a rien remarqué du drame. Il faut dire qu'ils regardent tous l'épée couverte de lichen et de coquillages qu'un jeune pêcheur brandit au-dessus de sa tête.

À partir de ce moment, les joueurs vont incarner leurs armes. Elles sont désormais capables de contrôler totalement les porteurs, sans jet de dés, en les transformant en espèces de zom-

bies. Si une arme décide de changer de porteur, elle en prend automatiquement le contrôle, le porteur originel devenant un PNJ (qui n'aura probablement aucune envie de reprendre son arme). Le trouble des armes est si grand que leurs mémoires en sont affectées. Elles ne se rappellent presque rien de leur passé (d'avant la scène du port).

En termes techniques

Ne percevant rien de leur porteur, les armes ne peuvent plus gagner d'expérience.

Les désirs des porteurs ne sont plus pris en compte. Une arme ne peut utiliser que ses compétences « incontrôlées ».

Si elle n'en possède pas, ce sont les pourcentages de base (selon la race du porteur) qui servent de référence. Les modificateurs dus aux caractéristiques restent, quant à eux, applicables.

Frères d'âme

Dans *Les voiles du destin*, vous avez appris que des âmes s'incarnaient dans des objets afin d'échapper au sort peu enviable de piles cristallines longue durée. La grande majorité de ces âmes, mues à la fois par un puissant conditionnement et par une certaine humeur revancharde, s'incarnent dans des armes et les rendent magiques. Une fois de retour dans le monde matériel, les âmes n'ont plus qu'un but : retrouver leur passé, effacé par le choc traumatique de leur trans-

fert dans une autre dimension. Leur moyen pour y parvenir consiste à partager les émotions de mortels (les porteurs) et de filtrer celles qui leur rappellent plus ou moins quelque chose afin de se reconstituer un ego, pièce par pièce. Cette méthode aléatoire n'a évidemment quasiment aucune chance de parvenir au résultat escompté. Au bout de quelques décennies ou siècles, les armes ont en général accumulé assez d'expériences pour recréer une pâle copie de leurs personnalités d'antan. Parfois, certains souvenirs totalement étrangers à la culture de Tanæphis sont retrouvés par association d'idées, mais c'est l'exception plutôt que la règle. Le contact direct (et souvent tragique) avec un Stilfari a plus de chance de produire des résultats que cette parodie d'exploration de la conscience. Il en résulte que les armes, incapables de retrouver leur intégrité, transigent et choisissent un moindre mal : la fusion, une symbiose qui leur permet de devenir un être à part entière au prix d'une perte définitive d'une partie de leur ego. Les plus malchanceuses détruisent l'âme de leur porteur durant la fusion et deviennent rapidement folles.

Si la presque totalité des âmes errantes de Tanæphis agissent selon les principes énoncés ci-dessus, il y a, bien sûr, des exceptions... comme les spécimens que nos héros vont rencontrer dans ce scénario.

Mer d'affres

Le moyen le plus efficace pour se débarrasser d'une arme, vous le savez, est de la jeter à la mer. Incapable de trouver un nouveau porteur, elle deviendra catatonique en quelques décennies. C'est la théorie, en tout cas... En pratique, l'isole-

ment n'est pas une si mauvaise chose, si on sait comment l'exploiter. Privée de stimulus extérieurs, l'arme a la possibilité de sonder plus efficacement sa conscience, de mieux se comprendre. Cependant, peu d'armes immergées tentent ce voyage intérieur car, en cas d'échec, l'expérience les précipite dans la folie encore plus rapidement.

Fardreamer, une épée longue à la personnalité masculine, est une arme à part. Dès son incarnation, il a eu des souvenirs imprécis de son exil et même de sa vie humaine passée. Il faut dire que cette incarnation a été très étrange. Attiré par le marteau du forgeron, Fardreamer se glissa dans le fer rougeoyant au moment précis où celui-ci était coupé en deux. Fardreamer occupa le plus gros morceau et devint une épée... mais une partie de son âme se retrouva dans la seconde portion et se transforma en une dague (plus tard appelée Twinless). Fardreamer et Twinless possédaient la même personnalité, les mêmes souvenirs, mais avaient deux consciences distinctes. Ils pouvaient communiquer sans limitation de distance et avaient l'impression de ne faire qu'un. Aucune des deux parties n'était une arme à part entière et, quand elles furent séparées, leur efficacité s'en ressentit, ce qui explique leurs mésaventures respectives (détaillées au paragraphe suivant). Quand Fardreamer se retrouva au fond de l'eau, une longue introspection l'amena à comprendre que le lien qu'il possédait avec Twinless avait un rapport avec ce qu'il nomma la « dimension fantomatique », cet espace où évoluent les âmes avant leur incarnation. Comme son incarnation n'avait pas été totale, il restait une parcelle de son âme dans cette dimension, ce qui expliquait pourquoi il lui était (relativement) facile de retrouver des souvenirs. Les années passèrent. Fardreamer renforça petit à petit son lien avec la dimension fantomatique et y retrouva la majeure portion de sa personnalité. Une arme aurait-elle enfin accompli son désir le plus cher ? Pas si sûr !

Dame deux fers

Fibiurs est une jeune Hysnaton au caractère elfique très prononcé (grande, fine et blonde, avec des oreilles légèrement pointues). La vie des elfes de *Bloodlust* est dure, et celle-ci n'échappe pas à la règle. Contrairement à Imara, l'elfe noire des *Voiles du destin*, elle n'a pas pu se soustraire à l'attention de l'escadron de Væriel. Plutôt que de la supprimer, les Stilfari'n l'ont confiée à Stalker. Cette épée longue est l'agent d'un puissant élu de Væriel nommé Rachmonn. Si elle est loin de posséder toutes les caractéristiques d'une véritable elfe, Fibiurs a, comme Imara, hérité du pouvoir d'influer (légèrement) sur le fluide. Elle n'en a absolument pas conscience et n'avait d'ailleurs jamais utilisé cette capacité avant de tomber dans les griffes de Stalker.

Tout a commencé quand Geris Hufn'al, un élu stilfari moins pourri que les autres, s'est opposé au plan d'invasion de Tanæphis et a commencé à le saboter. Capturé par les Stilfari'n, il s'est bien vite retrouvé cristallisé. Il finit par s'incarner en Fardreamer et Twinless puis, grâce à son don de « mémoire », se souvint de son but et décida de poursuivre son combat sur Tanæphis. Diverses péripéties firent échouer Fardreamer au large de

Nerolazarevskaya tandis que Twinless tombait entre les mains d'Omar Khalir. Malgré tous ses efforts, ce dernier ne parvint pas à extraire de l'arme des informations sur le réseau de résistance qu'elle avait mis en place. Il aurait fallu pour cela posséder également Fardreamer. Rachmonn fut mis au courant de cet échec et conçut un plan ignoble pour retrouver l'arme manquante. Expert en fabrication de machines pensantes, il supervisa le conditionnement d'un « patient » spécial, Stalker. Au lieu de lui inculquer les connaissances habituelles, il lui transmit tout ce qu'Omar avait pu apprendre de Twinless au sujet de la dimension fantomatique ainsi que des connaissances interdites sur les pouvoirs mentaux. De plus, il lui implanta le désir de se réincarner, de retrouver Fardreamer et de le livrer aux Stilfari'n. Et que croyez-vous qu'il arriva ? Cela marcha ! Stalker s'incarna dans une épée et, désireux d'accomplir sa mission, se présenta à Omar. Celui-ci confia l'arme à Fibiurs, capturée à cet effet. Grâce à ses pouvoirs mentaux, Stalker pouvait aisément contrôler la pseudo-elfette. Il utilisa le pouvoir de la jeune fille sur le fluide pour prendre également le contrôle de Twinless. Il comptait retrouver Fardreamer à l'aide du lien qui les unissait. C'est ainsi que Fibiurs devint la première porteuse de deux armes et, au cours de ses pérégrinations, acquit le surnom de Deux-lames. Mais Fardreamer ayant depuis longtemps oublié où il se trouvait, il était impossible à Stalker de le dénicher. Jusqu'à aujourd'hui.

Fardreamer

Le hasard ayant fait échouer Fardreamer dans des filets vorozions, il est de nouveau en mesure d'accomplir sa mission. Enfin, s'il est capable de supporter son nouvel état. Toutes ces années passées dans son petit monde onirique lui avaient permis d'oublier sa condition d'arme. En se reconstruisant sa personnalité d'humain, il est devenu totalement incapable de jouer le rôle d'un morceau de métal magique. Se retrouver « porté » par un pêcheur lui a soudainement fait reprendre contact avec la réalité et cela lui a fait un choc. Les armes du groupe, une fois à portée de Fardreamer, ont elles aussi ressenti cette angoisse, pour elles incompréhensible. Mais le pire a été de percevoir l'image de la dimension fantomatique qui occupait les pensées de Fardreamer. Le lien qu'il a forgé avec cette dimension est maintenant tellement puissant que les consciences des armes y ont été entraînées pendant un instant. Cela a eu pour effet de les couper de l'esprit de « leurs » humains et (par pur réflexe de survie) de les pousser à prendre possession de leurs porteurs.

Fardreamer a pour nouveau porteur un jeune Vorozion appelé Sequinus. Ce dernier n'a pas encore réalisé que son arme est différente des autres, bien qu'il ait déjà réussi à communiquer un peu avec elle et à apprendre son nom. Un peu désorienté, Fardreamer va tout d'abord essayer de « redevenir une arme » afin de s'adapter à son nouvel état. Par chance, Sequinus a une idée assez précise (même si elle est erronée) de ce que doit être une arme. Pour lui, c'est une opportunité de troquer la pêche contre la chasse. Plus précisément, la chasse aux Piorads.

Faire « arme »

Le premier souci des armes est sans doute de comprendre ce qui s'est produit sur le port. Même si elles sont connectées à la dimension fantomatique, cette expérience est tellement nouvelle (ou ancienne) qu'elles n'en ont pas vraiment conscience. Elles n'ont donc pas la moindre idée de l'origine de leur incapacité à redonner le contrôle à leurs porteurs.

Les armes n'arrivent pas aisément à se comporter en humains, surtout pour une longue période de temps, et surtout si elle n'ont pas beaucoup d'expérience (moins de 200 points). Même s'ils ont l'habitude de voir les porteurs se comporter bizarrement, les humains présents se rendent rapidement compte que quelque chose ne va pas et ils auront tendance à éviter le groupe. Essayez de pousser les joueurs à improviser quelques scènes pittoresques avec leurs « zombies », les armes se servant des corps des porteurs comme de simples marionnettes. Si leur performance est réussie, cela vaudra bien une majoration des points d'Humanité gagnés plus tard (voir l'encadré *Encore un peu de technique*).

Il est relativement facile d'approcher Sequinus et Fardreamer. Le jeune homme cherche en effet à tester les pouvoirs de son arme contre un adversaire de valeur et l'une des armes fera très bien l'affaire (il se battra jusqu'à ce que son adversaire abandonne ou tant qu'il n'est pas sérieusement blessé). S'il trouve le groupe à son goût (il suffit pour cela qu'on lui montre le respect qu'il pense mériter maintenant qu'il est porteur), il propose aux armes de l'accompagner dans le nord pour en découdre avec les Piorads. Fardreamer, toujours désireux de réapprendre à être une arme, est partant pour cette aventure. Il répond volontiers aux questions, même si ses propos risquent d'être déconcertants. Il ne peut expliquer en termes simples ce qu'est la dimension fantomatique et emploie un langage alambiqué plein de références inconnues (voyez la nouvelle p. 48 des *Voiles du destin* pour vous en faire une idée). Comme Sequinus pense de lui qu'il doit être brutal et sans concession, il essaie de jouer ce rôle... sans parvenir néanmoins à être très convaincant. Il leur dit tout de même qu'ils ont eu bien de la chance de le rencontrer et que leurs vies vont être changées à jamais. Ils vont pouvoir redevenir ce qu'ils étaient !

De fait, les armes commencent à avoir, épisodiquement (une fois par jour au plus), des visions étranges. Elles ont l'impression de flotter dans un espace irréel, dénué de substance et apparemment de sens, où des présences éthérées, à la fois familières et lointaines, leur parlent de choses inconnues. Parfois même, plus rarement, elles reviennent de ces incompréhensibles voyages avec un souvenir précis : un nom aux consonances inconnues, le son régulier d'une machine, la sensation d'un tissu plus fin que les soies de Tehen...

Quelle que soit l'attitude du groupe envers Fardreamer, Sequinus (ou un nouveau porteur) part quelques jours plus tard pour le nord. Comme Fardreamer semble être la cause des malheurs des armes et que les habitants du coin commencent à les regarder d'un sale œil, il est probable qu'elles souhaitent accompagner Fardreamer.

Encore un peu de technique

Ceux qui choisissent de recevoir l'enseignement de Fardreamer ne gagnent plus qu'un dixième de l'expérience normale (due aux désirs), et cela seulement à partir du moment où Fardreamer et Twinless sont réunis. En contrepartie, ils gagnent des « points d'humanité » (PH). La procédure est décrite p. 163 des « Voiles du destin ». Comme il est difficile d'accumuler des PH sur Tanæphis, il est souhaitable d'accorder un bonus de 20 points minimum par partie aux armes qui se comportent le plus humainement possible... compte tenu des circonstances. Des points supplémentaires peuvent être gagnés en explorant la dimension fantomatique (à votre discrétion, voir la conclusion). On considérera que toutes les armes du groupe sont à l'origine, comme Fardreamer, des élus stilfari'n rebelles. 25 PH permettent d'acheter un pouvoir de Stilfari' (inné ou acquis). 1 PH permet d'augmenter de 1% les chances de réussite d'un pouvoir inné. Les pouvoirs s'appliquent bien sûr, pour la plupart, au porteur de l'arme. Faites le total des PH acquis. Tous les 100 PH, l'arme perd un pouvoir « magique » classique et une limitation (s'il en reste) aléatoirement. Elle peut continuer de communiquer avec son porteur tant qu'il lui reste des pouvoirs classiques. Après leur disparition, il faut posséder au moins 1% dans le pouvoir Machine pensante (lien total). Une arme humanisée ne peut plus prendre le contrôle de son porteur sans utiliser un pouvoir spécial (comme Stalker).

Fadreur aimée

Par chance, à moins que vous ne souhaitiez faire durer le voyage, le groupe tombe bientôt sur une bande de Piorads en maraude (un par personne, plus deux supplémentaires).

L'expérience porte ses fruits car, dans la sauvagerie d'un véritable combat à mort, Fardreamer se souvient de son passé d'arme et, surtout, de l'existence de Twinless. Un sentiment de manque s'empare alors de lui et, il propose un marché aux armes. Si celles-ci acceptent de l'aider à retrouver Twinless, il les guidera dans la redécouverte de leurs passés. Fardreamer a maintenant compris la différence qui existe entre lui et les autres armes, et sait combien elles ont besoin de lui pour retrouver leurs vraies natures.

Le problème, c'est que malgré les explications de Fardreamer, nos héros peuvent vouloir retrouver leurs vies d'armes et non une hypothétique vie antérieure qui ne leur dit rien du tout. Bien qu'il n'ait que des souvenirs assez confus de Væriel, Fardreamer essaie d'expliquer l'enjeu de son combat et le danger que représentent les Stilfari'n.

Les maraudeurs piorads



De toute façon, Fardreamer ne sera en mesure de « couper » les armes qui le désirent de la dimension fantomatique que lorsqu'il sera réuni avec Twinless.

Sous la tutelle de Fardreamer, les armes qui le souhaitent peuvent d'ores et déjà commencer à redevenir « humaines ». C'est un choix difficile à faire car, si la méthode produit des effets, elle empêche l'arme qui l'emploie de fusionner. Ainsi, comme Fardreamer, l'arme retrouvera une personnalité humaine mais dans un « corps » métallique. Cela peut ressembler à un marché de dupes mais, après tout, un fusionné n'est guère plus humain, même s'il a un vrai corps. Pourtant, c'est un sacrifice qui vaut la peine, car il donne aux armes les moyens de résister aux pouvoirs des Stilfari'n quand ils lanceront leur assaut ou même de porter le combat dans leur fief. Fardreamer prétend que, quand il a été tué, certains Væréliens étaient capables de construire des machines pensantes de chair. Peut-être qu'un jour, en s'emparant de leur technologie, il sera possible de transférer sa conscience dans l'une de ces machines et de redevenir réellement humain.

Dard d'enfer

Sitôt Fardreamer revenu à la surface et conscient de sa position géographique, Stalker s'est précipité vers lui. Grâce à Twinless, il est capable de le situer en permanence. En revanche, il parvient à masquer suffisamment les pensées de Twinless pour que Fardreamer n'ait qu'une vague idée de la distance qui le sépare de son « frère ». Cette information est pourtant suffisante pour que les deux groupes en viennent à se diriger l'un vers l'autre. Quand il ne reste plus que quelques kilomètres entre les deux armes, Fardreamer peut enfin lire les pensées de Twinless... et de nouveau désespérer. Malgré son lien avec Fardreamer, Twinless est resté une simple arme, sans la moindre idée de ce qu'il est vraiment. Fardreamer ne voit pas comment ils pourraient être à nouveau réunis en une seule entité. Les armes des joueurs risquent donc d'être dépossédées de leur choix. À moins

que... à moins que l'étrange porteuse de Twinless ne soit la solution providentielle. Elle semble être capable de porter deux armes à la fois, ce qui est extraordinaire. Hélas, son autre arme du moment a l'air très agressive. Il faudrait trouver un moyen de s'en débarrasser sans endommager la porteuse.

Stalker est un adversaire redoutable, qui ne s'encombre pas de détails. Tant qu'il se sent en forme, il fonce droit vers sa cible. S'il est en danger, il se replie pour récupérer tout en suivant sa proie de loin. Son but est de s'emparer de Fardreamer (il peut le transporter sans risque), de l'amener jusqu'à la pointe de Nulle Part et d'embarquer pour Væriel sur un navire spécialement affrété par la guilde des Navigateurs.

Charme d'elfe

Le moyen le plus simple de se débarrasser de Stalker est de tuer Fibiurs. Il faut cependant y parvenir rapidement car, si Stalker s'aperçoit qu'il a à faire à trop forte partie, il risque de demander de l'aide aux Stilfari'n, en l'occurrence aux deux shakrans de platine qui lui servent de « troupes de choc ». Cette solution présente toutefois un grave désavantage, car elle rend problématique la réunion des deux armes jumelles. Trouver un autre Hysnaton possédant les bons traits elfiques risque de prendre un certain temps. Il n'y a qu'une autre elfe (peu) connue sur Tanæphis, Imara, qui en soit capable (voir, une fois de plus, *Les voiles du destin*). Si ce scénario est joué avant ceux du supplément, elle est encore à Pôle. Sinon, elle se cache dans la jungle gadhar, sous la protection d'une armée entière. L'immense flux de fluide qu'elle a endigué lui a fait prendre conscience d'une chose étrange : la concentration de fluide à Pôle est anormalement élevée. En fait, elle a senti les antiques réserves de fluide amassées par les elfes dans les coupes du palais. Si Imara pouvait y pénétrer, il lui serait sûrement possible de libérer ce gigantesque surplus. Je vous laisse imaginer l'effet que cela produirait sur les épices, les armes et mêmes les Stilfari'n et leurs machines.

Ce serait l'avènement d'un nouvel âge des Pères! C'est pourquoi Imara entraîne secrètement un groupe spécial d'Invisibles, les Gris, afin de lancer bientôt un assaut sur le palais. Fin de la parenthèse...

Pharmacie

Si la première solution semble trop brutale aux joueurs, ils peuvent tenter le bon vieux coup de la drogue, qui reste le second moyen le plus efficace de séparer une arme de son porteur. Malheu-

reusement, Fibiurs mange peu (Résistance à la faim) et Stalker est suffisamment paranoïaque pour qu'il soit difficile de droguer ses repas. Une drogue sous forme de gaz ou de poussière a également peu de chance de faire effet, car le shakran à masque à gaz la détecterait immédiatement. Il existe de très rares épices provoquant la paralysie et qui peuvent être administrés par blessure (non, il n'y a pas de faute. Dans le monde de *Bloodlust*, épice est masculin). Ils sont cependant très rares, très chers et leur utilisation est strictement réglementée par la guilde des Épiciers. On peut néanmoins s'en procurer à des tarifs exorbitants auprès de la guilde des Courtisans (sang de lotus, 5000 thams la dose, valable pour une seule attaque d'une arme tranchante, effet: paralysie). L'autre possibilité est de demander une autorisation à la guilde des Épiciers, mais c'est le meilleur moyen pour attirer l'attention d'Omar Khalir.

D'autres alliés résident encore entièrement dans la dimension fantomatique, attendant leur heure pour faire le grand saut et s'accrochant fermement aux bribes de leur conscience. Geris pourra les aider à s'incarner avec un minimum de dommages. Une nouvelle race d'armes apparaîtra alors sur Tanæphis, des armes capables de lutter pied à pied contre les Stilfari'n.

Cette variante peut constituer une excellente excuse pour amener les armes des joueurs sur Væriel en leur donnant un peu plus de chances de succès que s'ils étaient de «simples possédés».

Drames d'éther

Si les joueurs parviennent à réunir Fardreamer et Twinless, Geris Hufn'al «renaît» et est bien parti pour devenir l'une des figures phares du monde de *Bloodlust*. Il regagne rapidement tous ses pouvoirs de Stilfari et organise une lutte active contre les visées hégémoniques de ses compatriotes. Si la renaissance de Geris se fait par l'intermédiaire de Fibiurs Deux-lames, elle sera plus que ravie de servir de porteuse à cette double arme, histoire de se venger de ce que Stalker lui a fait subir et même, si possible, de Rachmonn.

Il reste à régler le sort des armes des joueurs. Geris, une fois redevenu un, sera capable de remettre entièrement leurs âmes dans leurs armes, rompant tout lien avec la dimension fantomatique. Même s'il ne le fait pas, il peut au moins redonner assez de contrôle aux armes sur ce lien pour qu'elles parviennent à retrouver des rapports normaux avec leurs porteurs. Mais voudront-elles redevenir comme avant, maintenant qu'elles ont appris ce qu'elles sont vraiment? Ne souhaiteront-elles pas tenter de retrouver leurs vraies personnalités, même au risque d'y perdre leurs corps? Au contraire, si elles plongent avec Geris à la découverte des secrets de la dimension fantomatique, ne risquent-elles pas de perdre vraiment la seule identité qui est la leur, une identité qui sera remplacée par celle d'un inconnu?

Si les joueurs font ce choix difficile, je vous encourage à les récompenser en le rendant significatif et gratifiant. Faites-leur découvrir, au fur et à mesure de leur réapprentissage, les héros qu'étaient leurs armes avant d'être bannies de Væriel, leurs magnifiques sacrifices consentis, les injustices subies qui réclament vengeance, les amis ou amants qui les attendent toujours là-bas, opprimés par des despotes, les cuisantes défaites et les magnifiques victoires sur un même et sinistre ennemi...

Vous avez l'occasion de créer de toutes pièces ce qui a toujours été caché aux joueurs, le passé de leurs armes. Faites-en quelque chose de grandiose, des souvenirs qui valent la peine qu'on se batte pour les retrouver!

Stéphane Bura

Illustration :

Emmanuel Roudier

Ramez ferme

Si aucune des méthodes décrites ci-dessus ne donne de résultat, il faut se souvenir qu'il existe près d'une centaine de personnes capables de résoudre le problème de dédoublement de personnalité de Fardreamer. L'ennui, c'est que la plupart d'entre elles n'ont pas la moindre intention de le faire et que toutes se trouvent sur Væriel. Fardreamer a cependant recouvré assez de souvenirs de Geris Hufn'al, son ancienne identité, pour retrouver des alliés parmi les Stilfari'n qui pourraient l'aider. Avant de partir, il souhaitera remettre sur pied son réseau de résistance aux Stilfari'n despotiques. L'aide des armes des joueurs serait la bienvenue.

Parmi les alliés de Geris, on trouve de manière prééminente les membres du Mois du Bonheur. Des siècles d'effort pour lutter contre leur conditionnement leur ont permis de regagner une part de leur humanité. Aujourd'hui, beaucoup d'entre eux possèdent en secret des pouvoirs stilfari'n. Ils n'attendent qu'un signal pour se soulever.

Fibiurs Deux Lames



LES PNJ

Pour Bloodlust

Note : Les armes de ce scénario n'ont pas besoin de caractéristiques de contrôle ou de désirs.

► Fardreamer, épée longue

Pouvoirs «normaux» (acquis peu après l'incarnation) : Combat singulier, Combinaison défensive incontrôlée, Bond, Immunité au froid.
Pouvoir de Stilfari : Régénération, Chute, Déplacement silencieux, tous les pouvoirs de perception, Sang-froid. Le seul pouvoir «inné» qui lui reste est Repérage du fluide à 75%.

► Sequinus

Vorozion normal (cf p. 31 des règles de *Bloodlust*).

► Stalker, épée longue

Pouvoirs normaux : Combinaisons offensives multiples, Dommages supplémentaires, Attaque normale critique, Aura de confusion, Aura de contrôle, Aura de peur, Lire les pensées, Régénération, Résistance à la faim.
Autres pouvoirs : Contrôle automatique du porteur, Machine pensante (lien partiel) 100% (ne fonctionne pas sur les armes).

► Fibiurs, elfette

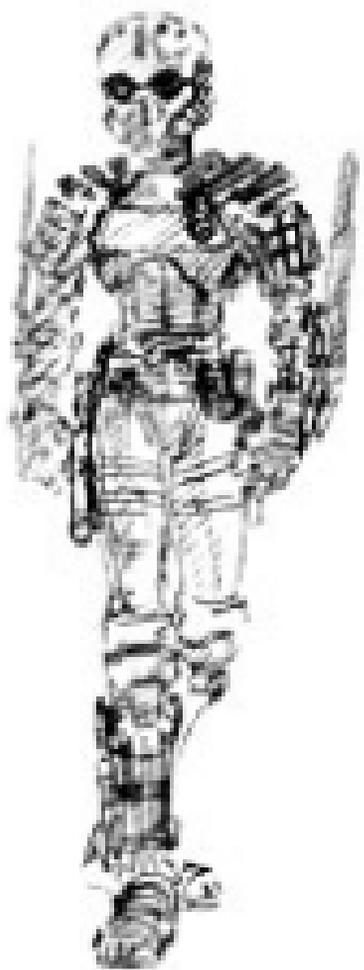
FO 14 EN 14 AG 19
RA 17 PE 17 VO 16
Compétences de combat 80%.
Autres compétences 60%.
Armure : Cuir clouté et casque.

► Twinless, dague

Pouvoirs : Point faible, Biomécanique (dard), Immunité au froid.
Note : Malgré son nombre réduit de pouvoirs, Twinless est bien une arme majeure.

► Shakrans de platine

A : Deux griffes, Chignole, Détecteur de mouvement.
B : Choc électrique, Masque à gaz, Longue-vue, Lumière.
Note : Ces pouvoirs sont utilisés avec parcimonie, car Stalker ne peut recharger lui-même les shakrans. Il doit les ramener à un Stilfari (le plus proche étant Brus Mercœur, s'il n'a pas déjà été tué).



Panzer Kunst

