

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Comme prévu on reprend la campagne, là où nous nous étions arrêtés. Manque d'originalité ? Soumission aux diktats de formats déjà vu mille fois ? Pas trop envie de se compliquer la vie ?

Tout ça à la fois.

Et puis, avouons-le : l'annonce du premier janvier était surtout là pour nous coller une jolie deadline, et un coup de pied au cul. Yep, on est comme ça à **BadButa**. On marche mieux sous pression, lorsqu'on se la met nous-même. Auto-masochisme, et syndrome de Stockholm en bande organisée, entre potes.

Du coup, côté stress, on a donné pour janvier, et on va tenter le redémarrage tranquille. Prenez un verre, détendez vous et... enjoy !

by **BADBUTA**
+ Éditions John Doe

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre Discord – www.badbuta.fr/discord

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

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

BLANCHE ET ROUGE, FINAL (par Rafael)

Éclats de lune. Vous vous souvenez ? Une campagne brutalement interrompue il y a trois ans de cela, par un AVC importun d'un auteur fragile ? Quelle petite nature, ces humains. Un peu de stress, un peu de travers dans la tuyauterie, et voilà la mécanique et la mémoire centrale qui jouent des castagnettes et pédalent dans la semoule. Après cela, de longs mois pour relancer les choses peu à peu, et même pas sûr que ça donne un résultat probant. Bah, jugeons sur pièces : revoilà cette fichue campagne.

Précédemment dans EdL

Les PJs venaient donc de rencontrer les Premières, des Armes anciennes et puissantes, avec qui ils ont un lien particulier grâce à Glan'drim. Ca, c'est fait.

Côté tâches en cours, ils s'occupent en ce moment de deux problèmes :

- Gérer et assurer l'accueil de Sunbeam et Jangwa à Pôle.
- Aider leur vieil ami Méconops sur une enquête un peu délicate.

Et tout cela tombe bien, puisque ce sont sur ces deux points que les choses vont mal tourner. Ce n'est pas de la méchanceté gratuite : juste une nécessité scénaristique. Les PJs ont appris plein de choses et se sont fait plein d'amis. Il est temps de leur taper dessus et de les renvoyer au taff, avec les flics au cul et la peur au ventre si possible.

Votre but pour la fin de ce scénario

À la fin de « *Blanche et Rouge* », les choses vont mal tourner. Plus ou moins, selon vos goûts et les possibilités que les joueurs vous offriront, mais vous allez pouvoir vous défouler un peu. Dans le nom du scénario, on parle évidemment de la ville de Pôle. *Blanche*, comme le dit son surnom, du blanc parfait de l'ancien albâtre elfique, mais aussi *Rouge*, du sang versé par les PJs ou en leur nom à la fin de cette histoire.

JANGWA ET LE MOIS DU BONHEUR

Commençons par le plus simple. Le petit Jangwa, après son arrivée, a été confié à Mishpoke, un membre du Mois du bonheur. Les PJs ont l'occasion de le voir, d'aider à son installation, et ces scènes sont des occasions de se rassurer et de s'amuser. Pas trop de stress de ce côté là, surtout après une remontée du Sud peut-être un peu mouvementée.

Sunbeam restera remarquablement calme durant toute l'affaire, comme s'il comprenait peu à peu son intérêt, même s'il ne paraît pas encore en mesure de parler à quiconque, à part son Porteur.

Dame Alisse et Sleeper

Les PJs auront l'occasion, peu après la réunion avec les Premières, de rencontrer Dame Alisse des Andres-de-Lorraine et son Arme Sleeper. Dame Alisse est une professeur de philosophie retraitée, et une pacifiste convaincue. C'est aussi la Porteuse d'une puissante Arme du Mois du Bonheur et l'une des penseuses de la faction.

Elles seront donc très intéressées par les PJs et voudront les rencontrer pour les connaître et les questionner. Le duo travaille régulièrement avec Moonglow, et connaît son goût du secret. Ni Sleeper ni Alisse ne poseront donc de questions indiscrettes. Par exemple, elles demanderont aux Armes leur position sur la violence, la mort, et le rôle des Armes, mais ne chercheront jamais à connaître leur histoire directement.

Pas de question non plus sur le look des Armes-brisées. Si les PJs demande le pourquoi de cette discrétion, Sleeper avouera sans malice qu'il connaît Moonglow et certaines de ses puissantes amies depuis assez longtemps pour ne pas chercher à se mêler de ce qui ne le regarde pas. « *La moitié des guerres du continent sont livrées pour voler, dissimuler ou révéler un secret. La première paix à trouver, c'est celle du silence et de la discrétion. Je cherche la connaissance, pas les secrets, et personnellement j'essaie de ne pas en avoir d'important. Au final, ça ne marche pas si mal !* ».

Dame Alisse est sympathique, pas hautaine pour deux sous, et passionnée par les légendes et les histoires. Elle offrira une bonne soirée et un bon repas aux PJs, et sera ravi de les rassurer sur l'avenir de Jangwa.

Sleeper est aussi assez agréable, même s'il paraît avoir parfois un peu de mal à contenir sa curiosité sur le groupe d'Armes. Il admettra sans mal qu'il espère s'en faire des amies et les convaincre, elles et Monglow, de lui en dire plus lorsque les choses seront un peu tassées. « *Après tout, j'ai réussi à prouver ma bonne foi à ce vieux grigou de Bouquier. Je devrais réussir à vous amadouer, non ?* ».

MÉCONOPS ET L'AFFAIRE DES DIPLOMATES

L'affaire des envoyés dérigions en terres batra risque d'être un peu plus délicate. Nous sommes encore dans les premières années du règne de Bert III, et les choses vont mal à Pôle. La guerre bat son plein, et il ne se passe pas un jour sans qu'une rumeur de trahison, de tentative d'assassinat ou de complot ne secoue les quartiers nobles.

Quelques fils à tirer ?

Malgré la paranoïa, il y a des pistes à suivre et des solutions pour chercher qui est qui dans cette histoire. Voici quelques unes des possibilités. Je ne doute pas que vos joueurs en trouveront des tas d'autres, aussi, ne les limitez pas, bien au contraire.

- Chercher les familles à partir des noms des diplomates.
- Chercher dans la petite Durville les gens auprès de qui la mission s'est renseignée.
- Qui s'intéressait à la Nation il y a seize ans, au point d'envoyer des diplomates, et pourquoi faire ? Quel événement liait les deux factions ?
- Enquêter dans les milieux louches pour trouver des mercenaires, anciens gardes du corps, ou membres de la caravane de l'époque. Avec les noms des diplomates, c'est peut-être faisable, avec un peu de chances ou des efforts ?

Voilà autant de possibilités, pour donner du grain à moudre à votre table. Le but est de les laisser fouiller, juste ce qu'il faut, et peut-être fasse un peu de grabuge ou secoue la mauvaise porte.

Le fin mot de l'histoire

Pour résumer rapidement le nœud de vipères dans lequel les PJs viennent de foutre le pied, il suffit d'une révélation : les diplomates de 1017, n'étaient pas des diplomates du tout ; c'était une bande de nobles pòlards en maraude, cherchant à tromper leur ennui dans la chaleur des nuits batranobanes. Et Laurian Maître-Longres était plus connu des Dérigions sous le nom de Condit II, Empereur et protecteur de Pôle.

Voilà, c'est tout simple. Les PJs ont sous la main une fille potentielle du précédent empereur de Pôle, et la sœur de l'actuel. La sœur aînée en plus. Une foule de possibilités si les nobles, intrigants, courtisans et salopards divers mettaient la main dessus.

Comment gérer tout ça ?

Vu les ennuis dans lesquels sont les PJs, ils n'auront pas le temps de trop pousser cette enquête, et n'auront de toute manière pas à le faire. Personne ne s'attendait à un tel développement au palais, et les gens vont réagir vite et un peu stupidement. Parce soyons franc, à chaque question posée par les PJs, des rumeurs vont naître. À chaque vieux nom d'emprunt évoqué, une alarme va retentir dans un bureau ou chez un courtisan.

Dans l'épilogue de cette campagne, les PJs auront l'occasion d'apprendre beaucoup sur Condit II, Bert III, et leurs cours respectives. Ils auront aussi l'occasion de se mêler – enfin – de ces affaires et de foutre un beau bordel. *Blanche et rouge* est donc destiné à se finir en queue de poisson, laissant les joueurs sur leur faim. Une sorte d'apéritif, qui se conclura dans les derniers scénarios, après le retour des PJs à Pôle.

Mais pour le moment, les Armes-brisées n'ont pour indice que des mensonges, de fausses identités – que d'autres reconnaîtront avant eux – et des rumeurs vieilles de quinze ou seize ans. En fait, ils ont de quoi alerter toutes les personnes ayant de bonnes raisons de s'inquiéter, et pas grand chose de plus. Remarquez bien que ce n'est pas de leur faute : c'est Méconops qui tient à jouer cette carte, et ce n'est clairement pas une période de chance pour lui. D'ailleurs, vous verrez bientôt que ce n'est pas précisément parti pour s'arranger.



CE SCÉNARIO EST UN VRAI BORDEL ?

Oui, tout à fait.

Je suis d'accord.

Il fut écrit à la pire période de 2018, période qui se solda pour moi par le fameux AVC, ce qui vous donne une idée du niveau de stress et de tension de l'époque. En fait, je vais (presque) mieux maintenant.

À la relecture, je constate que cette histoire est un véritable labyrinthe, un imbroglio de pistes et de données plus ou moins claires, plus ou moins ordonnées.

Le truc sera BIEN-SÛR réécrit pour la version définitive, mais pour ça, il faut que je vois ce qui est compris, ce qui est passé, et ce qui vous manque. Pour cela, une seule solution : discutons-en.

Jetez un œil en bas de la page 1 de cet Opus, et inscrivez-vous sur le Discord si ce n'est pas encore fait. Puis venez me dire ce qui manque dans ce scénario.

On peut faire mieux, j'en suis sûr. Sérieux. Il suffit de (me) demander.

LA LOI DE MURPHY

Comme on vient de le dire, ce scénario est conçu pour se terminer en queue de poisson. Les joueurs n'auront pas ce qu'ils veulent, et ils vont se ramasser quelques catastrophes sur le museau, avant de se faire expulser de Pôle. L'important, dans cette affaire, c'est qu'ils comprennent la situation, et ne tentent pas d'attaquer la ville à eux seuls, lames au clair et l'air con, face à l'Empire entier. En gros, il va falloir les aider à se retirer dignement, et le mieux pour cela, c'est de les aider à comprendre ce qui se passe.

En réalité, ils vont subir trois attaques : deux par la Mort Carmin, et l'autre par une faction inconnue, qui utilise la Mort Carmin pour se dissimuler.

Dame Allisse et Sleeper

Un soir, la demeure de Dame Allisse va subir une violente attaque de la Mort Carmin. Les bourrines de service vont tomber sur la maisonnée et l'occupante comme des furies sur un village et massacrer, violer, brûler, en bref, faire ce que la faction fait le mieux. Petite mesquinerie supplémentaire, elles vont le faire en semant des indices accusant les PJs dans tout le manoir. Elles imiteront leurs pouvoirs, parfois grossièrement, ou tagueront des références aux PJs sur les murs. Inutile de faire fin : le but est juste de pointer les Armes-brisées du doigt, pas de les impliquer réellement.

La Mort carmin aura simplement fait suivre les PJs peu après leur arrivée à Pôle, et réuni quelques indices pour les accuser. Les Armes se sont amusées aux arènes ? il y aura des tickets des arènes en question jetés près d'un corps. Les PJs se sont engueulés avec le patron d'une boulangerie deux jours plus tôt ? Son cadavre est là, avec celui de ses enfants. Jouez des surnoms publics de vos PJs, de leurs pouvoirs visibles, de leur manies repérables. En gros, les agents de la Mort carmin veulent accuser les PJs, et ils ont la subtilité d'une bande de brutes de collègue. Vous situez ?

L'agression d'un pont de la faction pacifiste par excellence est un bonus très agréable, et la Mort Carmin va s'en donner à cœur joie. Sleeper aura bien sûr disparu après l'attaque, et ne sera retrouvé que plusieurs semaines plus tard, jeté dans les enterres d'un quartier du port. Mais ils sera bien trop tard pour disculper les PJs.

Méconops

Méconops et son équipe, de leur côté, vont se faire agresser par des assassins bien plus discrets et efficaces. D'ailleurs, ils attendront qu'Aïdat (l'identité humaine de Méconops) soit aussi seul que possible pour passer à l'action. Plusieurs tueurs attaqueront alors son lieu de résidence, massacreront les personnes présentes sans pitié, et s'en prendront au fusionné.

Si les joueurs ont sympathisé avec l'équipe de Méconops, allez-y, appuyez là où ça fait mal, et massacrez les bonnes personnes pour mettre les PJs en rogne. Ganidée et d'ailleurs une victime possible, puisqu'elle ne sert plus vraiment au scénario.

Après l'assaut, il ne restera plus sur les lieux que Mangoule, passablement secoué. Descendu chercher à boire / sorti pisser / parti marcher un instant – selon la planque et les circonstances – il est mort en retournant vers Méconops. Il ne se rappelle absolument pas comment : un instant son Porteur marchait dans un couloir tranquille, et un souffle plus tard, l'Arme se réveillait du choc du lien brisé. Mangoule est terrifié, mais n'a rien d'utile à raconter. Personne n'a jugé utile de le ramasser après l'attaque, et les assassins sont partis en le laissant traîner là comme un rebut. Vexant..

Et Méconops ? Il a disparu. Presque aucune trace de combat, à peine une chaise renversée et un vase de nuit brisé. Le fusionné n'a pas eu plus de chance que ses gardes. Aucune trace de lui...

Jangwa et Sunbeam

Cette scène là, quoique impressionnante, sera plus simple à décrire. Des membres de la Mort Carmin, Armes au clair et gueulards, se sont introduits dans la maison de dame Ellitia. Hurlant des menaces, ils s'en sont pris au personnel, aux gardes, et se sont enfoncés dans la maison, jusqu'aux appartements de Jangwa.

Et là, boum.

J'entends pas là que Sunbeam a pris les choses en main, et a fait exploser les Porteurs de la Mort Carmin. Selon votre inspiration, il a pu faire ça en douceur, en ciblant les méchants, ou raser la zone sur dix mètres de rayon, ne laissant que Jangwa en vie dans le brasier. Je vous laisse seul juge de la forme de l'intervention du Marteau, vous commencez à connaître le spécimen.

Les membres de la maisonnée survivants pourront confirmer que les brutes parlaient du « *négrillon familial des connasses dorées* » et insultaient nommément Ellitia, l'accusant « *en plus d'être une débile pacifiste* », de « *servir la soupe aux ennemies de la cause* ». C'était donc bien les PJs qui étaient la cause de l'attaque, et la Mort Carmin s'est jetée le nez le premier sur un Marteau-dieu un peu solide pour elle.

Malgré cela, le Mois du bonheur vient de perdre un de ces pontes – Sleeper a disparu cette même nuit, et ne refera pas surface avant des jours – et va prendre des mesures pour se protéger. Pas question de payer les pots cassés à la place des PJs. Moonglow va devoir travailler vite et bien pour rassurer les amies de Sleeper, et ne pas perdre Jangwa et Sunbeam de vue.

Tout ça en une nuit

Parce que oui, à propos, les trois attaques seront simultanées. Les PJs seront avertis de ce qui se passe par un messenger – un gamin d'un service courant – porteur d'une lettre de Dame Allisse, les suppliant de venir chez elle, pour l'aider dans une affaire urgentissime. À peine arrivés, les PJs seront rejoints par une division de miliciens, avertis par un messenger – même écriture, évidemment – que Dame Allisse exige la protection des gardes, craignant pour sa vie. Un piège grossier, donc, et la réaction des PJs décidera de la suite.

Le chef des miliciens exigera qu'ils se rendent et les suivent au poste. Reniflant des ennuis, il ne demandera pas les Armes des PJs, mais soulignera que se battre ici et maintenant serait une condamnation à mort pour eux aussi : on est à Pôle, et ni l'armée ni Murs et Marches ne plaisantent avec ce genre de démonstrations.

POLICE, MENOTTES, PRISON !

La scène de l'arrestation peut être particulièrement délicate, aussi voici quelques conseils pour la mener à bien. L'idée est de vous aider à guider les choses pour éviter une catastrophe. Si toutefois tout rate, et que vous finissez avec une bataille rangée et des tas de cadavres, pas de panique : il y a toujours moyen de rattraper les choses. Après tout, les Armes sont immortelles, et tant que les joueurs savent qu'ils ont fait leur choix, l'expérience peut être profitable.

Mais donc, conseils pour mener les choses au mieux :

- Rappelez vous vos buts : les joueurs doivent se rendre à la milice, pour expliquer la tragédie qui vient de se dérouler. Au pire, il doivent être maîtrisés ou neutralisés.

- Si les joueurs sentent venir un sale coup et que certains se planquent ou surveillent de loin, ce n'est pas grave du tout. Cela peut même rassurer les plus stressés. Vous aurez l'opportunité de finir ce scénario rapidement, et de réunir le groupe au début de la prochaine étape.

- Pour faciliter les choses, collez quelques figurants dans les pattes des joueurs est une bonne solution. Pour ça, quelques visages pris parmi les amis / alliés / amants est idéal. Déjà, cela vous donnera des « voix » pour vous exprimer et influencer la scène. Et bonus non négligeable : il est toujours difficile de déclencher un massacre potentiel ou de lancer des pouvoirs trop bourrins quand des innocents auxquels on tient sont à portée de mauvais coups.

- En parlant de figurants, si vous arrivez à coller Moyanne avec le groupe pour leur activité du soir, c'est coup-double-et-mot-compte-triple. Félicitations ! Rien de plus efficace pour calmer les pulsions d'une bande de brutes, qu'une adolescente maladroite et fragile à gérer alors qu'une baston menace. D'ailleurs, vous lirez la colonne ci-contre, sur le devenir de la demoiselle à la fin de ce scénario.

- Le chef de la patrouille doit être bien décrit, dans un style pas trop agressif, et qui pourra piquer la curiosité des PJs. Les joueurs auront moins envie de combattre s'ils renifle un PNJ intéressant. Laissez vite entendre qu'il a de gros doutes sur la situation, et veut avant tout éclaircir les choses. Bloodust est un jeu de fantasy : des policiers futés et portés sur la discussion sont une possibilité dans un monde où la magie existe. Au besoin, pensez très fort à Sam Vimaire, dans les romans du guet de Terry Pratchett. On ne perd jamais à s'inspirer des grands maîtres. L'idéal serait d'avoir déjà fait se croiser les PJs et ce chef milicien, plus tôt dans la campagne ou le scénario, pour justifier une familiarité ou un début de confiance déjà établie.

- Si les PJs n'ont pas d'alibi valable ou vérifiable, l'intervention d'un allié pourra finir de faire pencher les choses en leur faveur. Ce peut être Shade (et sa porteuse Sophienne) ou Urss (et Malien). L'un des deux viendra témoigner que les PJs étaient avec elle-lui toute la soirée, la noblesse dispensant de s'expliquer davantage pour le moment.

Si c'est la jeune Sophienne qui s'y colle, les miliciens seront visiblement jaloux et énervés par les possibilités. L'Arme soulignera en privé que ce n'est pas son habitude de s'impliquer comme cela, mais que c'est marrant d'avoir de nouvelles petites sœurs turbulentes à surveiller...

Et on terminera donc ce scénario en cliffhanger, les pauvres PJs attendant qu'un juriste du palais débarque au matin pour régler la situation. Dans le prochain Opus, sauf imprévu ou mauvaise surprise : « Scénario 9 – Susurrements en ténèbres majeures »

ET MOYANNE ?

Comme dit un peu plus tôt, toute la partie de cette histoire concernant Moyanne est un avant-goût des prochains scénarios à Pôle. Les PJs, en revenant à la capitale impériale, auront l'occasion de se mêler aux intrigues de palais et aux affaires de la haute noblesse.

Au début du prochain scénario les Armes-brisées vont être chassées de Pôle avec perte et fracas. La protection des Premières leur évitera des soucis trop handicapants (genre, quelques décennies dans les boues d'un marais) mais elles seront officiellement exilées de Pôle et interdites de séjour.

Lorsqu'ils seront au poste, les Porteurs entendront des gens (look petits nobles sans marques de famille) se renseigner sur Moyanne, ou exiger qu'on la leur remette. Si la demoiselle n'est pas présente, ils essaieront de savoir où elle se trouve.

Gageons que les PJs sauront négocier avec les miliciens, organiser une diversion, ou faire appel à un ami / allié pour mettre la demoiselle à l'abri. L'important est que vous mettiez Moyanne de côté, et que vos PJs n'aient plus à s'inquiéter du sujet. Croyez moi, ils auront très bientôt d'autres sujets de panique.

Remarquez bien que si les joueurs déconnetent ou se fiche de son sort comme d'une guigne, vous pouvez aussi la faire simplement disparaître. Cela ne facilitera pas la suite des choses pour eux, mais après tout, pourquoi pas ?