

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### COMME DES LARMES DANS LA PLOIE (par François – 3 sur 3)

Le décors est posé, les protagonistes décrits. Reste à agencer tout cela et voir comment impliquer un groupe de PJs.

### SUCCESSION D'ÉVÉNEMENTS

#### Il y a huit semaines

Maîtres Arnof et Mussilus finissent de régler les détails des fiançailles de Stern et Agnès. Cette dernière fera le voyage depuis Falaise sous bonne escorte en profitant d'un convoi de marchandises que Mussilus envoie à Sarneville.

Il y a six semaines: Maître Arnof charge les Salopards d'éliminer un éleveur de chevaux qui refuse de lui vendre son exploitation, en faisant passer cela pour un tragique acte de brigandage. Il faut agir vite car l'éleveur en question a été contacté par un autre riche sarnevillois, Alsern Veran.

Lors de son passage chez Arnof, Martin entend une discussion évoquant le convoi précieux qui doit bientôt arriver de Falaise, sans savoir de quoi il s'agit.

#### Il y a cinq semaines

Quand les Salopards passent à l'action, Maître Veran est sur place, occupé à négocier avec l'éleveur. L'opération tourne mal et se termine par un bain de sang excessif. Venderhov était inspiré ce soir là.

Quand les Salopards font leur rapport à Arnof, celui-ci s'inquiète aussitôt. La mort de Veran va faire des vagues et il est important qu'il ne soit pas éclaboussé. Il verse une prime à Martin et ses hommes et leur demande de se mettre au vert pour un ou deux mois. Pour bien faire, il leur indique une vieille bâtisse dans le grand bois au sud-est du Fangeux. C'est un endroit où son grand-père s'était planqué dans sa jeunesse pour échapper à une vendetta. L'endroit est discret et sûr.

#### Il y a quatre semaines

Les Salopards s'installent dans la planque indiquée par Arnof. Le surlendemain il se font attaquer par la troupe de Shar. Le combat est rude et les spadassins doivent fuir, laissant la moitié des leurs sur le carreau.

Les survivants se regroupent en lieu sûr et, très vite, ils se convainquent qu'Arnof les a envoyé dans un piège pour les faire taire. Bien secoués par la déculottée infligée par les Sekekers, ils décident de se venger de leur employeur.

Détail « amusant » : Arnof n'était pas au courant pour les Sekekers. Il tentait sincèrement de mettre ses spadassins à l'abri, mais ça les Salopards ne voudront jamais y croire.

Martin se souvenant de la discussion entendue un mois avant décide de commencer sa vengeance en dérobant les richesses qu'Arnof attend.

#### Il y a deux semaines

Le convoi d'Agnès approche de Sarneville. Stern vient de le rejoindre pour une rencontre officielle avec sa fiancée. L'un comme l'autre sont contents de pouvoir se jauger hors du cadre des tractations familiales. Alors que le couple est en pleine discussion (voir l'encadré) les Salopards attaquent le convoi. S'ensuit un bon gros bordel pendant lequel Stern et Agnès sont séparés. Cette dernière se cache dans un chariot pendant que son fiancé tente de raisonner les spadassins.

L'escorte se fait massacrer et les Salopards trancheraient volontiers la gorge de Stern mais Martin choisit de l'épargner. Officiellement, c'est pour qu'il rapporte à son père que les Salopards vont lui faire payer sa trahison et que le convoi est un acompte pour leurs morts. Officieusement Martin a de l'affection pour Stern et ne veut pas en faire une victime de sa vengeance. Bon, il lui promet quand même de le tuer s'il se met en travers de son chemin... Faut pas déconner.

N°173 – 18 SEPTEMBRE 2019

Si vous n'avez jamais vu *La chair et le sang...* oui ? Je suis lourd ? Je le note.

Enchaînons avec la suite du scénario...

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur [BadButa.fr](http://BadButa.fr), et postez sur notre forum ► [www.badbuta.fr/forum](http://www.badbuta.fr/forum)

Numéro réalisé par Rafael et François.  
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.  
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



## LA RELATION AGNÈS / STERN

Ami meneur de jeu, il va falloir que tu détermine quelle est la relation entre Stern et Agnès. Toutes les combo sont possible : coup de foudre charnel au premier regard, froide indifférence, mépris mutuel, sentiments contraires, etc.

Ce choix influencera une partie de la dynamique de l'histoire et la manière dont ces deux PNJs vont se comporter.

## LA RELATION AGNÈS / MARTIN

Là, on est clairement dans la relation torride, matinée de manipulation. Il sera intéressant de déterminer le degré de sincérité et d'implication des deux amants. Les choses pourraient d'ailleurs bien évoluer au fil de l'aventure et provoquer quelques retournements de situation.

Et il ne faut pas négliger l'influence de Venderhov qui va se régaler tout le long des événements. On pourrait même imaginer qu'Agnès devienne Porteuse de Venderhov à un moment ou un autre.

Stern repart pour Sarneville pendant que les Salopards se barrent avec les chariots. Martin a l'intention de rejoindre la Haute-Perche pour confier le chargement à leurs amis là-bas, avec charge de revendre le matos.

Le soir même, Martin trouve Agnès dans le chariot où elle se planque depuis l'attaque. Il découvre rapidement qui elle est ainsi que le potentiel qu'elle représente en terme de rançon ou de coup porté à la famille Arnolf. Agnès s'aperçoit qu'elle va jouer le rôle de la victime dans une vengeance dont elle n'a rien à faire. En désespoir de cause elle déploie ses charmes et s'offre à Martin. Son innocence et sa détermination plaisent au Porteur et à son Arme. Agnès arrive à le convaincre de la garder pour lui et de la protéger, lui vendant une histoire de mariage forcé et de famille tyrannique.

Le lendemain, Stern atteint Sarneville et met son père au courant de la situation. Maître Arnolf entre dans une rage noire et jure de secourir sa brue et de faire payer leur déloyauté aux Salopards. Il connaît assez bien la troupe de Martin pour faire plusieurs suppositions quant à l'endroit où ils pourraient aller se cacher avec leur butin. Il envoie immédiatement des hommes à lui pour vérifier ses suppositions, fait jouer ses relations pour obtenir une unité de l'armée sarnevilloise et envoie un messager demander l'aide d'Elin Mussilus. Récupérer Agnès, vivante de préférence, est de la plus haute importance pour lui.

### Il y a dix jours

Les Salopards atteignent la Haute-Perche sous l'œil des hommes d'Arnolf qui eux aussi viennent d'arriver en vue de la ferme. L'un d'entre eux tourne bride immédiatement pour prévenir son patron pendant que les autres se trouvent un point d'observation.

Martin et sa troupe trouvent la Haute-Perche en ébullition. La population vient de passer presque un mois à lutter contre une maladie infectieuse qui a tué une bonne moitié des habitants et affaibli presque tous les survivants. Les cadavres sont entassés aux sous-sols mais personne n'a encore eu le courage ou la force de s'en occuper.

La période de contagion semble terminée et les Salopards se mettent au taff pour aider leurs amis à nettoyer la ferme. Agnès participe activement à l'effort, sincèrement ou pour se faire bien voir, c'est vous qui décidez.

### Il y a cinq jours

La troupe sarnevilloise commanditée par Maître Arnolf arrive à la Haute Perche. Martin refuse de libérer son "otage" et le ton monte entre lui et le commandant. Arnolf n'est pas encore là, il est occupé à régler les retombées négatives du vol du convoi de Mussilus. Les soldats sarnevillois commencent le siège de la Haute-Perche en attendant l'arrivée « du patron ».

### Il y a deux jours

Maître Arnolf arrive à la Haute Perche en même temps que l'Ægicius Elin, qui est accompagnée d'une quarantaine de soldats (deux décuries).

### Le jour J

Stern arrive sur place avec un groupe de porteur d'Armes qu'il a recruté pour aider à prendre la Haute-Perche. Selon la nature de sa relation avec Agnès, il a pu leur donner des instructions personnelles assez différentes des attentes de son père.

## IMPLIQUER LES PORTEURS

Il serait temps que les PJs trouvent leur place dans cette histoire. Il y a plusieurs pistes.

### Hommes de main de Stern

C'est probablement l'option la plus simple et la plus directe. Les PJs ont été embauchés par Stern pour aider à sortir Agnès de la Haute-Perche, ou lui faire avoir un "accident" pendant le sauvetage, ou tout autre objectif cohérent avec votre version de Stern.

### Stern comme PJ

Si un de vos joueurs a des envies de nouveau Porteur, vous pourriez lui faire jouer un petit prélude au scénario où son Arme tomberait dans les mains de Stern. Il faudrait pour cela passer en revue avec lui le background de Stern et lui laisser choisir la nature de ses relations avec les figurants du scénario, en particulier Agnès.

Pour amorcer le scénario au mieux, il faudrait que Stern devienne Porteur pendant qu'il est en train de chercher des hommes de mains.

## **Bloqués à la Haute Perche**

Et si vos Porteurs résidaient à la Haute-Perche au moment où les emmerdes commencent ? Pour que ça fonctionne il faut trouver une bonne raison que les PJs soient là, et aussi une bonne raison pour laquelle ils seraient restés aider les habitants pendant l'épidémie.

Il se retrouveraient donc à faire connaissance avec les Salopard, Venderhov et Martin. Et quelques jours plus tard les voilà embarqués dans le siège de la ferme. Comment vont-ils réagir et s'impliquer ?

## **C'EST QUOI CE MERDIER ?**

Le siège de la Haute-Perche pourrait juste être une péripétie pénible lors d'un autre scénario. Imaginez par exemple que les Porteurs aient besoin d'une information ultra importante, en possession d'un résident de la Haute-Perche. Comment vont ils gérer les choses s'ils arrivent sur place alors que le siège bat son plein ?

### **Déroulement du siège**

Le siège de la Haute-Perche est le résultat d'un imbroglio de pulsions intenses et souvent contradictoires. Il serait dommage de vous donner un déroulement «par défaut». Laissez plutôt l'inspiration du moment vous guider. L'important c'est qu'il se passe toujours quelque chose. Les Porteurs ne doivent pas être les seuls à prendre des initiatives. Multipliez les surprises et les retournements de situation.

### **Quelques idées de twists**

- Des cadavres dans le sous-sol deviennent des mort-levés.
- Shar et ses Sekekers s'invitent à la fête, Vexées qu'elles sont qu'une partie des Salopards leur ait échappé. Et si Agnès, dégoûtée d'être l'enjeu des pulsions de tous ces mâles, décidait de rejoindre les Furies ?
- Certains Salopards en ont marre de l'influence d'Agnès sur Martin et prennent discrètement contact avec les assiégeants pour les aider. Cela pourrait en plus être l'occasion pour l'un d'eux de devenir le Porteur de Venderhov.
- Suite à un coup de sang, Stern et Elin passent ensemble une nuit torride. Est ce que cela aura des conséquences ?
- Si les PJs ne sont pas les Porteurs engagés par Stern, cela veut dire que vous pouvez ajouter deux ou trois Armes-Dieux à l'équation, avec tout ce que ça implique de chaos.

Et vous pouvez certainement en trouver d'autres... sans parler de toutes les idées tordues que vos joueurs vont vous sortir.

## **CONCLUSION**

Ça ne serait pas très utile de vous indiquer une fin probable au siège de la Haute-Perche. Le mieux, c'est de suivre le flot des idées que vos joueurs et vous aurez au cours de la partie, de provoquer le plus de rebondissements et de scènes chocs (de la chair et du sang !) et de voir à quel moment tout cela va se calmer, et qui sera encore debout.

En général les joueurs de Bloodlust n'ont pas besoin qu'on les encourage à se lâcher, mais si vous voulez être dans l'esprit du film d'origine, chers meneurs, je vous encourage à vous lâcher aussi.