

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Cette semaine, reprise de la campagne. J'avais prévu un édito hilarant, avec une petite blague sur la situation politique et une métaphore animalière bien trouvée. Mais devant vos cris de joie et votre enthousiasme, je crois préférable de replonger directement dans le scénario.

Merci. Vraiment. Vos réactions hypothétiques et imaginaires font chaud au cœur. Merci.

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.
Relu par Frédéric Lipari.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

VOIR PÔLE ET MOURIR (L'ON VERRA BIEN - par Rafael)

● SUJET DU JOUR :

→ Le retour des PJs à Pôle

● ÉVÈNEMENT DÉCLENCHEUR ?

→ Des nouvelles de l'Éclipse de lune, un ticket pour la capitale

Les PJs, où qu'ils se trouvent à présent, vont être rappelés à la capitale par leurs amis restés là bas. Pour cela, vous allez devoir trouver une occasion de les faire tomber sur un envoyé de l'Éclipse de lune, porteur d'un message annonçant qu'ils ont été innocentés et peuvent maintenant rentrer sans problème. Pour faciliter le retour, ils peuvent même retourner à Colpocèle où un navire a été payé pour les attendre et assurer leur transport.

Les PJs seront de toute manière en route pour Pôle, Mademoiselle leur ayant indiqué un coin de la banlieue où doit être enfermée Tyria. Une vieille auberge fortifiée, actuellement repaire d'une bande de ruffians travaillant secrètement pour Melaus.

Pour que les PJs apprennent qu'ils peuvent rentrer facilement, vous pouvez les faire tomber sur le messenger, simplement. Si vous êtes plus joueur, laissez-les apprendre qu'une monstrueuse brute aux allures de crocodile sur deux pattes les recherche, et donnez-lui des airs d'assassin à leurs trouses. Il s'agit simplement de Roufia, alweg hysnaton et courrier-expert, tristement habitué aux réactions des gens. Un gars aux allures monstrueuses mais proprement adorable quand on le connaît. Son Arme mineure, Tadazzi, est une Épée à deux mains impressionnante mais calme. Membre de base de l'Éclipse, elle adore rencontrer des gens et voyager avec Roufia qu'elle aime comme une folle.

● LES ÉVÈNEMENTS EN COURS CONCERNANT CE PASSAGE

Autour de Pôle, la situation n'a pas changé. La guerre fait rage, et les voyages restent extrêmement risqués. La présence d'une bande de Porteurs énervés ne devrait pas arranger les choses. À Pôle même, ça bouge un peu plus. Voilà la situation pour préparer vos PJs, que ce soit par des rumeurs ou des retombées de tout ça.

→ Agitation politique à Pôle

Il y a eu, récemment, un accident au Palais. Les gens savent que quelqu'un a été blessé, mais personne n'est bien sûr de qui ni de la gravité réelle de l'affaire. Les pires rumeurs prétendent que le jeune Bert est mourant après un attentat, tandis que d'autres disent que c'est sa sœur qui a été visée par un attentat vorozion. Même sans aucune certitude, tout le monde a un avis et des opinions à faire valoir.

→ L'Ordre nouveau à la rescousse

L'Ordre nouveau, célèbre secte raciste et réactionnaire, est en pleine effervescence. Si les PJs les croisent et se sont fait un nom comme ennemis de la Mort carmin, ils seront aussitôt abordés comme des héros et des amis potentiels. De quoi amuser, décontenancer, voire énerver les Armes des PJs et leurs Porteurs.

Même s'il y a des étrangers dans le groupe, les bourrins de l'ON essaieront d'être polis, partant du principe que ce n'est qu'une tare, un handicap sur lequel passer – pour une fois. Ce sont de gentils étrangers après tout. En gros, ils traiteront de tels personnages comme des bons-n..., de gentils monstres mais des tarés quand-même.

Si vos PJs arrivent à s'en tirer sans déclencher une baston, tant pis pour eux.

→ La grande foire de Colpocèle

Les tunnels ont été rouverts et le trafic tourne à fond depuis quelques semaines pour éponger les pertes de tout le monde. Pour faire savoir à tous que les affaires sont relancées, la ville organise une grande foire animée et a baissé les taxes portuaires, tout en prenant une part sur les bénéfices des festivités. Du commerce courant, en fait, où chacun essaie de tirer la couverture à lui.

Les PJs se sont sûrement fait des amis dans le secteur et pourront donc profiter de la foire et s'offrir quelques chopines en bonne compagnie – ou pas, l'Ordre nouveau « aidant ». En tout cas, ils apprendront vite qu'une barge appartenant au service d'entretien impérial est ici pour eux. Étrange, puisque ces gens s'occupent des canaux et ne prennent presque jamais de passagers. Si les PJs ont du flair, ils devraient se douter que l'équipage est aussi intéressé par le témoignage qu'ils pourraient faire au sujet de leur précédent trajet. De quoi donner des sueurs froides à la bande.

● LES FIGURANTS UTILES

→ Le retour de Whitebear

En réalité, le groupe s'apercevra vite qu'en plus d'un moyen de transport, ils ont des amis qui les attendent au port. Whitebear et Brard sont là, patientant au bouge des quais, ou traînant au *Siège du pouvoir*, où il est déjà le chouchou de ces dames. Poli, généreux et plutôt énergique, il est le client idéal, d'autant qu'il a pris sur lui de chasser les lourdauds de l'Ordre nouveau qui voulaient s'installer à demeure au bordel. La situation reste tendue, mais Antonette ayant ses entrées au conseil s'assure que la garde reste à portée pour empêcher l'escalade.

Le duo est arrivé quelques semaines après la fuite des PJs, pour voir dans quel état étaient les canaux. Si les PJs sont un peu perspicaces, il sera vite évident qu'il en sait beaucoup sur tout ça. Mais comme d'habitude, il sera discret et taiseux au possible. Après tout « *Ce ne sont que des vieux trucs poussiéreux et inutiles, des histoires de papy. Pas le genre de truc flashy qui éclatent les mômes comme vous aujourd'hui. D'ailleurs vous êtes sur quoi, en ce moment ?* ».

Si le groupe décide de se confier, il sera ravi d'aider. Il est malin, de confiance, et sincère. Ce sont les PJs qui ont provoqué sa réunion avec Whitebear. Elle aussi aime bien la petite bande, et sera intéressée pour aider. Un petit souci toutefois : Edna, la capitaine de la barge risque d'être nettement moins amicale, et apparemment, c'est elle qui donne les ordres en ce moment.

→ Edna, naine en rogne, niveau Trop

Moins amicale, voire carrément hostile, Edna est la propriétaire de la barge du service d'entretien impérial, nommée « *La première* ».

Edna est une hysnatone naine typique, au moins si on prend Brard comme référence. Naine jusqu'au bout des doigts, elle cultive un look de brutes des canaux. Dreadlocks, tenue mi provocante, mi garçonne, et surtout tatouages partout et en tout genre. À la voir, ses liens avec les Rivers seront évident pour tout PJ un peu futé. Tout aussi évident – pour les Armes Brisées du moins : ses tatouages, colifichets et piercings divers camouflent admirablement des tatouages bien plus anciens et marqués au métal, comme ceux de Brard.

Edna ne sera pas aussi aimable et serviable que leur ami nain, mais elle sera par contre avide d'informations sur leur précédent passage par les canaux. Elle veut savoir qui a fait quoi, parlé avec qui, et vu quoi. Ce sera son unique préoccupation pendant le voyage et elle sera intraitable. Elle veut expédier tout ça aussi vite que possible, et les PJs auront donc un traitement de faveur dans les canaux, doublant les bouchons et passant les écluses en priorité. *La première* ne paie pas de mine mais c'est une barge connue et respectée. Et elle tire son nom du fait tout simple qu'elle passe la première en toute circonstance. Sinon.

Edna est, comme Brard, un personnage bien particulier sur lequel vous en apprendrez beaucoup dans la section « *Sous la Montagne* » de *Silences*. Pour l'instant, sachez simplement qu'elle s'occupe de l'entretien des canaux et de quelques autres systèmes à Pôle, assurant la vie de pas mal de citoyens qui ne se doutent de rien. Elle est vieille, costarde, et n'a pas précisément peur des Armes. Du coup, quand elle s'est retrouvée avec une catastrophe sur les bras et a découvert en arrivant que d'autres avaient résolu le problème pour elle, sa fierté professionnelle en a pris un coup. Si les PJs ont fichu le bordel au contraire, elle sera encore plus en rogne mais ravalera sa colère par respect pour Brard. Après tout, il sera toujours temps de régler ses comptes plus tard...

→ **Léanore des Grandier-les-purs, une raciste à part**

La jeune et jolie Léanore est la fille aînée de la famille Grandier-les-purs, noble proche des hautes sphères, et publiquement en cheville avec l'Ordre nouveau. Ce lien officiel avec les Armes limite les ambitions politiques des Grandier-les-purs, mais la famille travaille activement à faire annuler l'édit de Mansard. Ce n'est donc qu'une question de temps pour conquérir le trône impérial, si on les écoute.

Le patriarche de la famille a envoyé sa fille pour accueillir et escorter les héros qui se sont si souvent distingués contre la Mort carmin. Les Grandier-les-purs ont l'air très bien renseignés sur ce qu'ont accompli les PJs, ce qui inquiétera peut-être le groupe. Parfait, puisque c'est le but de la manœuvre. La demoiselle a été envoyée là avec assez de fonds pour acheter une remontée vers Pôle si les Armes Brisées passaient par là, et n'a pas une idée très réaliste de la véritable fortune qu'elle a en poche. Léanore n'est là que parce que son père voulait couvrir les diverses possibilités, et ses frères sont postés aux portes de Pôle. La demoiselle a juste eu de la chance... ou pas.

Concernant ce personnage, deux possibilités.

Premièrement, c'est une raciste de base, sorte de Thaïs d'Escufion en toge, fidèle à ses idéaux. Dans ce cas, elle sera ravie de ramener les héros à son papoune, comptant bien se faire mousser au passage.

Deuxième option : c'est une jeune femme normale et décente, terrifiée par sa mission et craignant de tomber sur des assassins aussi terrifiants que ses frères. Elle est prisonnière de son image publique, de sa famille, et sera évidemment volontaire pour s'échapper si on lui tend une perche.

Dans les deux options, c'est surtout une occasion de tester les joueurs et de voir comment ils se comportent avec quelqu'un de moins puissant, juste sur son apparence et sa réputation...

● **CE QUE VOUS DEVEZ PLACER ET RÉUSSIR**

→ **Ramener les PJs à Pôle**

C'est en réalité le seul élément obligatoire de ce passage. Les PJs doivent rentrer à Pôle et rencontrer leurs contacts de l'Éclipse. Si vos joueurs esquivent obstinément toutes vos perches, et foncent vers les portes de la ville, s'infiltrant en douceur en se croyant toujours recherchés, c'est parfait. Vous aurez toujours l'occasion de les faire croiser Brard et Edna de retour à la capitale, et Léanore servira sur un prochain scénario de votre cru. À moins que vous la relocalisiez aux portes de la ville, surveillant un accès pendant que ses frères sont à une fête huppée.

● **CE QUI SERAIT BIEN DANS L'IDÉAL...**

→ **De nouveaux alliés, ou pas**

Brard sera utile plus tard lorsqu'il faudra affronter Melaus en face à face. Avec une brute épaisse comme cette saleté d'elfe, un nain survitaminé sera un plus, quelque soit les autres outils à disposition des PJs. Si le groupe réussit à le rater ou à s'engueuler avec lui – à cause d'Edna peut-être ? – ce ne sera pas une catastrophe, mais donnez-leur l'occasion de rallier ce figurant. Cela fait une jolie boucle dans la campagne, et donne un peu de corps au grand final.

Léanore, si les PJs ne s'en servent pas comme appât à poisson dans les canaux, ou et ne la vendent pas comme esclave à Grancave, pourrait être une alliée utile, dans les temps à venir puisque les PJs vont devoir aller traîner dans les hauteurs, voire dîner au palais. Si les PJs se sont au contraire fait une ennemie – elle ou sa famille d'ailleurs – c'est aussi un développement amusant. Laissez le groupe choisir sa voie et assumer les conséquences.