

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Pas d'humeur pour un édit.

J'arrive déjà à peine à écrire dans cette ambiance. Sérieusement.

La rigolade et les frissons rôlistes, alors que des néo-nazis briguent le pouvoir, c'est moyennement compatible.

D'un côté, ça peut vouloir dire, si j'essaie d'être optimiste, que la campagne va se clore sous un gouvernement de front populaire... mais une ligue vichyste est tout

aussi probable vu l'état du pays.

Au moins l'extrême-centre dégage. C'est toujours ça...

Et soyons franc, je pense pas pouvoir écrire une putain de ligne dans une France vert-de-gris.

Alors votez, bordel.

Merci.

by **BADBUTA**
+ Editions 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

Le dernier soir (2/3 – par Rafael)

On a décrit les Larmiers, le décor est posé.

Nous allons maintenant faire une description rapide du charmant gang d'abrutis consanguins et brutaux qui s'est invité au quartier ces derniers temps.

Puis nous verrons ce qui se passe pour justifier toute cette agitation.

LES GALES DE RUNNOR

Personne ne se souvient qui était le tout premier Runnor, ni d'où il venait. Simplement, il a donné son nom à la compagnie mercenaire. Personne ne sait non plus pourquoi il choisit d'appeler ses hommes 'ses Gales'. Côté prestige, c'est douteux au mieux, inquiétant le plus souvent. On sentait, dès le début, la compagnie sympathique avec un bon esprit...

Personne ne connaît le passé précis des Gales, mais on se rappelle de Runnor Tripes-à-l'air. C'était un bâtard de Piorad et de Gadhar, mauvais comme une teigne et rusé comme une belette. C'était aussi un Hysnaton extrêmement vilain, qui recruta une foule de ses pareils, et transforma finalement une bande assez banale en compagnie de scories.

Il y a un peu plus d'un siècle, Melaus rencontra la compagnie et la trouva à son goût. Dès lors, les Runnor successifs devinrent ses agents et les Gales l'un de ses bras armés. D'où leur présence ici pour assister à la fin du grand projet de l'Hysnaton fou, et leur place privilégiée.

Runnor la-dernière, chef des Gales

Cette hysnaton sang-mêlé est un vilain mix d'elfe et de maraqueur (cf. MdC #01, page 20). Originaire des jungles, elle a le corps d'une beauté gadhare, la grâce d'une elfe... et des plaques d'écaillés solides très bien placées. Elle commença sa carrière comme porteuse d'Arme mineure (Kulia, une Faux de guerre au caractère joyeux) et fini par rejoindre la compagnie dont elle prit la tête il y a moins de dix ans. C'est une fanatique, amoureuse folle de Melaus, et voyant sa compagnie comme une famille unie et parfaite. Si vous avez vu *The devil's rejects* de Rob Zombie, vous voyez la famille...

Lioran Masselon, porte étendard

Ce Dérigion – aux traits nains brutalement évidents – a rejoint les Gales après avoir découvert le meurtre et son goût pour la chose. Condamné à l'esclavage pour l'enlèvement de deux enfants, il fut jeté aux arènes mais s'en sortit mieux que prévu. Il fut racheté par un entraîneur, qui le perdit aux cartes presque aussitôt. Lioran finit par être intégré aux Gales et même s'il est officiellement encore un esclave, il ne voudrait être ailleurs pour rien au monde. Il est devenu le porte-étendard de la compagnie et ne quitte jamais Runnor.

Janclo cueille-erânes, brute terrifiante officielle

Hysnaton mi-troll mi-formoiré, ce géant de plus de deux mètres quarante est aussi un idiot congénital. Il n'avait aucune volonté avant qu'un Porteur ne se fasse tuer dans le bouge où il était garçon à tout faire. Voyant l'Arme rouler sous une table, Janclo la ramassa, pour ranger, et tout changea.

Tuag était une Arme mineure, frustrée et brimée. Sous ses airs frustes de marteau de guerre primitif, se cache une âme définitivement fruste et primitive. Elle n'aime pas les questions, les atermoiements ou les dilemmes. Elle veut de l'action, des trucs simples, et s'amuser, si possible avec des gens qui pleurent. Et à boire, pour son Porteur.

Quand Janclo et Tuag se rencontrèrent, tout devint simple. Janclo fait ce qui fait plaisir ou envie à Tuag. Tuag protège Janclo et le laisse jouer. Les deux obéissent à Runnor, qui leur dit quoi faire, quand, et leur donne des trucs et des gens avec qui jouer. La belle vie !

Les jumeaux

Personne ne se rappelle plus les noms des deux Awegs, peut-être batras d'origine. Ils sont toujours ensemble après tout, alors « les jumeaux » c'est bien assez. Mi-elfes, mi-face-grises, ce sont de grands gaillards dégingandés, solides et noueux, ayant la moitié du visage effacé et lisse, la bouche et une épaule malformée. Jumeaux miroirs, ils sont faciles à discerner par l'apparence, mais identiques côté esprit malsain.

Ils remplissent les rôles de lieutenant et de toubib, sans qu'on sache qui fait quoi à quel moment en réalité. Comme lieutenant, ce sont des salopards impitoyables et efficaces, vicieux et retors. Comme toubib, tout pareil avec une tendance à tout régler avec de l'épice et de la gnole. Dans les cas extrêmes, ils prescrivent une semaine de repos au bordel. Dans leur vision du monde, si tu n'es pas en état de marcher, de te battre ou de baiser, autant crever.

La troupe

Le reste de la troupe est constituée de ruffians en tout genre, qui paraissent plus une meute qu'une unité militaire. Ce sont tous des Hysnatons, du style qui paraît donner raison aux racistes et aux centristes de tous poils. Disons que si on fait une liste d'adjectifs douteux – laid, bizarre, effrayant, malsain, vicieux, immoral, sadique – chacun aura au moins quatre adjectifs qui lui collent bien, certains plusieurs fois. Lâchez-vous pour la création de ces sales bêtes. Ce sont d'authentiques salauds, des méchants de fin de campagne, sans rédemption possible.

Le quartier avant le dernier jour.

Sur les semaines précédant le rassemblement organisé par Melaus, le quartier des Larmiers est aux mains des Gales de Runnor. Melaus veut que rien ne filtre de ce qui se prépare, et que tout soit prêt pour son apothéose.

Cela signifie essentiellement :

- Calme plat dans les Larmiers, et pas d'agitation visible de l'extérieur
- Les gêneurs éliminés ou chassés aussitôt qu'ils lèvent le nez
- Et quelques préparations pour le grand soir et le rassemblement

Melaus s'est chargé d'une partie des préparatifs. Le conseil de quartier a été corrompu, menacé ou acheté, et le dernier conseiller probe a laissé une veuve et deux orphelins terrifiés en avertissement aux autres.

Le chef de quartier, Lurien Belfond est absent, en voyage d'affaires. Son fils, Lurien-Jeune, est occupé avec une beauté elfique sidérante, qui l'aide à prendre ses décisions quotidiennes « pour s'amuser ». C'est évidemment une membre du Miroir, au service de Melaus. Elle se nomme Idarea et sera présente au rassemblement pendant que Lurien-Jeune se videra de son sang dans sa cave.

Le quartier ne vaut pas mieux. Les rares commerçants curieux ont été achetés ou étripés, selon. La petite milice a reçu ordre du conseil de profiter d'une période de pause, et reçu un pécule pour patienter.

Ainsi, en ce moment, les Gales assurent la tranquillité publique à la place de la milice. C'est diablement efficace côté public et les rues n'ont jamais été aussi calmes.

Il faut cependant se taire, ne pas poser de questions ni s'inquiéter trop ouvertement. Dame Margot et ses trois filles ne sortent plus de chez elles et on voit des Gales aller et venir là-bas à toute heure ? Chut.

Le pâtissier de la rue des rosiers a été rossé hier et son fils a disparu ?

Occupe toi du tien, de fils. Les Gales ont des ardoises longues comme le bras dans tous les bouges, et promettent de régler après

« la grande fête » sans donner de date ? Prends note, tais-toi et remplit les verres.



Il sera facile de découvrir tout ça en discutant, mais surtout de s'apercevoir de la peur profonde que font régner les Gales. Une ambiance sept mercenaires, à l'envers. Les salopards sont déjà là, ils tiennent le secteur, et ils préparent quelque chose. Mais quoi...

LA FIN DU MONDE SELON MELAUS

Dans cette partie, nous vous proposons une version 'idéale' des derniers jours de l'histoire dérigione. Idéale dans l'idée de Melaus en tout cas. En bref, voilà ce qui arrivera si vos PJs décident de fuir, de prendre leurs RTTs ou de rallier le grand méchant avant la fin.

- Melaus rentre à Pôle avec plusieurs groupes, ramenant chacun un fusionné inconscient, épicé jusqu'à l'os. Ils sont amenés dans des planques aménagées à l'avance, et seront finalement rassemblés aux Larmiers dans les derniers jours.

- Le rassemblement se fera à une date précise, que nous laisserons dans le flou pour que vous puissiez la faire cadrer avec votre propre calendrier de jeu. La date 'officielle' du rassemblement est le 1er jour du 3e mois de la guerre, alors que les trois lunes sont presque à leur apogée. À nouveau, c'est esthétiquement et scénaristiquement satisfaisant, mais si vous n'arrivez pas à coller avec cette date, aucune importance. C'est juste 'plus joli' comme ça, c'est tout.

- Melaus, pour s'assurer que rien ne gênera ses plans, organise une diversion l'avant-veille du rassemblement. Il fait assassiner deux soutiens politiques de l'Ordre nouveau, provoquant des pogroms et des émeutes dans tout Pôle. La Mort carmin participe évidemment.

- Plusieurs membres du Miroir du passé, proches de Melaus, comprenant qu'il a provoqué tout ça pour couvrir ses traces, s'insurgent. Cela fracture encore les forces de l'Hysnaton dément, mais il s'en fiche à présent. Son but est presque atteint.

- La troupe de mercenaires scories ralliée à Melaus est en réalité une force inféodée à la Mort carmin. Se fichant complètement des pogroms, ils assurent la sécurité des Larmiers, et profitent de l'agitation générale dans Pôle pour régler quelques soucis de sécurité dans le quartier. Les gêneurs, les curieux et les proies trop tentantes sont gérées avant le rassemblement.

- La veille et le jour même, Melaus et ses hommes rejoignent le rassemblement et amènent les fusionnés dans le puits du petit prince. Ils passent par des passages débouchant dans les enterres du quartier voisin (#615). La cérémonie se déroulera donc là, dans les profondeurs des mines, bien à l'abri du chaos qui approche...

- Le dernier jour, tout est calme. Quand vient le soir, les scories refluent dans le puits pour rejoindre les forces fidèles. Le rituel commence, et les fusionnés sont abattus un par un.

- Le ciel de cette nuit devient étrange, et on aperçoit des vagues de lumières bizarres, style aurore boréale. Peu avant minuit, le ciel se zèbre peu à peu d'une multitude d'étoiles filantes. Cette nuit, plus d'une trentaine d'impacts météoritiques majeurs - style la Maigne - auront lieu sur Tanæphis, et une centaine d'incident moins graves.

- Dans le puits du prince, un Melaus au fait de sa rage promet à ses troupes une vague de folie chez les Armes qu'il ne protège pas, et un massacre à l'échelle du continent. Son plan est achevé.

Normalement, vos PJs seront intervenus avant ce point de l'histoire. On laissera donc dans l'ombre ce qui vient réellement de se dérouler là. Évidemment, les joueurs auront l'occasion d'en apprendre plus de leur côté. Vous aussi évidemment, mais les véritables enjeux, la vérité vraie, ne sera révélée que dans Silences.

Et dans 15 jours, fin définitive du méchant Melaus... ou des Armes brisées. Accessoirement, fin de la campagne - avant le dernier scénario, optionnel / bonus donc.