

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Cette fois, on termine enfin le scénario en cours. L'équipe est encore en convalescence, mais presque en état. L'approximation relève essentiellement d'une fatigue intense, tenace et... presque risible en fait.

Mais les choses évoluent doucement, à peu près dans le bon sens.

Donc...

tout va bien ?

**MENEURS ONLY !**  
CAMPAGNE  
ÉCLATS DE LUNE

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### PASSÉ PAS SI SIMPLE (4/4 - par François et Rafael)

Cette semaine, on termine donc le scénario en cours avec les descriptions des méchants de l'histoire. Ce sont les partisans de Melaus en poste autour de la planque des fusionnés hysnatons. Ce sont donc les sales bêtes que vos PJs vont devoir convaincre, soudoyer ou massacrer, avant de pouvoir mener leur mission de sauvetage à bien.

### UNE PLANQUE À PART

Avant de commencer le casting, une précision sur l'endroit et ses spécificités. Cette planque a posé des problèmes bien particuliers à Melaus, sur lesquels il est utile de revenir. En effet, récupérer et séquestrer des fusionnés n'est pas chose facile. Pour chaque mission, il fallait choisir une équipe d'élite, préparer l'enlèvement ou la capture, puis organiser le transport vers une planque.

Pour ce qui est des fusionnés qui nous occupent ici... pareil, mais en pire. Parce que tout cela devait être fait dans le dos d'une partie de l'organisation de notre méchant favori. S'attaquer à des Hysnatons, surtout aussi marqués et impliqués que ces trois-là, ne passerait sûrement pas avec le Miroir du passé. L'organisation est une force considérable au service de Melaus, et la perdre n'est clairement pas dans ses plans... tout comme faire une croix sur trois fusionnés puissants pour ses rituels.

Heureusement, la Mort carmin, elle, se fiche complètement de ses cibles. Il suffit de voir combien de fois dans son histoire elle s'est effondrée sous des conflits internes. C'est pour ça que Melaus a choisi des membres de cette société pour garder son vilain petit secret.

Mais là encore, il y a un hic. La Mort carmin est redoutablement efficace pour les choses simples et immédiates, du genre assaut brutal, massacre ou campagne de terreur. Mais elle n'a pas le même niveau pour les plans compliqués ou à long terme. Vos PJs doivent pouvoir en témoigner, voire s'attribuer quelques échecs retentissants à ce niveau là. C'est pourquoi Melaus a choisi soigneusement les gens responsables de cette planque. Des vicieux et des sadiques plutôt que des brutes épaisses. Des méchants à la Hannibal Lecter, plutôt que de petits Hitler du dimanche.

C'est le style des gens affectés à Marquelle-Pitié. Et maintenant, présentation.

### L'ÉQUIPE DE LA BIBLIOTHÈQUE

Ces trois personnes sont celles chargées de garder la planque elle-même. Il s'agit officiellement du « vieux gardien et ses deux fils ». Ce qui, de prime abord, paraît être une figure locale affublée de deux rejetons attardés, est en fait passablement plus sinistre.

Elhua Seneestre est un homme grand, sec et froid, d'une quarantaine d'années. D'origine délinaise, il n'apprécie que peu qu'on évoque son allure vorozione, et finit toujours par s'emporter et partir en diatribe sur les horreurs de la vie dans l'Hégémone. Il apprécie énormément sa ville adoptive, qu'il couvre de louanges à la moindre occasion. C'est évidemment une couverture, et Seneestre déteste tout autant les Dérivations que les Vorozions, ou n'importe qui d'ailleurs. Côté haine et mépris, Elhua est un humaniste ; tout le monde mérite d'être détesté.

Dreamcrusher, son Arme est une sadique assez typique de la Mort carmin, mais extrêmement spécialisée et raffinée. Plutôt que de pratiquer les actions de masses représentatives du gros de la faction, elle préfère le sadisme de proximité, raffiné, personnel, intime.

Par exemple, son fonctionnement consiste à avoir un Porteur attiré – le Maître – et un petit groupe de prétendants – les élèves. Le maître agit comme un Porteur classique, mais il a la charge d'élever et d'éduquer les élèves. Cela signifie souvent maltraitance et torture, psychologique mais pas seulement. Le groupe est une sorte de classe ouverte, style Grèce antique, mais avec davantage de sévices, de bâtons et de cruauté gratuite. Le style Sith, avec le BDSM cradingue et la manipulation extrême en bonus.

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](http://BadButa.fr), et postez sur notre Discord – [www.badbuta.fr/discord](http://www.badbuta.fr/discord)

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

Les « fils » de Senestre sont en fait ses élèves. Une paire de faux jumeaux qu'il a « adopté » après avoir massacré leur famille. D'abord motivés par l'idée de devenir porteur d'Arme et de se venger, les frangins se sont laissés prendre au jeu et sont maintenant en compétition pour devenir le prochain Maître. Ils ont à peine vingt ans, sont marqués et changés par leur vie au service de Dreamcrusher, et haïssent l'humanité entière autant qu'ils la méprisent.

Le trio assure une garde assez efficace de la bibliothèque, mais passe une bonne partie de la journée à se battre, se mener la vie dure et philosopher sur l'état navrant de l'humanité. Les jumeaux se font passer pour attardés pour éviter d'avoir à fréquenter trop de monde, et se tiennent à carreaux pour ne pas se faire remarquer. En revanche, depuis qu'ils sont en poste, une petite fraction des voyageurs et errants passant par Marquelle-Pitié disparaît mystérieusement. Il faut bien occuper les soirées pluvieuses...

### **Dreamcrusher**

Arme-majeure – Puissance 4 (320 points)

Masse décorée en acier irisé

Personnalité masculine

Affiliation : Mort carmin

Style : Manipulateur arrogant et sûr de son autorité. Méprise la violence incontrôlée.

Aspects : Autorité incontestable, Maltraitance psychologique, Repérer les faiblesses

Pouvoirs : Aura de désespoir, Biomécanique - oeil, Dégâts Spéciaux à Distance (projectile), Nappe d'ombre, plusieurs aspects critiques

Limitations : restriction vestimentaire (tenue stricte et sombre)

Motivation majeure : Tordre et manipuler ses subalternes jusqu'à les briser

## **L'ÉQUIPE DU GUET**

Peu après l'arrivée de la Mort carmin à Marquelle-Pitié, la petite milice locale fut mystérieusement massacrée pendant une sortie à l'extérieur de la ville. Cela a permis à Shocker et Vilestorm, deux Armes voyageant en couple, de faire une arrivée héroïque dans la région. L'enquête très efficace et le massacre de la bande de maraudeurs coupable du meurtre des miliciens, firent d'eux des figures locales, et bien vite, les nouvelles têtes du guet.

Les deux Armes se trouvèrent vite des seconds compétents – des nouveaux venus évidemment – et le guet devint une force stabilisatrice pour la ville. D'ailleurs, pour des partisans de la Mort carmin, l'équipe du guet est d'un calme assez étonnant. C'est dû en partie au commandement des deux Armes, plutôt à cheval sur la discipline, mais surtout à une pratique régulière du défoulement sur tout ce que le secteur peut connaître de déviance ou de chahut.

Les brigands du secteur, s'ils s'approchent trop de la ville, finissent en chiche kebab après des jours de tortures. Les paysans resquillant sur les taxes sont massacrés et étripés, familles comprises, en prenant le temps de faire durer les réjouissances. Seul cas où les coupables peuvent s'en tirer en vie : les viols. Les pervers sont simplement ramenés au poste du guet et soumis au même supplice que leurs victimes. Avec une équipe complète de miliciens motivés, la sanction est efficace, paraît-il. En tout cas, il y a peu de récidive et le bordel y gagne un client fidèle, quoique un brin traumatisé.

Il n'y a que le trio de la bibliothèque qui échappe aux réprimandes, au grand dam de Vilestorm. Mais ce sont les ordres de Melaus, et Dreamcrusher est officiellement le chef du détachement de la Mort carmin à Marquelle-Pitié. Alors elle supporte et prend son mal en patience...

### **Shocker**

Arme-majeure – Puissance 3 (260 points)

Épée à deux mains en acier

Personnalité masculine

Affiliation : Mort carmin

Style : Brute taciturne. Discipliné mais sanguinaire. Amoureux de Vilestorm.

Aspects : Charge dévastatrice, Intimidation, Maîtrise des attaques téléportées

Pouvoirs : Dégâts Spéciaux Maintenu (électricité), Reflexes surhumain, Téléportation de combat

Motivation majeure : Ne pas commencer les combats, mais les finir debout et dans une mare de sang

## Vilestorm

Arme-majeure – Puissance 3 (260 points)

Hache de combat en acier

Personnalité féminine

Affiliation : Mort carmin

Style : Dominatrice à l'esprit rigide et militaire. Amoureuse de Shocker.

Aspects : Défense au bouclier, Frappe vicieuse, Mener une troupe

Pouvoirs : Aura de peur, Dégâts Spéciaux Maintenu (électricité), Peur, Réserve de fluide

Motivation majeure : Dominer par la terreur

## L'ÉQUIPE DU BORDEL

Les foulonniers sont tombés très vite sous l'emprise de la Mort carmin après l'arrivée de la secte en ville, et sans que cela se remarque. Un soir, un duo d'Armes est arrivé pour une soirée de débauche, et au matin, une des Porteuses était morte d'une overdose toute bête. La direction paniqua d'abord, mais Mavrika, la patronne, s'aperçut vite que loin de s'énerver, l'Arme, Shernyad, était au contraire navrée du chambardement provoqué. Mavrika fut charmée, et devint aussitôt sa nouvelle Porteuse. Slave, l'autre Arme, resta aussi, clairement inféodée à Shernyad. En quelques jours, Mavrika était à la botte de Shernyad, et le bordel à la main de la Mort carmin.

Shernyad, Slave et leurs hommes sont l'équipe de communication et de ravitaillement de la Mort carmin à Marquelle-Pitié. Ce sont aussi les éléments les plus disciplinés et les plus fouteurs de merde. Cela provoque parfois des heurts avec l'équipe de la milice, mais les Armes s'arrangent autant que possible pour limiter les dégâts, et garder tout ça discret.

Mais l'équipe du bordel s'ennuie, et les moments où on frôle le dérapage sont nombreux. C'est pourquoi quand les bestioles de Mademoiselle ont fichu le camp, l'équipe s'est aussitôt portée volontaire pour foncer chercher des épices supplémentaires à Pôle. C'est aussi pourquoi ils ont préféré l'option « attaque de caravane » à de simples achats. Et c'est encore pourquoi ils ont ramené un quart de la caravane, enchaîné, comme nouvelles recrues pour le bordel. Aucun de ces choix n'était malin ou prudent. C'était juste fun, bourrin, et pas spécifiquement interdit par les ordres de Melaus.

Les foulonniers sont donc remplis d'esclaves rétives et terrifiées, certaines encore intactes au stock, prêtes à être servies aux clients lors de soirées spéciales. Autant de risques, d'opportunités pour un fureteur malin de s'apercevoir que quelque chose cloche décidément. Mais pour les gars de la Mort carmin, c'est essentiellement de la peur, des larmes et de la violence. Le sel de vie, en fin de compte.

## Shernyad

Arme-majeure – Puissance 4 (320 points)

Épieu en acier

Personnalité féminine

Affiliation : Mort carmin

Style : Haineuse envers tout ce qui s'écarte de son idéal de pureté (le vieux peuple ségion). Sadisme froid, méthodique et inhumain.

Aspects : Attaque sournoise, Éloquence venimeuse, Organiser une troupe, Torture

Pouvoirs : Détection du mensonge, Disparition, Poison, Vitesse surhumaine

Limitations : Cauchemars

Motivation majeure : Faire souffrir les impurs

## Slave

Arme-mineure – Puissance 2 (130 points)

Hache en fer rouillé

Personnalité neutre

Affiliation : Mort carmin

Style : Dévoué à l'Arme qui s'est imposée à lui. Servile et obséquieux.

Aspects : Attaques brutales, Protéger son dominant, Punir et maltraiter

Pouvoirs : Passe-muraille, Résistance à la douleur

Limitations : Restriction vestimentaire (vêtements déchirés)

Motivation majeure : Avilir tous ceux qui ne sont pas son dominant