

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Cette fois-ci, je fais court, puisqu'on commence déjà en digressant dans l'Opus proprement dit.

Bonne lecture donc.

NDLA – J'espère que je ne vais pas me faire engueuler pour la taille de l'édito ce coup-ci.

NDLR – Aucune raison. L'édito est court, mais la raison est valable et parfaitement justifiée.

NDLA – Heuuuu.. hein ?

NLDR – Quoi ? Choqué par le fait d'avoir fait ton travail pour une fois ?

NDLA – Non, juste par le fait de trouver enfin une excuse qui passe et détournable à l'envie, alors qu'il reste moins d'une vingtaine de Chagars...

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.

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

**MENEURS ONLY !**  
CAMPAGNE  
ÉCLATS DE LUNE

### PASSÉ PAS SI SIMPLE (1/2 - par Rafael)

Voici, enfin, le scénario suivant de la campagne Éclats de lune, après une petite mise au point / explication / remise en contexte. Ce n'est pas que ce soit le bordel... mais si même moi je m'y perds, on n'est probablement pas bien parti.

Donc, comme indiqué précédemment, mise au point rapide.

#### Avant de commencer...

Passé pas si simple est le premier scénario court d'un ensemble de petites aventures auxquelles vos Armes-Brisées pourront participer, qui les mèneront vers l'une des deux options pour « le grand final ». Dans la grande tradition du Seigneur des anneaux de Peter Jackson, cette campagne a plusieurs finals fort, qui s'enchaînent plus ou moins. C'était déjà là dans Bloodlust Classic, mais cette fois-ci, on va au moins vous prévenir, voire vous laisser le choix de l'enchaînement.

De même, les scénarios restants sont des aventures distinctes mais plus ramassées que celles que vos joueurs ont vécues jusqu'à maintenant. Surtout, elles peuvent s'enchaîner dans un ordre plus bordélique, ou même se mêler, s'annuler. Là encore, on va faire comme si vous deviez faire jouer tout ça à de vraies tables, et vous fournir des indications pour vous préparer sans trop vous bloquer.

Donc, en gros, il reste 7 aventures / étapes / morceaux :

*Passé pas si simple* – Les Armes-Brisées rencontrent Urkdun et Laeshék, et apprennent l'existence d'une planque où sont retenus plusieurs fusionnés hysnatons. C'est l'occasion de faire une bonne action, tout en recrutant quelques alliés potentiels pour les combats à venir.

*Mariage(s) au sommet* – Les PJs sont invités au mariage de Maerialle des Ombres d'Egide et Brillant du Bret de Fond-aux-pignes. C'est une distraction dans l'ambiance actuelle un brin tendue, mais aussi l'occasion de monter très haut dans les beaux quartiers. Cela permettrait potentiellement de s'y faire quelques alliés, voire de pousser quelques enquêtes en cours.

*Recherche Moyanne désespérément* – Excellent exemple de ce que j'ai décrit plus haut. Moyanne, à moins que vous n'ayez décidé de la tuer lors du scénario 8, sera justement dans les palais, et aura besoin d'aide pour se tirer de ce mauvais pas. Ce sera aussi l'occasion d'en apprendre plus sur la situation du trône impérial.

*Jangwa, entre deux âges* – Puisse qu'on parlait d'alliés pour l'affrontement à venir, l'Arme la plus puissante du continent et son Porteur attiré sont sûrement au menu, n'est-ce pas ? Mais il pourrait y avoir quelques soucis dans cette histoire-là aussi...

*La compagnie des fous* – une compagnie mercenaire obtenant le droit exceptionnel d'entrer dans Pôle pour l'anniversaire de l'Empereur, c'est une occasion en or ou une très mauvaise nouvelle. À vos joueurs de faire le maximum pour s'assurer que les fous seront dans leur camp au moment fatidique.

*Le dernier soir* – La première option pour le grand final de cette campagne. Les PJs ayant réuni informations et alliés, s'incrûstent dans le dénouement du plan de Melaus pour le faire dérailler. Évidemment, celui-ci s'y attend et aura aussi rassemblé quelques surprises. Un final tout en finesse, si vous aimez la finesse à la Conan(1) du moins, et les visions d'apocalypse avec sons, lumières et effets de zone.

*La seconde aube* – Deuxième final, ou premier si vous préférez la jouer comme ça, avec l'anniversaire de l'Empereur. Résolution d'une série de plans compliqués dont vos PJs ont croisé quelques traces, et peut-être gêné les conspirateurs. Une fois de plus, il sera possible d'influencer l'avenir du continent entier, à condition de ne pas trop s'emmêler les pinceaux.

Et... c'est tout. Ça suffit non ?

(1) Ceci n'est absolument pas une blague, et la finesse et les moments de complexité de Conan n'ont rien à envier à ceux d'un Game of Truc ou d'un J.R.R. Lovecraft. Mais si vous êtes encore là, à jouer à Bloodlust en 12023, vous devez déjà en être convaincu.

## **PASSÉ PAS SI SIMPLE ( Enfin. Navré pour le faux départ... )**

Vous connaissez maintenant Urkdun et Laeshkek, fringants et sympathiques membres de la machination de Melaus, présentement en rupture avec leur ancien mentor et employeur. Reste à les présenter à vos personnages.

Nous allons passer là-dessus rapidement, avant d'aborder les possibilités offertes aux PJs dans le prochain Opus. Toute cette partie, avant l'expédition pour libérer les fusionnés, va largement dépendre de vos PJs et de leurs capacités à accepter de l'aide sans se méfier de tout le monde.

Cette rencontre avec Urkdun et Laeshkek est la première pierre posée sur le chemin qui mènera votre groupe à la confrontation avec Melaus. Ça va être l'occasion de leur raconter tout ce qu'ils n'ont pas encore compris de ce que prépare cette sale bête. Selon votre manière de mener, ils peuvent être en train de deviner les prémisses, ou savoir l'essentiel du plan hormis quelques détails. Dans les deux cas, cette rencontre vous permettra de boucler cette présentation et de satisfaire la curiosité des joueurs. Vos PJs sauront enfin à qui ils ont affaire, et le danger qu'il représente.

Puis ils pourront commencer le chemin qui les mènera vers la confrontation finale, en accumulant informations et alliés. Chaque info, chaque alliance, sera un avantage dans cet ultime duel. Chaque zone d'ombre, chaque Arme abandonnée à Melaus, un avantage pour lui.

C'est ce que vous devez réussir à faire passer à votre groupe, pour les motiver et soutenir toute cette partie de la campagne.

### **Rencontrer le duo**

Urkdun et Laeshkek posent un problème scénaristique mineur, qu'il vous appartient de résoudre. Ce sont des PNJs utiles et informés, souhaitant parler aux PJs, et plutôt de bonne volonté. Pour le groupe, c'est une bonne nouvelle. Pour les joueurs et le meneur, c'est anti-climatique au possible. C'est l'équivalent d'un indice posé sur un plateau d'argent dans un scénario d'enquête. Il faudra donc essayer de rendre la rencontre intéressante, amusante ou stressante, afin de ne pas laisser cette impression de facilité devenir trop évidente.

Le duo, normalement, devrait procéder ainsi : Ayant l'assurance, par les rêves de Laeshkek, que les PJs sont la solution à leur problème, ils vont chercher à les rencontrer. Pour ça, Laeshkek va rêver autant qu'il le peut des PJs, essayant de savoir où ils vont être le lendemain, pour les approcher.

Sauf que, vu leur précédente rencontre, ils craindront évidemment que les choses dégénèrent. Ils n'ont plus de combattants, de serviteurs ou d'insectes bizarres pour s'assurer que les PJs se tiendront tranquilles. Même si quelques membres des Miroirs ont suivi Urkdun dans sa fuite, ils doivent rester discrets. Après tout, Melaus est aussi à Pôle ou à proximité, et lui a encore beaucoup trop d'alliés.

À vous de voir comment rendre cette rencontre intéressante. Selon le style de vos PJs, la manière dont ils vivent – meute serrée ou souvent séparés – ou leurs tendances agressives ou peureuses, voici quelques options.

– Le duo tente d'approcher un PJ seul en public, dans une zone où il se sentira en sécurité. Évidemment, ils s'y prennent mal et le PJ se retrouve nez à nez avec Urkdun sans l'avoir vu venir.

– Le duo décide de se faire repérer plutôt que l'inverse. Ils essaient de se placer sur le chemin des PJs, bien visibles, mais aussi bien suspects du coup. Ils peuvent même apprendre grâce au rêve ce que cherche les PJs à ce moment-là, et décider de s'en mêler pour "commencer sur de bonnes bases".

Les PJs arrivent donc et trouvent le duo enquêtant sur la même chose qu'eux. Explicable, oui, à condition de réussir à discuter.

– Ne trouvant pas de solution, le duo décide d'enlever un proche du groupe pour forcer la rencontre. Cela pourrait dégénérer, mais le PNJ enlevé comprend ce qui arrive dans les grandes lignes et finit par jouer les intermédiaires.