

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Vous connaissez le jeu de l'édito ? C'est un peu comme « Ni oui, ni non », sauf que là c'est le premier qui écrit un édito intéressant ou en rapport avec le sujet du jour qui a perdu.

Je ne suis pas encore un champion, mais honnêtement, je m'améliore...

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.

# BLOODLOST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

**MENEURS ONLY !**  
CAMPAGNE  
ÉCLATS DE LUNE

### VOIR PÔLE ET MOURIR (2/1 - par Rafael)

#### • SUJET DU JOUR :

→ Premier jour à Pôle

#### • ÉVÈNEMENT DÉCLENCHEUR ?

On reprend simplement là où on en était précédemment. Les Armes Brisées viennent d'arriver à Pôle et vont choisir quoi faire, qui aller voir, quelles urgences traiter en premier. Si certains choix seront complexes et donneront lieu à un opus entier, nous allons couvrir les possibilités évidentes et simples.

Nous vous proposons aussi une petite liste des possibilités plus compliquées. Ce sera en quelque sorte un « Prochainement dans les Opus » puisque nous couvriront toutes ses pistes à mesure des numéros à venir. Prêts ? On y va...

#### • LES ÉVÈNEMENTS EN COURS

Côté ambiance générale, l'agitation politique en ville est plus perceptible et donne lieu à quelques rumeurs, mais rien de différent de ce dont nous avons parlé dans l'Opus #265. Sinon, la capitale est égale à elle même.

→ Les news sur l'Ordre nouveau...

L'Ordre nouveau, en réalité, s'est un peu monté la tête sur les Armes Brisées, et les prend réellement pour des alliés. Une seule raison à cela : la Mort carmin est officiellement devenue un repaire d'Hysnatons et de gens pas conformes, et cela déplaît fortement à l'Ordre. Si les PJs jouent le jeu, ils pourront récupérer des infos, quelques soutiens et se faire des amis dans la faction, au prix de leur dignité.

Attention toutefois : si les abrutis de base de l'Ordre sont manipulables et bas de plafond, ce n'est pas le cas des pontes, surtout pas des porteurs d'Armes.

La famille Grandier-les-purs est le meilleur moyen d'illustrer cela, d'autant qu'ils ont déjà pris contact. Selon l'attitude des PJs et la manière dont ils ont traité Léanore, il y a de multiples façons de jouer ça, mais rappelez-vous que les racistes, à partir d'un certain niveau de pouvoir et de financement, cessent d'être amusants ou ridicules. Ce sont des ordures considérables, haineuses et rancunières.

→ ... et celles sur la Mort carmin.

Les membres de la Mort carmin ne sont plus les bienvenus dans Pôle depuis quelques semaines. Pôle n'était déjà pas un terrain de jeu facile pour eux, vu son niveau de sûreté global, mais depuis peu, la faction est officiellement interdite en ville et ses membres chassés des murailles.

C'est à cause de plusieurs affaires ayant eu lieu au cours des deux mois passés, impliquant des membres de la faction et leurs nouveaux amis : les Miroirs. Cette faction – le Miroir du passé – est composée uniquement d'Hysnatons très revendicatifs sur leur statut, leurs droits et les violences qu'ils ont subis.

Il y a toujours eu des Armes pour se revendiquer protectrices des Hysnatons ou fans de tel ou tel style, mais la constitution officielle et agressive d'une faction pro-hysnatone est une surprise pour beaucoup, et pas forcément rassurante si elle s'allie directement avec les fous furieux de la Mort carmin. L'administration de Pôle, avec sa diplomatie et son efficacité habituelle, a réagi en chassant les deux factions de ses rues, sans distinction. Malheureusement, c'est plus facile à dire qu'à faire, et des incidents ont eu lieu. Des porteurs d'Armes hysnatons, sans aucun lien avec l'affaire, ont été chassés, voire attaqués quand l'Ordre nouveau s'en est mêlé. Autant dire que l'ambiance n'est pas retombée et que le sujet est extrêmement chaud...

## PROCHAINEMENT DANS LES OPUS...

- Retrouver les alliés de l'Éclipse, les Hadits et les Premières.
- Jangwa et Sunbeam... Nounou II
- Secourir / venger Moyane
- Le mariage de Brillant
- Le Miroir du passé, ami ou ennemi ?
- Les ombres du palais impérial
- Melaus, match retour
- La fin du monde...
- ... ou pas.

(Ordre et listing non-contratuel...)

(1) Pour rappel, puisqu'on est à Pôle, les poches de magie ne sont pas trop un problème (cf. Métal page 340 et Opus #06).

Le quartier étant à la périphérie de la vieille ville elfique, il est en bordure de l'effet d'absorption d'Exal de Pôle. Une poche peut s'y créer mais elle se résorbe bien plus vite qu'ailleurs. D'ailleurs le simple fait qu'il reste une poche quelques jours après est la preuve que les combats ont été un festival d'Exal.

### → **Foncer secourir Tyria**

Ce devrait être le but évident de la plupart des groupes, et ce sera une expédition plus simple que prévue. En réalité, Tyria n'est plus là bas depuis plusieurs jours, et les PJs se retrouveront face à un carnage.

Le quartier en question, les Halles-Orsénne, est une zone en périphérie de Pôle dont le mur n'est plus qu'un gruyère et qui voit passer régulièrement les attaques de Piorads ou de bandes de bandits always. Les défenses se sont réorganisées plus à l'intérieur, et des troupes sont parfois affectées dans le coin à titre de punition ou de formation accélérée, quand les mois sont particulièrement agités (Conquêtes et Désolation, surtout).

L'endroit où était retenue Tyria est une ancienne auberge fortifiée bien connue, et l'un des points forts de la défense du quartier. C'était aussi un endroit mal famé, tenu par un groupe d'Hysnatons bizarres ; une sorte de gang, moitié famille, moitié troupe militaire : les écailles de Zek. La bande, en plus de trafics divers, se faisait payer pour garder les rues et protéger quelques familles pendant les attaques, ce genre de services.

Depuis quelques années, le groupe s'était mis en cheville avec des Porteurs vraiment agressifs et barrés. Mais deux semaines avant l'arrivée des PJs, les choses sont parties en vrille. Les combats ont éclaté sans prévenir, au milieu de la soirée, alors que le gang festoyait avec une bande alliée. Ça a été violent, intense, et personne n'a osé venir s'en mêler avant le lendemain matin. Les premiers curieux ont été accueillis par un champ de ruines, des cadavres, et « une impression vraiment bizarre ». Des militaires sont passés depuis, mais ne sont pas restés, et n'ont fait que poser quelques questions sans véritable enquête.

Si les PJs s'aventurent dans l'auberge, ils constateront que des combats de Porteurs ont eu lieu, au point de laisser une poche de magie encore sensible<sup>(1)</sup> – l'impression bizarre. C'est d'ailleurs sûrement ce qui a interrompu le combat.

Les cadavres – vieux de deux semaines... – sont ceux de Porteurs, donc variés en race comme en style. En fait, ce sont essentiellement des membres de la bande de Melaus, dont un bon tiers d'Hysnatons. Et il sera vite évident qu'ils se battaient... entre eux. Vu le délai et l'état de l'endroit, pas facile d'en savoir plus, mais un tour dans les caves confirmera la présence de plusieurs cellules bien équipées pour accueillir des prisonniers. Elles sont toutes vides, et un cadavre de combattant, dans l'une d'elles, a été à moitié dévoré.

En réalité, cher meneur, le groupe d'Hysnatons s'est retourné contre Melaus et la Mort carmin. Cela s'est passé dans des circonstances un peu particulières sur lesquelles on reviendra rapidement, mais c'est un premier indice que les choses ne sont peut-être pas si désespérées que ça. Il y avait bien deux prisonniers ici. Tyria évidemment, qu'un membre des écailles est venu libérer pour gagner une alliée au milieu du bordel, et un autre fusionné, qui a malheureusement le réveil un peu grognon et a commencé à tuer sans poser de question.

Tyria a fui sans demander son reste, mais elle attend déjà les PJs ailleurs.

Soit le groupe lui a donné assez d'informations pour qu'elle trouve elle-même les Hadits ou l'Éclipse, soit elle aura utilisé leurs discussions pour se poser à un endroit où elle sait que les PJs ont leurs habitudes.

## ● **LES FIGURANTS UTILES**

### → **Humbert Lampou**

C'est l'enquêteur en chef de Murs et Marches qui s'occupe entre autres du quartier des Halles-Orsénne, et c'est lui qui est venu enquêter après le massacre. C'est un officier passe-partout, gros et bourru, mais redoutablement malin. Si vos PJs ratent un indice ou ont du mal à interpréter les infos, il peut servir de cerveau de secours, sans en avoir l'air. Sinon, il apprécie de passer pour un idiot utile et s'en satisfait parfaitement, à moins de tomber sur des gens intéressants, ce qui est rare dans sa vie.

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

### → **Les PJs doivent retrouver Tyria**

C'est le seul élément obligatoire de ce passage. Que ce soit auprès d'un allié, dans une auberge dont ils ont parlé avec elle, ou chez un proche cité au hasard dont elle aura retenu le nom. Simplement, les PJs doivent remettre la main sur Tyria.

Libre à vous de transformer ça en véritable enquête, compliquée et difficile, ou de simplement faire poper la demoiselle chez les Hadits. Les PJs ont bataillé pour l'approcher, la convaincre, l'aider. Il est temps qu'ils aient une nouvelle amie / alliée en récompense de leurs efforts.