

On avait dit qu'on ne ferait de vrai édito qu'en cas d'utilité ou de news.

Voilà, c'est tout.

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](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

### Crise d'adolescence (3 – par Rafael)

#### L'établissement d'accueil des enfants surnuméraires, faillites, surventes et déstockages

La Faillite, comme l'appellent ses résidents, est une vieille institution, créée il y a presque un siècle par une compagnie d'importation d'origine batranobane. Pour réduire ses taxes à la capitale, elle avait monté une arnaque légale, très rentable, l'obligeant simplement à entretenir une œuvre caritative quelconque. Ayant des problèmes de vols près de ses entrepôts, à cause d'enfants abandonnés, elle fit d'une pierre deux coups en créant la Faillite. Des fonds furent confiés à quelques indépendants idéalistes pour entretenir et faire tourner le truc à minima, et ne pas faire de vague. Sauf que les imbéciles crurent à leur mission et décidèrent de vraiment aider les enfants.

La Faillite accueille donc depuis lors des enfants esclaves de tous âges, saisis par la justice, abandonnés au ruisseau, ou perdus pendant un transfert et récupérés par la milice. Il y a en général une cinquantaine d'enfants, également répartis du bambin immature jusqu'à l'adolescent de quinze ans.

Le personnel est très bigarré, Dérigions ou Alwecs surtout, avec un couple de Batranobans à l'administration légale et une Gahdare âgée à la comptabilité. C'est en partie dû à la paie misérable offerte par l'établissement, mais surtout, presque tout le monde est originaire de la Faillite. D'ailleurs, le quartier est truffé de travailleurs, serveurs ou artisans ayant grandi dans la vieille bâtisse.

La compagnie mère fini par oublier l'existence de la Faillite au détour d'une réorganisation, trouvant au passage des solutions plus rentables pour obtenir des détaxes. La Faillite, toujours plus ou moins inquiète de cette entité malveillante perchée au-dessus d'elle, profita de l'occasion pour couper les ponts en toute discrétion. Cela fait bien trente ans que la compagnie An'Arbatan ne verse plus les fonds nécessaires à la Faillite, qui dépend donc de trois sources de revenus.

La première est le travail d'anciens pensionnaires, qui sont restés attachés à l'endroit malgré leur départ. Une autre branche de la grande famille qu'est devenu l'endroit.

La deuxième source, ce sont les dons désintéressés et plus ou moins réguliers de plusieurs nobles et notables, soutiens de la Faillite convaincus de l'utilité de l'œuvre.

#### Les Gerfiers

Et enfin, malheureusement, il y a une bande organisée de pillards de caravanes, qui force les enfants à servir d'espions et d'informateurs dans les caravansérails. Cela fait un peu plus d'un an, mais la Faillite craint que cette influence, malgré son apport financier, ne provoque un jour sa fermeture.

Les Gerfiers sont une bande de libres routiers – comprenez bandits de grands chemins – établis sur la route des épices. Des salopards sans âme, qui ont découvert l'histoire de la Faillite en faisant boire une bande de gamins juste pour s'amuser. Gripaud, l'un des lieutenants, s'est aperçu que l'orphelinat opérait sans aucun soutien solide, et sans attache avec la compagnie officiellement fondatrice de l'œuvre – les caravanes An'Arbatan. Il a donc décidé de jouer les gros bras pour forcer les mômes à travailler pour eux et l'encadrement à fermer les yeux. Il fait des dons de temps en temps pour les apparences et pour museler la direction.

Il y a toujours, au moins, une douzaine de mômes, garçons essentiellement, entre huit et douze ans, qui traînent dans les marchés et les caravansérails pour gratter des informations ou filer des clients intéressant la bande. C'est dangereux pour les mômes, mais refuser signifie prendre une correction, au moins, et mettre la Faillite en danger.

Sauf qu'après un an à utiliser les mômes ainsi, les Gerfiers commencent à avoir d'autres idées. Cela concerne les adolescents en âge de quitter la Faillite en particulier. Pourquoi ne pas simplement écrémer un peu les départs et vendre un ou deux gamins de temps en temps ? Disons à un bordel, ou à un client pas trop regardant sur les papiers ? Après tout, esclave un jour...

## **L'encadrement**

La Faillite est dirigée de manière assez originale, par un conseil d'organisation composé de tous les membres de l'encadrement, du directeur en titre jusqu'au gardien de nuit. Si le règlement officiel donne le dernier mot au directeur seul, la grande famille de la Faillite s'organise autrement, puis truque ses comptes rendus pour se donner un air respectable, classique, dérigion.

En réalité, la Faillite décide de tout en commun, chacun ayant simplement son domaine de compétence. Mais on discute, on débat, on apprend chacun les uns des autres. Même les enfants sont conviés à certaines réunions, simplement parce qu'ils sont concernés.

Comble de la bizarrerie, depuis quelques semaines, il y a une nouvelle habitude qui s'est mise en place. Chaque soir, au repas, un enfant prend la parole pour raconter sa journée, un moment qui l'a marqué, ou un souci qu'il a et sur lequel il aimerait l'avis du groupe. Officiellement, c'est une méthode pour aider les gamins à s'habituer à prendre la parole. Dans l'ambiance fraternelle et détendue, même les plus timides arrivent à se lâcher, à trouver leur voix... et les problèmes ressortent mieux et sont réglés.

Et vous allez rire, mais cette prise de parole est, à l'origine, l'idée d'un petit nouveau de l'encadrement. Un garde et un homme à tout faire du nom de Jang-heu.

## **Jang-heu ?**

Le jeune Jang-heu est arrivé à la Faillite il y a quelques semaines, accompagné de deux pensionnaires qui l'avaient rencontré sur un marché. À la recherche d'un travail, il s'était lié d'amitié avec les mômes et les avait volontiers suivi jusqu'à l'établissement. Le directeur, après un entretien un brin suspicieux, dû se rendre à l'évidence : c'était un authentique gentil, pas avare d'effort au travail, et son envie palpable de côtoyer les enfants ne cachait rien de louche. Jang-heu est donc devenu garde, homme à tout faire, cuisinier débutant et nouveau chouchou des enfants.

Depuis son arrivée, les choses se passent étrangement bien à la Faillite, et pas mal de problèmes du quartier sont même en train de se régler. De là à penser que Jang-heu est un véritable porte-bonheur, il n'y a qu'un pas.

L'arrivée des joueurs devrait décider de ce que cela veut vraiment dire.

## **Comment marchent les Pères – ou presque Père – en réalité ?**

Pour commencer, nous allons laisser de côté l'aspect Magie pure. Jangwa ne maîtrise pas – ou pas encore – ce trait des Pères. Mais il est déjà en train de découvrir la principale caractéristique de la vieille race des jungles. L'empathie totale.

Et croyez-moi, avec ça à disposition, on se passe très bien de la magie du fluide.

Jangwa, comme ses ancêtres, est capable de ressentir l'état émotionnel des personnes qu'il côtoie. Les émotions sont perçues comme des couleurs, et leurs fluctuations, leurs orientations, comme des motifs ou des vagues. C'est l'origine d'une partie de la picturale gadhare, vous l'aurez compris. Mais les Pères sont aussi capables de sentir les possibilités d'évolution des émotions, la manière d'influencer ou de contraindre, de guider ou de subjuguier. Avant même que vous lui parliez, un Père sait comment vous vous sentez et devine pourquoi.

À mesure de la conversation, il sait quel style de réponse vous mettra dans quelle disposition. Ce n'est pas de la lecture de pensées, évidemment. Du moins pas au début. Mieux il vous connaît, plus cela devient efficace et précis. Devenir proche d'un Père, c'est devenir un livre ouvert pour lui.

C'est bien ce qui se passe dans le quartier. Jangwa, doucement, s'installe et s'habitue. Il apprend à connaître les gens de la Faillite, à savoir de quoi ils ont besoin ou envie. C'est d'ailleurs la même chose avec les gens du quartier. Il prend ses habitudes, découvre qui fait quoi dans les rues alentour. Mû par une sincère envie d'aider la Faillite, il se fait des amis, sert de médiateur ou règle un différend l'air de rien... et les choses se mettent en place. Le plus drôle dans cette histoire, c'est qu'il fait ça sans comprendre que c'est une forme de sorcellerie, d'influence paranormale. Il fait vraiment ça pour aider ses amis.

Il n'y a qu'un problème pour Jangwa ; une catégorie de personnes qu'il ne peut pas lire ou influencer, et qu'il sent instinctivement différentes. Les porteurs d'Armes. Le lien avec une Arme-Dieu protège et isole le Porteur de l'empathie totale de Jangwa. Et devinez qui, justement, va devoir gagner sa confiance ?

*Dans le dernier (cette fois ça devrait être bon...) Opus de cette section :*

Comment ramener Jangwa sans guerre généralisée ?

Sunbeam donne enfin signe de vie. Bonne ou mauvaise nouvelle ?