

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ANNÉE 2015

Chagars Enchaînés n° 47 à 72

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°47 - 14 JANVIER 2015

Voici le premier Chagar de l'année 2015, avec la fin de notre série sur les noblesses structurées de Tanæphis.

LES NOBLES FAMILLES BATHRAS

Dans la Nation, le terme « noble » n'est pas une classe ni un titre, c'est un simple adjectif. On peut parler de la noblesse d'un cheval de course, ou flatter un camelot en l'appelant « noble commerçant des rutilantes rues de cette glorieuse cité ». Aucun membre de la véritable noblesse ne prendra mal de voir son statut ainsi dévalué. En effet, ici « noble » se dit « Bathras ». Ce n'est peut être qu'une manière de voir les choses, un point d'étiquette ou un jeu sur les mots, mais ce genre de jeu est l'occupation et l'amusement préféré des-dits Bathras, alors autant vous y habituer.

Les grandes familles

L'Ouest est dominé par cent-onze familles particulièrement riches et puissantes, nommées familles Bathras⁽¹⁾. Elles tirent leur pouvoir de deux sources inépuisables. La première est la richesse de chaque famille. Il est presque impossible de chiffrer exactement les biens de chacune, mais les cent-onze familles Bathras et les familles qui leur sont directement affiliées possèdent la presque totalité des richesses de l'Ouest. Le reste est réparti entre les quelques originaux qui souhaitent – et peuvent – rester hors du jeu, les petites mains de toutes sortes qui pullulent et possèdent assez pour vivre et ne pas mourir d'ennui, et la masse immense des esclaves et des déshérités, qui ne possèdent rien que leur malheur et leur peau – et ce n'est même pas le cas des esclaves.

La seconde source du pouvoir Bathras est dans les alliances. Les familles n'agissent jamais sans suivre un code précis, dont la règle élémentaire est de travailler d'abord avec d'autres Bathras, avant de chercher quelque autre solution que ce soit. Cette proximité et ce code ont construit un réseau d'alliances, de contraintes et de menaces mutuelles qui forment, au sommet de la Nation, un corps solide et cohérent.

Au-dessous des Bathras, on trouve les commerçants, les épiciers, les artisans et les serveurs. Eux aussi sont organisés en familles, et servent simplement d'autres familles, qui en servent d'autres jusqu'à servir l'une des familles Bathras. C'est une structure solide et souple à la fois, où tout le monde assume une part de travail. Rappelez-vous bien que chez les batranobans, ne servir personne, c'est n'être personne. Même les Bathras n'échappent pas à cette loi, puisque chacun d'eux, y compris le maître de chaque famille, sert sa propre famille avec dévotion.

Le conseil des épiciers

Si les Bathras travaillent ensemble pour dominer l'Ouest, ils sont trop nombreux et trop souvent en bisbille, pour travailler efficacement à construire un avenir commun. C'est à cela que sert le conseil des épiciers. Il s'agit d'un groupe de treize familles, sélectionnées au sein des Bathras, et dont chaque chef a reçu une des légendaires bagues du conseil. L'origine de ces bagues est un mystère soigneusement protégé par les Bathras, même si on ne comprend pas bien l'utilité d'un tel secret. Évidemment, il existe une bonne centaine de rumeurs et d'histoires à ce sujet, mais aucune suffisamment crédible pour vraiment surnager.

Le conseil travaille à l'établissement de plans généraux pour favoriser tel ou tel aspect du développement de la Nation. Ce sont des plans à long terme, visant à faire grandir l'Ouest en puissance et en richesse. Toutes les familles Bathras sont impliquées dans ces plans, et toutes en tirent des bénéfices, d'une manière ou d'une autre. Ces plans ont – par exemple – conduit à la mise en place de la route des épices, à la colonisation des hautes vallées du thé dans la chaîne du sel, et à la conquête des feux d'Hélès. Le conseil s'occupe aussi des plans d'urgence lorsqu'un problème éclate qui requiert une réaction importante. Le conseil examine alors le problème et fait appel aux familles ayant les meilleures armes pour l'affronter. Ces urgences sont une bonne occasion pour une famille de monter dans la hiérarchie informelle qui sous-tend la structure Bathras.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



(1) - Note concernant le terme Bathras : Le B est toujours majuscule, et le S invariable à la fin. La prononciation correcte est Bath/rass, avec Th à l'anglaise et S final sifflant.

Notez bien que les familles non-baguées ne travaillent pas « pour » le conseil, et ne lui sont pas inféodées. Chaque famille travaille pour elle-même avant tout. Mais pour le bien et l'avenir de la Nation, elle participe aussi aux plans généraux ou d'urgence, d'autant plus volontiers qu'il y a des bénéfices à en tirer.

Pour qu'une famille intègre le conseil, il faut qu'une place se libère. Cela arrive lorsqu'une famille perd de sa puissance commerciale, prend de mauvaises décisions qui mettent un plan en danger, ou essaie de tirer trop de profits personnels d'une situation donnée. Certains ne se satisfont pas d'une place parmi les treize familles les plus influentes, et essaient d'amasser trop de pouvoir, ou de contrôler d'autres familles baguées. La punition est toujours la même : la famille fautive est exclue du conseil et reprend sa place parmi les cent-onze. Pendant de longues années, elle paie son offense en servant les Bathras. Elle perd ses meilleurs contrats au bénéfice de ses concurrents, et se retrouve toujours exclue des plans les plus juteux. Évidemment, elle reste une famille Bathras, donc plus riche et favorisée que l'essentiel de la population tanaphéene. Mais tout de même, à leur échelle, la punition est terrible.

Le conseil récupère la bague, et après de longues négociations, comptes et réflexions, la confie à une nouvelle famille qui rejoint le conseil. Elle prend alors part aux décisions, comme si elle était des leurs depuis toujours, ce qui est vrai d'une certaine façon, compte tenu de la proximité des Bathras.

Pour finir, signalons qu'une bague n'est que le symbole d'une place au conseil. Voler une bague ou tuer son porteur ne confère aucun pouvoir à une famille, et ne donne aucun droit à siéger parmi les treize. Une bague doit être attribuée par le conseil, et ne peut être obtenue autrement.

La vie parmi les Bathras

Comme on l'a dit, être Batranoban, c'est servir sa famille. Pour un homme du commun, cela signifie servir un patron pour ramener un salaire parfois insuffisant et faire vivre les siens. Au travers d'un maître, on sert le patron de ce maître, celui du patron, et tous ceux-là jusqu'en haut. On ne sait parfois rien de ce qu'on doit vraiment faire, ou alors on doit sans cesse improviser ou se tuer à la tâche parce que les désirs de ceux d'en-haut ont brusquement changé. Même si on a la chance de servir un homme intègre ou gentil, celui-ci subit les caprices d'un mieux-placé que lui, et au final, les ennuis dégringolent toujours le long de l'échelle jusqu'à blesser quelqu'un. Les plus gâtés sont peut-être les esclaves, qui n'ont que des tâches simples et sans conséquence à faire, et meurent de toute façon trop vite pour se lamenter longtemps.

Pour les Bathras, « servir » signifie servir une famille de proches, avec une idée assez précise des intérêts et des buts de chacun. Infiniment plus confortable, cette situation est encore améliorée par les conditions de vie. La facilité, le confort, les distractions ; il ne manque rien dans la vie d'un Bathras. Bien sûr, il travaille, mais ce n'est pas le labeur éreintant d'un serviteur. L'essentiel de la vie d'un Bathras est passé à consulter des livres de comptes, des rapports et des propositions. Le tout se fait grâce à une pléthore de serviteurs en tout genre, qu'un Bathras doit coordonner, commander, récompenser et punir. Le chef de famille, de son côté, organise et surveille ses enfants et ses protégés, jeunes frères, cousins et neveux, tout en veillant aux intérêts de la famille.

Tout cela, pour fonctionner, nécessite de nombreux codes, protocoles et conventions, afin de ne pas sombrer dans un chaos où tout le monde manipule tout le monde sans remords. En apparence, la manière dont fonctionnent les Bathras est d'une horrible complexité, et embrouille toujours les choses, parfois au point de les rendre impossible. C'est pourtant l'inverse : cette étiquette permet de structurer les échanges, de ralentir, de calmer et de clarifier les choses.

En l'employant, chacun est forcé de prendre son temps, d'exposer ses buts, dans une ambiance polie et calme, malgré toutes les tensions et les dangers souterrains.

L'origine des familles Bathras

Selon la croyance batranobane, ces familles auraient leur racines dans l'ancienne grande noblesse de la côte, du temps de la civilisation bathrahabane, au cœur de l'âge des mythes. Cette mythologie fondatrice et la structure qui en découle reposent sur un document compilant les noms des familles, leur généalogie, et la structure complexe de leurs possessions et alliances. Les documents accumulés forment un énorme ensemble que les Bathras appellent « le Livre », gardé dans une tour de la citadelle du conseil, à Durville.

Il n'y a donc ni nouvel anobli, ni haut-fait qui permette de devenir un Bathras. Pour l'être, il faut naître dans une des cent-onze familles. Notez que les alliances par mariage existent tout de même. Si les « nouveaux nobles » et les guildiens qui achètent un titre par épousailles choquent encore dans l'Hégémone, ce n'est plus un soucis depuis longtemps ici. Bien sûr, épouser une fille de Bathras ne fait pas de vous un Bathras – comment une femme pourrait-elle conférer un titre si noble ? – mais ses enfants seront Bathras, et dès le mariage, vous deviendrez un membre direct du cercle familial. Un avenir parfait pour vos descendants, et une vie parmi les puissants pour vous. Qu'espérer de mieux ?

Une autre version de l'origine des Bathras soutient que les familles seraient nées lors de l'invasion de l'Ouest par les Dérigions. C'est même la version la plus connue en dehors de la Nation. Selon cette histoire, les Bathras auraient été les administrateurs désignés par l'occupant après la conquête de la Nation par l'Empire naissant. Les Bathras auraient profité de leur position pour s'emparer peu à peu du pouvoir, et amasser une fortune considérable. Puis ils auraient orchestré la réécriture de leur histoire pour se donner une origine bien plus ancienne, asseyant un peu plus leur influence sur la population. Lorsque l'Empire commença à s'affaiblir, ils étaient les mieux placés pour organiser le rachat de la Nation, puis sa rupture avec Pôle. Au sommet de la société batranobane, habitués à négocier avec l'Empire, comment auraient-ils pu échouer ? Et pourquoi auraient-ils dû ensuite déléguer une part, aussi petite soit-elle, de leur pouvoir sur le peuple ?

Le conseil des épiciers et la guilde des épiciers

Les étrangers ont parfois du mal à faire la différence entre les rôles du conseil et de la guilde. Ce n'est pourtant pas si difficile :

Le conseil est composé de treize familles Bathras, et décide des plans et des orientations de la Nation. Les cent onze familles travaillent ensemble à la réussite de ces plans.

La guilde est une structure administrative, chargée de gérer le commerce des épices. En réalité, la guilde s'occupe de presque tous les aspects administratifs de la Nation, afin de décharger les familles de ce genre d'embaras triviaux. La guilde est au service du conseil, même si elle n'hésite pas, parfois, à lui rappeler certaines réalités un peu déplaisantes.

La situation dans l'Ouest

Depuis le début de la crise du conseil en 1033 dN, les familles Bathras se déchirent de toutes les manières possibles pour essayer de reconstituer un conseil stable, sans jamais y parvenir. Quatre bagues sans famille sont aux mains du conseil, et les neuf familles restantes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur les candidats à promouvoir.

Plusieurs camps se sont constitués, brisés, changés, au fil de cette décennie, sans que personne ne trouve de solution. Chacun a soigneusement calculé les forces en présence, et cherche à avancer ses pions, qui entrent en conflits aussitôt avec ceux d'une autre alliance. Il s'en suit des combats, assassinats et altercations commerciales.

La guilde essaie de gérer les affaires courantes de son mieux, mais le manque d'union du conseil provoque de plus en plus de dégâts. Les plans à court terme ou mal gérés, les urgences non traitées, tout s'accumule pour mettre en péril l'unité des cités.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°48 - 28 JANVIER 2015

Depuis la sortie de Bloodlust Métal, nous recevons parfois des questions bizarres, dérangementes, étrangement décalées ou horriblement précises. Chacun nous demande un éclaircissement sur LE petit point sombre de l'univers du jeu qui lui pose un soucis pour SA vision personnelle de Tanæphis. C'est logique, parfaitement normal, et les questions les plus étranges ont un intérêt pour celui qui les pose ; alors ok, pourquoi pas ?

Et d'autres fois, la question posée est évidente, énorme, au point qu'on se demande pourquoi on n'a pas traité le sujet directement dans le livre de base. Cette semaine, nous abordons justement l'une de ces questions : s'il existe des Armes-Dieux en os ou en pierre, et que cela change les règles de jeu pour ces Armes, cela signifie qu'il existe des armes normales dans ces matériaux, pour que les Dieux puissent s'incarner dedans. Alors où sont les règles spéciales pour ces matériaux normaux ? Hein ? Où ? Ben, là, juste à côté. De rien. Désolé pour le retard. Bonne lecture !

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Swal et Le Grümph



LES COMPOSITIONS INHABITUELLES ET LEURS EFFETS SUR LES ARMES NORMALES

Vous savez déjà qu'il existe des Armes-Dieux en os, en obsidienne, en pierre de lune et bien d'autres compositions inhabituelles. Mais avez-vous déjà songé que cela implique qu'il existe des armes normales, elles-aussi fabriquées avec ces matériaux ? Penchons-nous sur la façon dont tout cela fonctionne.

Compositions purement magiques

Commençons par évacuer le sujet le plus simple : les compositions spécifiques qui résultent directement de l'incarnation du Dieu dans l'Arme. Il n'existe aucune arme normale en **Acier irisée** ou en **Mercure** car ces deux compositions sont tout autant un pouvoir d'Arme qu'une composition. L'acier irisé n'apparaît jamais autrement qu'à l'incarnation d'une Arme, et il est impossible de « forger » le mercure.

Matériaux normaux

Depuis le temps que les tanaphéens fabriquent des armes, ils ont eu l'occasion d'essayer de nombreux matériaux, plus ou moins efficaces. L'acier est aujourd'hui le matériau le plus utilisé par les peuplades civilisées, mais on trouve encore quantité d'armes fabriquées avec des techniques plus primitives : le fer, l'airain, l'os, l'obsidienne ou la pierre.

Dans un monde où l'acier est roi, les matériaux moins efficaces sont désavantagés. Toute arme normale fabriquée dans une des matières citées précédemment dispose d'un aspect « matériau inférieur ». Le score de cet aspect va de 1 à 3, selon la qualité du matériau employé et la manière dont l'arme a été fabriquée. L'aspect « matériau inférieur » peut être activé comme une faille quand l'utilisateur de l'arme combat un adversaire ayant une arme qui ne dispose pas elle-même de cet aspect.

Dès qu'un Dieu s'incarne dans une arme fabriquée dans un matériau inférieur, celle-ci perd aussitôt son aspect « matériau inférieur », intégralement.

Une arme normale en os est moins lourde que son équivalent en métal. En conséquence, elle obtient 2 points de plus dans l'aspect Légère, ou perd deux points sur son aspect Lourde. Les autres bonus de l'os décrit dans le livre de base sont le résultat de l'incarnation du Dieu. De même le bonus de Menace des Armes en obsidienne est le résultat de la magie du Dieu s'exprimant au travers de ce matériau.

Remarquons au passage qu'une Arme en os ou en obsidienne peut également être le résultat d'une transformation ayant lieu lors de l'incarnation. En termes de technique ça ne change rien, mais cela explique le look vraiment bizarre de certaines Armes d'os ou d'obsidienne.

Le fer météoritique – cas particulier

La pierre de lune n'est pas le seul matériau intéressant tombé du ciel. Certaines météorites contiennent des nodules d'un fer gris et granuleux qui, quand il est forgé de la bonne manière, donne un métal plus résistant que l'acier mais moins souple. Étrangement aucune tentative pour fabriquer de l'acier à partir de ce fer n'a jamais réussi. Le résultat est systématiquement un alliage fragile sans intérêt.

Une arme normale en fer météoritique ne subit pas l'aspect « matériau inférieur » mais ne dispose pas des avantages de cette composition – les bonus de Menace ou de Couverture décrits dans le livre de base. Ces bonus sont le résultat de la présence du Dieu dans le métal.

L'embuage

Ce traitement à base d'épices permet de rendre incassable à peu près n'importe quel matériau. En termes techniques cela permet d'annuler l'aspect « matériau inférieur » d'une arme. C'est grâce à cela que vous pouvez acheter une rapière en os aussi efficace qu'une lame en acier, ou que certains excentriques se promènent avec un glaive en or tout à fait fonctionnel.

Comme cela a été dit plus haut, le bonus de Couverture d'une Arme embuée est le résultat de la présence du Dieu dans le matériau.

Meneur, si le cœur vous en dit, vous pouvez autoriser un joueur à combiner la composition Embuée avec une autre composition, à l'exception de l'acier irisé et du mercure - qui ne peuvent exister pour une arme normale - et de la pierre de lune ou du cristal elfique - qu'il est impossible d'embuer. Bien entendu il faudra payer le coût des deux compositions afin de profiter de tous leurs avantages.

La pierre de lune

Il y a sur le continent à peine plus d'armes normales en pierre de lune que d'Armes-Dieu ayant cette composition. Cela tient à deux choses. Premièrement la pierre de lune est un matériau capable d'influencer la psyché, cela semble augmenter les chances d'incarnation d'un Dieu. Deuxièmement il est long et coûteux de réunir toute la pierre de lune nécessaire à la fabrication d'une arme. Ces armes sont souvent un assemblage de parties en pierre et de parties en acier.

Une arme normale en pierre de lune agit sur les gains et pertes de tension comme décrit page 315 du livre de base. Cependant le modificateur est de 1 point au lieu de 2. Cet effet est valable pour tout objet contenant suffisamment de pierre de lune. L'effet ne touche qu'une personne tenant l'objet.

La pierre volcanique – alliage chimérique

Il s'agit en fait d'un mélange de fer et de pierre volcanique. Seuls les nains connaissent le secret de fabrication de ce matériau très étrange. Les seules armes en pierre volcanique sont de facture naine, donc très anciennes. On les trouve essentiellement chez des collectionneurs civilisés ou en possession de Piorads puissants, pour qui elles représentent un lien symbolique avec le Nord.

Une arme normale en pierre volcanique a toutes les caractéristiques décrites page 315 du livre de base, sauf l'aspect de résonance.

Le cristal elfique – matériau magique

Les armes « normales » en cristal elfique sont rares. On les trouve en général en possession de personnes riches et puissantes. La plupart des très vieilles familles nobles de Pôle en possède une ou deux, et elles y tiennent énormément. L'arme de cristal elfique la plus célèbre est d'ailleurs le fleuret cérémoniel de l'empereur dérigion.

Une arme normale en cristal elfique est incassable et bénéficie des modifications de l'aspect Lourde ou de l'aspect Légère décrites page 314.

Pour ceux qui veulent compter leurs sous

Les prix indiqués dans le livre de base (page 275) sont ceux d'armes de qualité normale, fabriquées en acier. Pour des armes fabriquées dans d'autres matériaux, appliquez les modificateurs ci-dessous.

Composition	Catégorie de prix
Airain	-1
Fer	-1
Cristal elfique	+8
Fer météoritique	+4
Embuage	+2 *
Obsidienne	+0
Os	-1
Pierre de lune	+5
Pierre volcanique	+7
* en plus du modificateur relatif à la composition de l'arme	

COMPOSITION BONUS

Voici une nouvelle composition exotique et rarissime. De quoi rendre jalouses les Armes de vos joueurs...

Albâtre elfique - très rare

Les elfes n'ont jamais fabriqué d'arme en albâtre. Ce matériau blanc luminescent ne servait qu'à construire des habitations. Lorsque les Dérigions prirent possession de Pôle pour y installer leur capitale, certains forgerons récupèrent des échardes d'albâtre et en firent des armes.

Actuellement les armes normales en albâtres sont considérées comme des pièces de musée.

Coût : 15

Effet : L'arme (normale ou divine) émet une lumière laiteuse aussi intense que celle d'une bougie.

Quand le Porteur d'une Arme en albâtre elfique utilise un pouvoir maintenu, il gagne deux augmentations de durée gratuites.

Prix d'une arme normale : +5



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°49 - 11 FÉVRIER 2015

Un petit coup de projecteur sur une des unités spéciales les plus efficaces du continent : Les cavaliers volants.

Par efficace, on entend bien-sûr dangereuse et brutale. Je ne dis pas que les cavaliers ignorent tout de la finesse, de la discipline, de la tactique et des bonnes manières. Non. Mais quand une meute de junkies bavants et hurlants, les yeux écarlates et exorbités, vous chargent, c'est tout de même les côtés « danger » et « brutalité » qui ressortent le mieux.

LES CAVALIERS VOLANTS

La vie dans l'Ouest n'est pas forcément facile. Bon ok, c'est vrai dans beaucoup d'autres régions du continent. Mais dans la Nation, il faut bien avouer que les raisons de flipper ne manquent pas : tempêtes normales, tempêtes d'épices, bestioles plus ou moins venimeuses ou vicelardes, maladies dégoûtantes provoquées par un épice frelaté, médecin essayant de vous refler un autre épice hors de prix pour vous désintoxiquer du premier, et je ne parle même pas de la chaleur, de la misère, des esclavagistes en maraude ou des brigands de tout poil. Citons aussi, car c'est important, Amir Kadil, vendeur de petits-pains-à-la-saucisse-qui-pique sur le petit marché, porte des sources, à Durville. Amir, dont la sauce « Vous-verrez-ça-réveille-bien » a troué les intestins d'une armée de voyageurs naïfs, quand ses clients ne prennent pas feu spontanément à la troisième bouchée.

Mais où est-ce-que je veux en venir, te demandes-tu, lecteur attentif. Quel est l'objet de cet introduction ? L'article étant consacré aux cavaliers volants, tu supputes déjà que je vais les présenter comme des gardiens de l'ordre, barrière entre la population apeurée de l'Ouest et les mille dangers évoqués ci-dessus.

Non. En fait, ce préambule n'était destiné qu'à te rappeler que la Nation est une terre de danger permanent. Ici, le péquin moyen est dououreusement conscient que sa vie ne vaut pas plus cher que ce qu'il peut verser en bakchich ou dépenser en épice de soins. Et c'est précisément ce qui explique que les Cavaliers volants existent ici, et soient supportés par les gens du cru. Car partout ailleurs, ils seraient vus comme des fous, comme une menace permanente à l'ordre public. Même dans les jungles, leur bizarrerie ferait peur. Même dans le Nord, leur brutalité serait jugée excessive. Même à Pôle, leur perversité de junkies... ah non tiens, à Pôle ca passerait probablement.

Mais c'est quoi un cavalier volant ?

Pour résumer – et pour vous éviter de chercher votre livre de Bloodlust Métal sous une pile de linge sale⁽¹⁾ – un cavalier volant est un guerrier d'élite au service d'une noble famille Bathras. Il travaille exclusivement pour cette famille, qui l'équipe, l'entretient et surtout... le drogue.

Car la spécificité du cavalier volant, c'est qu'il est drogué. Et je ne parle pas d'un peu de Sueur de Paline pour booster l'agressivité. Non. Je parle de litres, de kilos, de sacs entiers de poudres, liquides et bouchées diverses à avaler, sniffer ou fumer. Les drogues de combats, de soins, de récupération, constituent le lot commun des cavaliers.

Sélectionnés dès leur plus jeune âge, les cavaliers sont d'origines diverses. Certains sont des esclaves, d'autres des gamins du commun, et certains viennent de bonnes familles, voir des rangs Bathras. Tout dépend du style de la cohorte. Les critères sont une bonne santé générale, un métabolisme correct, et un bon contact avec l'épice. Pour les premiers, un recruteur attentif et observateur suffit. Pour le côté drogue, quelques tests peuvent être nécessaires, mais ce sont surtout des rabatteurs qui font le travail. Ainsi, les revendeurs d'épices récréatives, les camelots, les petits dealers qui diffusent les drogues auprès des gamins, sont autant de contacts utiles. Ils signalent les mêmes plus attirés par les épices que leurs petits camarades, ou plus résistants. Quelques médecins sans scrupule sont aussi de la partie. Il n'est pas rare que lors de leurs visites, ils offrent des confiseries épicées aux gamins pour voir lequel réagit mieux que les autres, ou paraît ressentir des effets pourtant discrets.

L'éducation des cavaliers

Une fois sélectionnés, les gosses sont envoyés dans un des fortins de la cohorte, où ils sont formés par des vétérans ou des maîtres d'armes spécialisés. Ils sont entraînés au combat, à la monte et au maniement de diverses armes. Les professeurs sont nombreux, variés, et souvent très motivés. C'est une véritable formation militaire, parmi les plus efficaces du continent. Elle est comparable à l'éducation particulière que reçoivent certains fils des noblesses militaires de Pôle ou de l'Est.

(1)Vous pourriez d'ailleurs être un peu plus soigneux avec ce livre. Oui c'est le vôtre, mais tout de même. Mais... c'est une version dédicacée en plus ! Mais vous êtes un sagouin !

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Swal et Le Grümph



L'ORGUE À ÉPICES

Cet appareil étrange est une exclusivité des cavaliers volants, et de quelques guerriers d'exceptions au sein des familles Bathras.

Il s'agit d'un appareillage mécanique assez complexe, conçu par un bricoleur de génie il y a quelques décennies, et dont le secret est soigneusement gardé par les vieilles lignées. Il se présente comme un sphéroïde aplati, assez petit pour loger dans la bouche du guerrier, dont dépasse des tiges, touches, boutons, tuyaux et supports. Un mors en bois remplaçable permet au cavalier de le garder en place et de ne pas l'avaler dans la fureur du combat.

L'orgue peut être ouvert, et contient des emplacements pour plusieurs cartouches d'épices, dont le contenu sera au choix, déversé dans la bouche, vaporisé vers le pharynx nasal, ou même expulsé vers l'extérieur.

L'utilisateur actionne les cartouches en pressant un bouton de la langue, en soufflant dans un des tuyaux, ou même parfois en actionnant le mors principal avec force. Tout cela permet à un cavalier volant d'utiliser un épice particulier au beau milieu de la mêlée sans avoir besoin de cesser le combat ni baisser sa garde.

L'orgue est, sans aucune doute, l'un des outils les plus techniques et les plus précis actuellement disponibles sur Tanæphis. C'est d'ailleurs ce qui assure son exclusivité aux Bathras, puisque personne n'est en mesure de fabriquer, d'entretenir ou de recharger longtemps un orgue sans l'atelier et les connaissances ad-hoc.

UN MOT DES AUTEURS

Nous ajoutons un petit mot hors-jeu des auteurs, pour vous indiquer la manière bien personnelle dont nous voyons les cavaliers volants, et pourquoi nous y sommes tant attachés.

Pour nous, les cavaliers volants sont les samourais de Tanæphis. Des soldats d'une loyauté impeccable, convaincus du bon droit de leur maître, incorruptibles et passionnés. C'est probablement une idée un peu bizarre, issue de nos cerveaux malades de fans de *Legend of the 5 Rings*, mais on assume.

Ajoutez à cela l'épice, qui permet des missions bien déjantées et une bonne dose de merveilles sans besoin d'y mêler les Armes, et vous obtenez un tout nouvel angle de jeu pour découvrir Bloodlust et Tanæphis.

Les enfants sont aussi suivis par des épiciers et des médecins. En plus de réparer les dégâts de l'entraînement, ceux-ci préparent les cavaliers à leur future carrière de machines à épices. Par paliers, ils habituent les gamins à absorber des doses obscènes de drogues diverses, et à réagir correctement aux mélanges. Avouons-le : il y a un peu d'écrémage lors de cette période.

Une fois la formation initiale terminée – vers neuf ou dix ans selon les mômes – les petits sont envoyés dans les fortins de la cohorte. Ils servent d'estafettes, de messagers, puis d'écuyers auprès des officiers. C'est l'occasion d'apprendre la réalité du boulot, d'assister aux premières violences réelles, et d'en subir quelques-unes. Dès qu'il est jugé apte, le gamin est affecté à une unité, concluant ainsi sa formation.

Mais à quoi ça sert un cavalier volant ?

Le rôle des cavaliers est perçu assez différemment selon l'observateur. Pour les gens du commun, les cavaliers sont des brutes agressives, qui prennent ce qu'ils veulent sans règle ni limite. Pour les ennemis de leurs maîtres, ils sont la mort incarnée ; des chasseurs, des enquêteurs agressifs et des tueurs sans pitié. Pour les Bathras, ils sont des lames à tout faire, pour qui aucune tâche n'est supposée impossible.

Le statut de troupe d'élite des cavaliers volants les destinent d'abord aux opérations militaires. Il peut s'agir d'assaut sur une position adverse, d'agression sur une caravane, une plantation rivale ou un village rebelle. Les cavaliers opèrent aussi bien seuls qu'en compagnie d'unités communes, mais ils ne sont jamais sous le commandement d'un sahin issu du rang. Ils ne reçoivent leurs ordres que d'un Bathras. Cela les rend difficiles à gérer, mais leur efficacité est à ce prix.

Les cavaliers sont aussi utilisés pour défendre une position. Il s'agit généralement de missions courtes, tant leur présence est difficile à supporter par les populations non habituées. De plus, les cavaliers sont rarement discrets, et leur présence ne reste pas secrète longtemps. C'est tout de même une méthode très efficace : demander à des troupes d'attaquer une position défendue par ces monstres n'est pas facile. Bizarrement, le soudard moyen traîne des pieds pour ce genre des missions suicides.

Enfin, les cavaliers volants peuvent être des enquêteurs, ou plutôt des chasseurs. En effet, ils ne sont vraiment utiles que pour des recherches où la force sera plus importante que la finesse : poursuivre un ennemi en fuite, débusquer une troupe de brigands ou de contrebandiers, extirper des rebelles d'une population...

Pour les missions plus fines, les cavaliers sont parfois placés sous le commandement direct d'un Bathras. Il s'agit souvent d'un fils du maître actuel de la famille, apte donc à se faire obéir sans aucun risque de discussion. Pour la sécurité du Bathras, il est toujours accompagné de gardes du corps, chargés de protéger le maître pendant que les cavaliers vaquent à leurs tâches. Cette habitude montre bien la manière dont les familles voit les cavaliers volants : des chiens enragés, terriblement efficaces et utiles, mais aussi dangereux pour soi que pour l'ennemi, lorsque la folie les prend.

Mais à quoi ressemble les cavaliers volants ?

Les cavaliers volants sont assez faciles à résumer en une phrase : ce sont des guerriers d'élites, opérant sous drogue, et d'une parfaite loyauté. Chaque élément de cette phrase est important, et se reflète dans leur apparence.

Pour commencer, ce sont des guerriers, et lorsqu'ils sortent du fortin, c'est toujours en armes et en groupes. Il est rare de voir un cavalier seul, même un officier, et vous n'en verrez jamais un se promener en bras de chemise, avec un bête poignard au côté. Dans la Nation, l'identité d'un homme se résume souvent à sa tâche et à son allégeance. Un cavalier portera donc toujours son uniforme, ses armes et son matériel.

Une bonne partie de ce matériel reflète d'ailleurs le côté drogué de la bête. Ceintures à cartouches d'épice, gants protégés avec des fioles métalliques attachées, revers de cape décoré de pochettes de papier contenant des poudres diverses, et je ne cite là que les méthodes les plus communes et les plus évidentes. Les officiers et les vétérans ont parfois droit à un orgue à épices (cf. colonne), mais chaque troupe a ses habitudes.

Citons l'exemple des cavaliers de la famille ab'al Nernjial isn Lehuna : en plus d'un uniforme vert sombre et or - couleurs de la famille - ces cavaliers portent des piercings sur presque tout le corps. Il s'agit d'aiguilles, passées sous un pli de peau puis ressorties, un peu à la manière d'une épingle de broche. Chaque aiguille est laquée d'un épice particulier, qui s'active lorsque le porteur retire l'aiguille, faisant ainsi pénétrer la drogue sous sa peau. Cela suffit à donner un style bien particulier à cette troupe.

Et cela nous amène au sujet de la loyauté. Chaque troupe est inféodée à une famille Bathras, et chacune a choisi un style, une apparence bien spécifique qui la rend immédiatement identifiable. Les tenues impeccables des ab'al Cuštana isn Tajran, qui ressemblent autant à des tenues de soirées qu'à des armures, ou les capes de peaux de léopards des ab'al Djebriil'Adit, sont autant d'uniformes spécifiques qu'il est interdit d'imiter, sous peine d'attirer l'attention des cavaliers.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°50 - 25 FÉVRIER 2015

Les zones de guerre ne manquent pas sur Tanæphis, pour le plus grand bonheur de nos amies les Armes. Elles sont plus ou moins actives, plus ou moins anciennes, et plus ou moins permanentes. L'une de ces zones réussit toutefois l'exploit d'être à la fois la plus vieille, la plus intense et celle où aucune possibilité de trêve ou de résolution ne s'est jamais présentée.

Bienvenue dans l'enfer du Nord, où la seule chaleur admise est celle des tripes fumantes de l'adversaire.

L'ÉTERNELLE GUERRE DU NORD

Onze siècles de guerre, sans mi-temps.

Sur un continent où la guerre est le sport de prédilection de l'espèce humaine, la guerre éternelle détient le sinistre record de la durée. Même la longue guerre entre l'Hégémone et l'Empire a des airs d'adolescent prépubère à côté de ce conflit haineux profondément ancré dans les neiges nordiques.

Selon vos affinités vous pourriez avoir une préférence pour l'un ou l'autre des belligérants. Mais ne vous voilez pas la face. En plus de mille cent années de guerre tout le monde a eu le temps de se comporter comme le pire des connards. Pour vous en convaincre, voici quelques exemples d'exactions commises par les deux camps et qui pourront vous servir pour agrémenter vos scénarios nordiques.

LES PIORADS, CES SALAUDS !

Les chevauchées sauvages

De temps en temps un petit ost piorad remonte le fleuve gris pour aller porter la mort dans les bas d'Errance. Beaucoup n'arrivent pas jusque-là car la trouée qui sépare l'Albarière du Monticule abrite pas mal de troupes de Thunks frontaliers qui tendent des embuscades à tout ce qui ressemble à un Piorad. Quand une chevauchée traverse la trouée, elle se met en quête d'un clan à massacrer. Revenir d'une chevauchée sauvage sans une collection de scalps ou de crânes thunks est très humiliant. Les Piorads qui participent à ces d'opérations font preuve d'une sauvagerie extrême, et préféreraient mourir que de revenir bredouille.

Génération perdue

Les Piorads ont compris depuis longtemps que les clans thunks sont des grandes familles où chacun se considère comme un parent de tous les enfants du groupe. Cela a donné des idées à certains tarés sadiques qui se sont improvisés « dresseurs d'enfants ». Ces sinistres individus capturent de jeunes enfants thunks quand l'occasion se présente et les enferment dans des chenils. Les prisonniers sont maltraités et avilis dans le but d'en faire des bêtes fauves conditionnées à attaquer à vue les autres Thunks. Après plusieurs mois ils sont relâchés dans la zone de passage d'un clan. Leur « entraînement » ne leur permet bien sûr pas de faire le poids face à des chasseurs frontaliers bien entraînés mais les « dresseurs d'enfants » cherchent surtout à provoquer des dégâts psychologiques.

Hagenralf l'affamé

Voilà un Œil de braise avec un air sympathique et débonnaire. Un gars rondouillard avec une bonne grosse bouille rougeaude, un nez énorme et une voix puissante. Et en plus il chante super bien. Hagenralf voyage de village en village, essentiellement dans la forêt des bûchers. Partout où il passe les Piorads lui réservent un accueil chaleureux, car Hagenralf est un chasseur de Thunk, probablement le meilleur qui soit. Il hante les bûchers depuis presque un siècle, ce qui lui a donné du temps pour parfaire ses techniques de chasse, mais aussi ses recettes de cuisine.

Oui, Hagenralf mange du Thunk, et après quelques décennies à les dévorer tout cru, il a décidé de faire des variations. Au fil du temps, il a inventé de nombreuses recettes toutes plus flippantes les unes que les autres. Il a toujours dans les fontes de son sharak quelques échantillons de sa cuisine, qu'il accepte volontiers de partager si on le lui demande poliment.

Un dernier détail qui a son importance : la bouche de Hagenralf est remplie d'une multitude de dents pointues et tordues, un peu comme celle d'un troll ou d'un chagar. Quand il s'énerve sa mâchoire s'agrandit et de nouvelles dents jaillissent de l'os. Sa gueule devient démesurée et il est capable d'engloutir une tête d'un seul coup. Voilà pourquoi on le surnomme l'homme-chagar. Alors, à votre avis : monstre ou fusionné ?

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Swal et Le Grümph



LES THUNKS, CES ENFOIRÉS !

HORREURS DE LA GUERRE : LE ROI DÉCAPITÉ

Les meutes de morts-vivants sont fréquentes dans les forêts du Nord. La haine que se vouent Thunks et Piorads dans ces régions est tellement intense qu'elle augmente la fréquence d'apparition de cadavres animés.

Il y a six siècles de cela, Surven le Long était roi de Byrd. C'était à l'époque des exploits de l'homme aux ours. On raconte que Surven mena un ost dans la forêt des bûchers pour y débusquer l'homme aux ours ou une de ses proches lieutenants. Les détails de l'histoire sont aujourd'hui perdus mais il semblerait que cette expédition tourna au fiasco à cause de la trahison de plusieurs jarls opportunistes. Surven mourut dans des conditions mystérieuses, sans que son cadavre puisse être retrouvé. C'est ainsi que fut perdue la première couronne de Byrd. S'ensuivit une succession très houleuse qui fit le jeu de l'armée thunk.

Depuis cette époque il est plusieurs fois arrivé que des communautés forestières soient attaquées par une troupe de morts-vivants piorads menée par un grand zombi décapité tenant sa tête à la main ; une tête portant les tatouages d'un roi. Même si certaines attaques furent repoussées avec succès le roi décapité n'a jamais été vaincu.

Quant à la première couronne de Byrd, personne ne sait ce qu'elle est devenue.

La chasse au chagar

Les chagars sont les seuls animaux que les Thunks haïssent viscéralement et sans aucune exception. Ils ne les considèrent d'ailleurs pas comme des animaux, mais bien comme une aberration monstrueuse, ce qui est finalement très vrai.

Les chasseurs thunks, en particulier des flocons de sang, montent parfois des expéditions dans les plaines de l'union. Ils y traquent les hardes de chagars et tentent d'éliminer autant de poulains que possible. Chasser le chagar est un sport dangereux, déjà parce que les chagars sont terriblement rusés mais aussi à cause des heïsters qui veillent sur les hardes.

En général les chasseurs abandonnent les cadavres sans s'en approcher, ce qui s'explique bien quand on sait qu'une femelle chagar confrontée à la perte de son petit devient dix fois plus agressive que le chagar moyen. Les chasseurs les plus dérangés tentent quand même de ramener une fourrure ou un crâne, soit en guise de parure macabre soit pour l'envoyer en « cadeau » à un village piorad.

Les mauvais plaisantins

Les Thunks adorent les bonnes blagues ; les histoires bien sûr, mais aussi les farces un peu plus « visuelles ». Elles égaient agréablement les longues journées de voyage. On pourrait croire que cela n'a rien à voir avec la guerre contre les Piorads, pourtant des Thunks à la santé mentale discutable en ont fait une arme. Ils se donnent eux-mêmes le nom de « mauvais plaisantins ». Devenir l'un d'entre eux nécessite de grands talents d'infiltrateur et un don pour les blagues très méchantes.

Un mauvais plaisantin s'aventure loin en territoire piorad et prend une communauté pour cible. Il fait alors tout son possible pour provoquer catastrophes et zizanie sans se faire repérer. Les plus efficaces sont capables de mettre un village à feu et à sang en quelques semaines, sans avoir jamais approché un Piorad à moins de deux mètres.

Les furies du givre

Tout commence par une histoire d'amour torride entre des jumelles thunks originaires de l'Albarière – Kiona et Olathe – une maraudeuse sekeker nommée Stéfalie et Hailstone, son Ceste-Dieu. Après avoir vécu une année dans la troupe de leur amante, les jumelles réussirent à la convaincre de les accompagner dans le Nord, en compagnie d'une demi-douzaine d'autres maraudeuses. La troupe de Stéfalie était composée de Sekekers relativement modérées, toutes proportions gardées. Cela leur permit de s'intégrer facilement au clan frontalier de Kiona et Olathe, où elles découvrirent des hommes avec qui elles arrivaient à cohabiter, voire même à sympathiser.

De la rencontre entre maraudeuses et guerrières frontalières est né une unité de chasseresses qui combine les techniques de guérilla des Sekekers et des Thunks.

Et comme si cette association ne suffisait pas, les pouvoirs de contrôle climatique de Hailstone donnent aux furies du givre un avantage tactique supplémentaire.

Même si la troupe est exclusivement féminine, les Thunks qui rejoignent les furies du givre ne deviennent pas des Sekekers, et ne se font pas opérer. Ce sont plutôt les Sekekers qui, petit à petit, se « thunkisent », retrouvant un peu de leur humanité perdue.

Certaines d'entre elles ont même maintenant des amants chez les frontaliers.

Les furies du givre sont parmi les troupes thunks ayant le plus grand rayon d'actions. Elles sont capables de frapper très profondément en terre piorades, et leur efficacité commence à inquiéter la cour de Byrd.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°51 - 11 MARS 2015

Avec toute la meilleure volonté du monde, il reste difficile de penser à tout quand on écrit un texte. Parfois, on oublie simplement des éléments. D'autres fois, on reste trop vague, ou on élude des choses qui au final manquent aux joueurs. Dans ces moments là, l'auteur d'une œuvre finie, bouclée, doit se contenter de pleurer, désespéré de l'affront fait à son public.

Dans notre cas, quand des joueurs nous demandent de revenir sur un sujet, de préciser certaines descriptions, nous avons une autre attitude. Nous nions en bloc le moindre oubli, la plus petite imprécision, et nous concluons avec cette phrase :

« C'était prévu, nous voulions en parler dans le Chagar enchaîné ».

Oui, c'est petit, lâche, et parfaitement odieux comme attitude, mais le pire, c'est que ça marche. Et cette semaine, nous revenons sur les plaines du centre, qui semblent préoccuper certains de nos lecteurs, malgré l'excellence de la description du livre de base. Ne nous remerciez pas, c'est tout naturel.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



LES PLAINES DU CENTRE

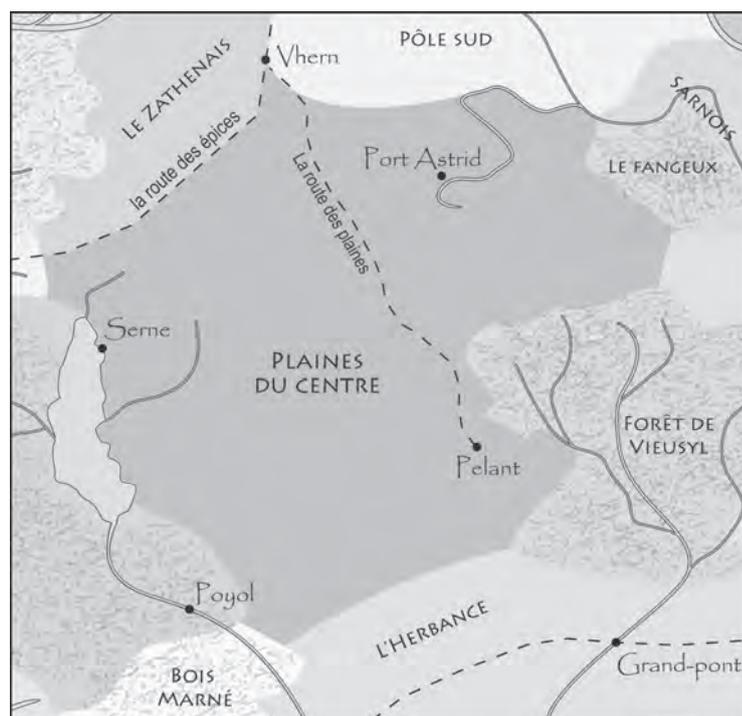
La zone que le reste du monde nomme « Plaines du centre » est un secteur assez précis, mais le profane le confond parfois avec « le grand centre ». Un simple coup d'oeil sur la carte suffit pourtant à se détromper. Le grand centre rassemble les plaines, mais aussi les forêts du centre (Mortepente, Vaſtelle, Marné et Vieusyl), le Vaſtokay et le versant occidental de Mortepente jusqu'à la Wilkes.

Les plaines du centre, elles, se limitent à une zone bien plus précise. Sur les côtés est et ouest, ce sont les forêts qui servent de frontières aux plaines. Au nord, ce sont la route des épices et les contreforts des collines qui marquent les limites de Pôle-Sud.

Au sud, la situation est un peu plus compliquée. Traditionnellement, les plaines s'étendaient jusqu'aux jungles. Les Voroziens, en traçant la voie du Sud, ont créé de toutes pièces une nouvelle région – l'Herbance – en s'emparant de toute la bande sud des plaines. Alors, où commence l'Herbance et où finissent les plaines ? Pour beaucoup d'Alwegs de la région, cette question n'est pas entièrement tranchée, et selon la saison, l'ambiance ou les lunes, on se dit Vorozion résigné, Alweg en révolte, ou en s'en cogne comme de sa première cuite.

UNITÉ POLITIQUE ?

Première chose importante à comprendre sur les plaines : il n'y a là aucune unité politique qui s'étende plus loin que le regard. La région est alweg jusqu'au fond des chausses, ne reconnaît aucune autorité et ne souhaite ni en accueillir une ni en créer une pour elle-même. C'est un fait solide dans la région, et si la force permet parfois de faire plier les locaux, ce n'est que pour un court délai. Ce n'est pas l'expression d'une indépendance exacerbée ou d'un désir de liberté. Pour comprendre cette attitude, il faut revenir à la chute du pégase. Les régions des plaines ont été abandonnées par Pôle à mesure que l'Empire s'affaiblissait. Lorsque la vie est devenue plus difficile c'était, dans l'esprit de tous, à cause de cette désertion. Quand les Sekekers, les brigands et les bêtes sauvages ont déferlés, c'était encore de la faute de Pôle. Après plus de deux siècles de douleur et de peur, les locaux ont intégré qu'un pouvoir central est une chose horrible, qui trahit ses protégés et laisse les pires horreurs leur tomber sur le poil.



Les plaines du centre couvrent la zone gris sombre au centre de la carte. La surface de la région, à titre de comparaison, est presque équivalente – très légèrement supérieure – à celle de la France moderne.

LA VIE DANS LES PLAINES

Être un Alweg des plaines du centre, c'est affronter chaque jour une flopée de dangers aussi variés qu'horribles. Voici un petit passage en revue des soucis quotidiens des locaux. La liste n'est, malheureusement pour eux, pas exhaustive...

Les Sekekers sont le sujet d'inquiétude le plus évident, au point qu'on les aborde à part, dans la colonne ci-contre.

La faune est un autre soucis majeur. La nature ayant repris ses droits sur une région largement à l'abandon, l'homme est revenu à sa juste place dans la chaîne alimentaire. Les bêtes qui rodent sont donc un danger constant, quand elles ne font par carrément des raids dans les villages en cas de disette. Pour ne citer que les plus évidents, on parlera des deinonychus, fauves, chiens sauvages, loups, ours, et autres variations immondes que la nature invente avec ou sans l'aide du fluide. Ce sont là les agresseurs actifs, mais n'oubliez pas les dangers plus sournois comme les serpents, insectes, araignées ou autres, qui pullulent souvent dans les coins sombres, et peuvent décider de coloniser un secteur humain si l'envie les prend ou si les circonstances les y poussent.

Les brigands sont aussi un soucis, mais entendons-nous bien sur ce qu'on appelle brigand. Ici, ce n'est pas un travail à plein temps. En fait, n'importe qui peut se faire assassin ou voleur si une belle proie se présente. Un voyageur replet, une caravane mal défendue, peuvent pousser au crime. Souvent, ce ne sont que quelques mauvais esprits qui se jettent dans l'aventure, mais c'est parfois un village entier qui s'organise pour une attaque. Même entre villages, on n'hésite pas à s'agresser ; une trop bonne récolte, un marché trop juteux ou un coup de chance peuvent entraîner des agressions des villages proches, désireux de profiter de votre aubaine. Il n'y a guère qu'au sein d'un même hameau qu'on montre un peu de solidarité. Et même là, le veinard qui touche une grosse somme ou trouve un objet précieux doit être prudent, car la cupidité d'un mois des conquêtes peut pousser aux meurtres des voisins trop affamés.

Les fourrageurs sont une catégorie particulière de brigands qui, au contraire des précédents, font cette activité à plein temps. Ce sont des nomades, parcourant les plaines en tous sens pour agresser les voyageurs, attaquer les caravanes, ou harceler villages et hameaux pour un peu de nourriture ou de butin. Les bandes sont assez petites pour se déplacer furtivement, échapper aux regards des Sekekers, et survivre facilement sans devoir organiser de trop gros coups. Ce ne sont pas, en principe, des adversaires très coriaces, mais ils sont sans pitié et capables des pires bassesses. Citons par exemple le coup du coucou : lorsqu'un hiver trop rigoureux frappe les plaines, ils choisissent un hameau à leur mesure et l'envahissent. Ils massacrent les hommes valides et réduisent le reste de la population en esclavage. Ils vivent là jusqu'au printemps, puis fuient en tuant tous les témoins, maquillant parfois leur méfait pour le mettre sur le dos des Sekekers.

INFLUENCES EXTÉRIEURES

Comme on l'a dit en introduction, les plaines rejettent toutes formes d'influence politique au delà du hameau ou du village concerné. Bien sûr, des idéalistes ou des salopards en tout genre ont tenté – et tenteront encore – de se forger des « empires alweps » dans le centre, mais ce ne sont que des feux de pailles. Cela n'empêchent pas les forces extérieures aux plaines de tenter à toute force de s'y implanter.

Les Vorozions sont la force d'invasion la plus évidente. Et quand on parle d'invasion, il s'agit là du terme entier. Forces militaires, influences politiques, espionnages, manigances, essais de pacification des brigands, fourrageurs, Sekekers et fauves pour séduire les Alweps, tout y passe. Le problème, c'est que la haine du pouvoir central, quel qu'il soit, et ancrée dans l'âme des plaines. Et la conquête – encore en cours – de l'Herbance faite par la légion à coup de violence, massacres et menaces, n'arrange pas leurs affaires.

Les Dérigions sont, logiquement, encore plus mal placés dans ce match. Non seulement ils ont moins de forces à lancer dans cet effort – l'Empire n'est que vaguement en train de se remettre – mais en plus, ce sont eux qui ont trahis les plaines. La population ne se méfie pas simplement d'eux : elle les hait avec une force stupéfiante. Pôle teste donc la reconquête du centre avec prudence, et des méthodes assez différentes de celles des Vorhs.

Les Dérigions, plutôt que d'essayer de séduire les populations locales, installent des populations déjà acquises à leur cause dans des zones à l'abandon. De vieilles cités en ruine ou des villages délaissés sont repris en mains, peuplés de colons volontaires, et protégés par des forces militaires impériales, qui structurent peu à peu des zones de sécurité autour de ces implantations. Le travail se fait surtout autour du tiers supérieur de la route des plaines, une voie autrefois large, solide et pavée mais aujourd'hui presque à l'abandon. Cette approche prudente et amicale n'empêche pas le centre entier de se bousculer pour attaquer les implantations de l'Empire, tester ses forces militaires, et lui faire sentir qu'il n'est pas le bienvenu ici.

UN CAS PARTICULIER : LES SEKEKERS

Comme le rappelle la carte ci-dessous (version agrandie et commentée en page 64 de Métal) le centre est une zone d'implantation solide des Sekekers.



Cela ne signifie toutefois pas que la région soit dominée ou régie par les furies. En fait, il vaut mieux considérer les Sekekers comme un danger local au même titre que les fauves ou les deinonychus.

J'en vois déjà qui bondissent face à cette insulte faite aux guerrières amazones, mais détrompez-vous. Cette remarque ne vise pas à rabaisser les Sekekers au rangs d'animal, comme le font les Bathras. Je fais simplement ici un parallèle avec la manière dont les meutes et les fauves gèrent leur zone de chasse en régulant leurs chasses pour vivre tout en laissant le fond de gibier nécessaire à la survie à long terme.

Les Sekekers vivent dans les plaines, et dans tout le grand centre, sur un équilibre complexe entre prédation, agression, et laisser vivre.

En revanche, contre leurs ennemis véritables, elles redeviennent des folles furieuses et des tornades dévastatrices. La liste de ces ennemis au sein des plaines est assez facile à faire :

- la cité de Pelant
- les forces militaires de tous bords
- les fourrageurs trop souvent en concurrence avec elles
- les esclavagistes de tout poil
- les voyageurs possédant des richesses, de jeunes filles ou des denrées utiles (armes, épices, vivres).

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°52 - 25 MARS 2015

Et hop, deux ans de Chagars dans la boîte. À cette âge là, la bête est encore jeune, mais déjà apte à se reproduire. Ça tombe bien, puisque quelques amis nous ont avoué être en train de s'inspirer du Chagar Enchaîné pour des publications à venir sur leurs propres jeux. Soyez certains qu'on vous en reparlera vite ; vous nous connaissez, nous ne sommes pas du genre à lésiner sur le copinage et la pub gratuite, surtout si la compagnie est de qualité.

Pour le prochain numéro, nous réfléchissons déjà à un thème adapté, puisque ce sera à la fois l'anniversaire du Chagar et le début de la troisième année de publication.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



LES CANAUX SOUTERRAINS DE PÔLE

À l'époque de la construction de Pôle, les elfes firent bâtir aux nains un canal pour relier les deux grands fleuves du continent, la Wilkes et la Roxxanne. Ce canal, succinctement évoqué page 102 du livre de base, part du port fluvial de Pôle et rejoint la ville de Jetée. Nous allons nous intéresser aujourd'hui à la section souterraine du canal, qui constitue une extension singulière de la grande cité dérigione.

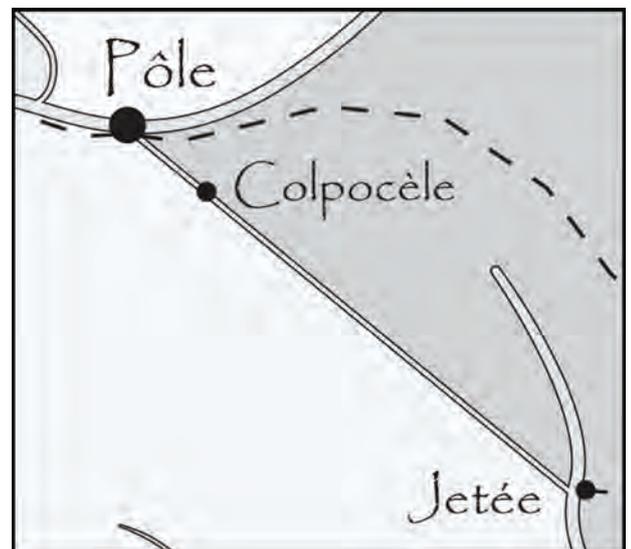
On peut diviser les canaux souterrains de Pôle en trois sections distinctes : le port enterré, la banlieue d'en-dessous et le grand canal à proprement parler

AU DÉPART DU PORT DE PÔLE

Pour atteindre le grand canal à partir du port de Pôle un bateau doit traverser la grande porte, également appelée Arche d'Argéline en honneur d'Argéline Selvira, qui était la plus prestigieuse des princesses rivers à l'époque où les jeunes Dérigions s'installèrent à Pôle.

Derrière l'Arche d'Argéline on trouve deux rampes d'écluses, chacune composée de six segments. Comme vous le savez déjà, ces écluses sont actionnées par des mécanismes nains complètement automatiques. Le fonctionnement de tous les segments est parfaitement synchronisé. Pendant qu'un segment se vide, le segment suivant est en train de se remplir. Le temps d'attente entre la fin d'une phase et le début de la suivante permet de synchroniser toutes les sections malgré leurs différences de chute respectives. On appelle chute le dénivelé d'une écluse. Les écluses les plus impressionnantes construites par les ingénieurs vorozions atteignent péniblement quatre mètres de chute. Celles du port de Pôle font toutes entre sept et quinze mètres de chute. Vous le sentez que les ingénieurs vorozions sont verts de jalousie et donneraient cher pour percer le secret des écluses naines ?

Même si la largeur des écluses pourrait permettre à de petits bateaux de naviguer dans les deux sens sur chaque rampe, il est traditionnel d'utiliser la « rampe de gauche » pour descendre et la « rampe de droite » pour monter. Après soixante-dix mètres de descente, les rampes atteignent le second port de Pôle.



LE PORT ENTERRÉ

Ce port est une grotte artificielle circulaire faisant exactement la même taille que le port de surface. Sur le pourtour de la grotte se succèdent pontons de pierres ou de bois, accès menant aux habitations troglodytes qui entourent le port. On trouve aussi là les entrées de cinq grands canaux souterrains. Enfin, il y a les nombreux entrepôts pour les marchandises en transit, des docks, des cales sèches, des ateliers et, bien entendu des bouges en quantité.

Les parois de la grotte sont décorées de pilastrs et de statues de monstres aquatiques, tous en albâtre elfique. La statue la plus grande se trouve tout au fond du bassin et on ne voit d'elle qu'une forme lumineuse indistincte.

ON Y VOIT COMME À TRAVERS UNE PELLE !

Aucune lumière naturelle n'atteint les canaux souterrains. Ils sont plongés dans des ténèbres totales. Cette noirceur extrême associée à l'omniprésence étouffante de la roche crée une ambiance pesante capable de dévorer le sang-froid d'à peu près n'importe qui. Les marins des canaux s'habituent petit à petit, mais leur consommation d'alcool, d'épices et de sexe – importante même selon les critères de leur profession – montre bien que personne ne s'habitue pleinement aux ténèbres. Fort heureusement il y a des moyens de s'éclairer en bas.

Les décorations d'albâtre du port enterré fournissent une luminosité semblable à un matin brumeux. Port-nain-blanc baigne dans une lumière lunaire qui émane de l'imposante statue du nain d'albâtre. Les quelques palais elfiques de la banlieue d'en-dessous disposent de colonnes et de murs d'albâtre plus ou moins lumineux.

Dans la vaste majorité des habitations souterraines il n'y a pas d'albâtre elfique. Les lampes à huile et les braseros sont les moyens d'éclairage les plus fréquents dans les canaux. Le combustible le plus utilisé est l'huile extraite d'un gros champignon verdâtre appelé le verdaillon. Ce champignon est cultivé dans de nombreuses champignonnières. Sa chair une fois débarrassée de son surplus de fluides gras est tout à fait comestible, même si son goût oscille entre le fadasse et le dégueulasse.

Les bateaux et barges qui circulent dans les canaux sont équipés de nombreuses lanternes à huile, tant pour se signaler que pour éclairer les alentours.

Dans plusieurs zones dangereuses pour la navigation, les Dérigions ont installés des petits fanaux à huile. Cependant ces phares miniatures ne sont pas faciles à entretenir, surtout dans les sections les plus mal famées de la banlieue d'en-dessous.

Le port enterré est la seule zone des canaux souterrains qui ait le statut de quartier de Pôle. On y trouve donc un chef de quartier, une milice et des représentants de plusieurs administrations impériales. Tous ces officiels doivent assurer la bonne marche du port, pour le bien du commerce de la capitale. Est-il nécessaire de préciser que la magouille et la corruption sont omniprésentes ? Certaines cargaisons passent des semaines entières dans des entrepôts le temps que les tracasseries administratives soient réglées et dans le même temps certaines barges – en particulier celles des marins téjirs, cf. page 102 du livre de base – ne s'arrêtent au port enterré que quelques heures avant de commencer leur ascension.

Les voyageurs souhaitant entrer dans Pôle ne sont pas mieux lotis. A défaut d'attendre dans des entrepôts ils s'entassent dans les nombreux bouges du port en attendant de pouvoir embarquer dans une des barges à passagers qui font la navette avec la surface.

Toutes ces difficultés, toujours pesantes financièrement, sont moins dues à un souci de sécurité qu'à la volonté de profiter de voyageurs et cargaisons « prisonniers » des sous-sols. Se voir refuser l'entrée de la rampe implique de devoir faire demi-tour ou d'être contraint de s'installer dans la banlieue souterraine de Pôle.

LA BANLIEUE SOUTERRAINE

En sortant du port enterré on entre dans la « banlieue d'en-dessous », un imposant réseau de grottes naturelles qui s'étend au sud-est de Pôle. Ces grottes ont été partiellement maçonnées, renforcées et étendues par les nains. Ici, point de tracé rectiligne car les elfes ont voulu que les canaux épousent la structure naturelle des cavernes. La banlieue d'en-dessous est pareille à une région où l'on se déplacerait en barque pour se rendre d'une petite communauté à une autre.

Il existe dans cette banlieue particulière, six palais elfiques dont la raison d'être première est oubliée, comme souvent avec les constructions des elfes. Trois d'entre eux sont les résidences de familles nobles qui tentent de « régner » sur l'en-dessous au nom de l'Empereur. Un autre sert de lieu de rencontre et de marché central pour tout l'ouest de la banlieue, qui est la zone la plus peuplée. Le cinquième, particulièrement sinistre est devenu la grande prison souterraine de Pôle. Le dernier est resté inviolé car personne n'a réussi à en ouvrir les portes ou à en creuser les parois.

À côté de cela, la banlieue d'en-dessous regorge de petites communautés défavorisées, de grandes champignonnières ou d'élevages de rat-dodus, etc. En fait un peu tout ce qu'on trouve dans les quartiers souterrains de Pôle se retrouve aussi ici, mais dispersé au fil des galeries navigables. Les fermes d'algues et les élevages piscicoles sont, en revanche, une spécificité des canaux.

Dans sa limite nord-ouest, les Dérigions ont découvert d'importants gisements de charbon dont l'exploitation régulière a commencé après l'effondrement de l'Empire.

LE PORT INTERMÉDIAIRE

La banlieue d'en dessous se termine à Grancave, un lac souterrain situé presque à mi-chemin entre Pôle et Colpocèle. Ce lac a une forme effilée et tortueuse de six-cents mètres de long, et trois-cents mètres de large vers son centre. Sur un petit îlot au milieu de Grancave se dresse une imposante statue d'albâtre représentant un nain. Massif et stylisé, il semble soutenir le plafond de la grotte, situé à cinquante mètres au-dessus de l'eau. Avant même l'installation des Dérigions à Pôle, les Alwegs du fleuve avaient bâti un village flottant nommé Port-nain-blanc autour de cette statue. Port-nain-blanc est un enchevêtrement de barges et de cabanes sur pilotis, les habitations les plus confortables s'appuyant directement contre le piédestal de la statue.

Port-nain-blanc est pour ainsi dire la capitale des Téjirs, si une telle chose existe pour un peuple de nomade du fleuve. Le pouvoir impérial considère officiellement le port comme un village dérigion mais les administrateurs nommés par Pôle sont toujours des hommes de paille, des gens du fleuve, ou des incompetents notoires. Cet accord tacite ménage la susceptibilité des Téjirs et facilite le commerce dans les canaux.

Au final, Port-nain-blanc est à la fois un lieu calme et malfamé. L'influence téjire, soutenue par certaines guildes commerçantes de Pôle, en fait un terrain neutre où malandrins et marchands se côtoient dans un calme relatif.

LE GRAND CANAL

Entre Grancave et Colpocèle le canal ressemble déjà pas mal à ce qu'il est à l'extérieur. Son tracé est un peu moins rectiligne et traverse plusieurs grottes. On trouve quelques communautés installées dans des grottes qui communiquent avec le canal, mais globalement cette zone est beaucoup plus tranquille que la banlieue d'en-dessous.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°53 - 8 AVRIL 2015

Et c'est parti pour la troisième année de vie du Chagar enchaîné ! Le joli poulain est devenu un Chagar adulte, en pleine santé, brossé et prêt au combat. Pour l'occasion, on cause anniversaire, et on se demande comment les gens de Tanæphis s'intéressent, gèrent ou fêtent la chose.

En attendant, n'hésitez pas à ouvrir une bière ou à trinquer avec votre meilleure gnôle à la santé de notre sale bête. Slainte !

LES ANNIVERSAIRES SUR TANÆPHIS

(1 SUR 2)

On a souvent évoqué ici un des aspects amusants de Tanæphis : l'infinie variété des façons de mourir qu'offre ce charmant continent. Assassinat ou combat, empoisonnement ou overdose, barbares, bêtes sauvages ou monstres, tempête de fluide ou glissade au bain public ; une Arme peut perdre cent Porteurs dans une année sans faire deux fois la même erreur. Pour les Porteurs comme pour les gens communs, la brièveté de la vie est une excellente raison de profiter de chaque jour, et de se réjouir de chaque année passée ici sans rencontrer la faucheuse.

Les grandes cultures ont donc trouvé des moyens de fêter l'événement et de garder trace de l'âge de chacun. Voici un panorama de ces fêtes, région par région. Ce n'est peut-être pas un sujet bien sérieux, à la limite du tourisme ; mais quitte à vivre dans un monde qui offre mille façons de mourir, autant profiter un peu des mille façons de vivre.

LES BATRANOBANS

Première civilisation par l'âge, les Batranobans furent logiquement les premiers à poser des traditions concernant les anniversaires. Et comme à leur habitude, ils procédèrent de manière inégale, accordant à certains un anniversaire digne de ce nom et aux autres... rien du tout, sans paquet cadeau ni joli nœud rose.

La date de naissance de chacun est conservée si et seulement si elle présente un intérêt. Autrement dit, on garde la trace de la date précise pour les Bathras et leurs proches, au sein des grandes familles commerçantes et chez les épiciers. Pour le peuple commun, le mois de naissance est bien suffisant. Notez que la notion de « mois de naissance » est rendue un peu complexe par les mois lunaires et les années de taille fluctuante. À ce sujet, jetez donc un œil à la colonne de la page suivante.

La notion de fête d'anniversaire n'existe que chez les Bathras et dans les hautes sphères commerçantes qui s'efforcent d'imiter la noblesse. Seuls les anniversaires des gens importants – chefs de famille, fils héritiers, aïeuls révérends – sont réellement fêtés, et c'est alors l'occasion de réceptions plus ou moins publiques, selon les envies et le style de chacun. Soyons honnêtes, ce sont surtout de très bonnes occasions de réunir la famille, de recevoir des partenaires, d'étaler sa fortune ou de négocier discrètement sous couvert de festivités. Les cadeaux sont alors de bons moyens de s'attirer les bonnes grâces du Bathras fêté, de lui faire passer un message, ou de verser un pot de vin discret.

Pour le reste de la population, chacun garde trace de son cycle, et la société ne se préoccupe jamais réellement de votre âge. Notez simplement que, dans la Nation, on est considéré comme majeur dès qu'on a commencé à travailler. Une nouvelle fois, un Batranoban ne vaut que par son rôle, et jamais par sa personne ou sa nature. Les femmes sont – comme d'habitude – une exception, puisqu'elles sont majeures dès leurs premières règles. Notez enfin qu'en ce qui concerne la majorité légale, les esclaves sont majeurs dès leur naissance. Cela simplifie un peu les choses, même si au fond, on se fiche bien de savoir si un esclave est majeur ou pas quand il s'agit d'estimer ses droits et ses devoirs : aucun droit, et tous les devoirs qu'on veut bien lui donner. Simple, non ?

LES DÉRIGIONS

L'empire dérigion, sur bien des points, s'est inspiré de la civilisation batranobane. Pour la notion d'anniversaire, pourtant, la tradition remonte directement aux tribus dess du centre. La naissance, l'âge et les fêtes liées sont intégrées aux quatre grandes fêtes saisonnières, qui se déroulent aux équinoxes et aux solstices. Quand un Dérigion naît, il est considéré comme « né dans sa saison ». Cela signifie, par exemple, qu'un homme né après l'équinoxe de printemps sera « du printemps » et fêtera son anniversaire lors cette l'équinoxe. On ne garde, pour ainsi dire, pas trace de la date exacte ou du mois de naissance.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



LE MOIS DE NAISSANCE

Sur Tanæphis, la gestion précise du calendrier est un peu complexe (cf. Métal page 172). Pour résumer, les mois sont lunaires et ne se suivent pas chaque année avec un ordre régulier et répétitif. De plus, les années ne font pas le même nombre de mois, un office impérial se chargeant d'équilibrer les années pour suivre - à peu près - le rythme des saisons.

Il est donc inutile de se rappeler « Je suis né au troisième mois du repos de l'année 1045 » pour savoir son âge exact. Ce mois ne reviendra pas à la même période lors des années à venir. D'autant que certaines années n'ont qu'un seul mois du repos, et qu'en fait, les années à trois mois du repos sont très rares.



Lorsqu'on parle de mois de naissance, on parle simplement de l'emplacement du mois dans l'année (6e mois de 2034, 12e mois de 2045, etc.).

La plupart des gens connaissent toutefois le mois lunaire où ils sont nés. C'est surtout intéressant si vous aimez les astrologues et leur science étrange, ce qui reste une superstition, une manie ou une passion très répandue.

Quelques familles nobles ont conservé l'habitude de fêter les anniversaires de chacun à date fixe, un peu comme les grandes familles batranobanes. Ce sont surtout des lignées ayant eu des rôles et des terres dans l'ouest de l'Empire, lors de l'âge d'or. Elles gardent donc des habitudes bizarres, mélanges de traditions Bathras et de vieilles coutumes dess ou geionnes

À chaque fête, en plus des festivités liées à la saison elle-même, les gens nés dans la saison sont célébrés et « prennent une année ». C'est d'ailleurs une habitude impériale de dire qu'on a « trente printemps » ou « trente hivers » plutôt que trente ans. C'est plus imagé, plus poétique, et cela permet de glisser subtilement la date de son prochain anniversaire. Compte tenu du nombre de personnes qui fêtent leur anniversaire en même temps, faire de vrais cadeaux à tous n'est pas envisageable. Cette habitude batranobane a tout de même migré en terre impériale, mais sous la forme de petits présents symboliques. Les personnes entrants dans leur saison de naissance reçoivent donc de leurs proches de petits cadeaux, parfois faits-main, parfois achetés chez des artisans ou boutiquiers. Ceux-ci ont d'ailleurs à cœur, à l'approche des fêtes de saisons, de proposer de petits cadeaux simples dans ce but. Les moins fortunés et les plus imaginatifs trouvent toujours moyens de marquer l'occasion grâce à un geste, une attention ou une surprise pour leurs proches nés dans la saison. On considère généralement que ces cadeaux ou attentions doivent être fait dans la première semaine de la saison.

LES VOROZIONS

Si l'Empire et une grande partie de ses anciennes terres observent encore la tradition des fêtes de saison, ce n'est plus le cas des terres de l'Hégémone. Comme d'habitude, les Vorozions considèrent qu'une habitude dérigione, aussi sympathique, agréable et naturelle soit-elle, est une chose horrible souillée par le Néant et le mal. Ou plus simplement : « Si les Dérigions font ça, on va faire exactement le contraire ». Avec les anniversaires, les légistes ont trouvé une nouvelle occasion de laisser parler leur amour de la précision. Et pour une fois, ils sont restés relativement simples.

À sa naissance, chaque Vorozion doit être enregistré par ses parents auprès de la maison légiste locale. Cette date d'enregistrement, l'entrée du citoyen dans les registres, devient sa date de naissance officielle. Et pas moyen de dire au légiste « mon fils est né il y a deux jours, mais avec l'orage je n'ai pas pu venir plus tôt ». Un papier officiel, c'est important, plus qu'un empêchement, une attaque de brigands ou le fait que la ferme est à trois jours de marche de l'office légiste. La date de naissance, c'est la date de l'acte, et pas moyen d'y couper. Elle est notée avec le numéro d'ordre du jour dans le mois (de 01 à 28) suivi du numéro d'ordre du mois dans l'année en cours. Par exemple, on parlera du « 08^e de 05, 1038 » pour un citoyen né le 8^e jour du 5^e mois de l'année 1038.

Une fois l'acte de naissance rédigé, parafé et réglé par la famille – car oui, il faut payer cet acte – le bambin est un Vorozion de plein droit. Son anniversaire est chaque année l'occasion pour l'état de lui envoyer un avis rappelant ses droits et devoirs. On lui propose aussi, selon son âge et sa région, de rentrer à l'école, de participer à tel ou tel chantier commun, ou de payer telle ou telle taxe. Avant le quatorzième anniversaire, les avis sont assez succincts, mais cette date marque la majorité du bambin, qui devient un citoyen de plein droit.

Il est donc invité à voter, et doit conserver son avis annuel sur lui comme marque de sa citoyenneté – l'équivalent local d'une carte d'identité. Dans les faits, les gens ne portent leur avis sur eux que pour voyager, ou si la situation locale peut le justifier.

Mais vu la difficulté qu'on rencontre à faire établir un double, on évite autant que possible de sortir l'avis du tiroir où il est rangé à l'abri.

Les cadeaux d'anniversaire ne sont pas une habitude très ancrée dans l'Hégémone, mais il existe tout de même un équivalent. Certains impôts étant couplés avec l'avis annuel, une personne peut parfois se retrouver très à court après avoir reçu son pli. Il n'est donc pas rare, quand on a un ami qui fête son anniversaire, de lui glisser un peu de monnaie dans la poche pour l'aider à passer le cap. La plupart des guildes font même un geste sur le salaire lors d'un anniversaire. Mieux vaut faire une petite rallonge à un bon employé, que bosser un mois durant avec un collègue stressé ou déprimé. La « prime d'avis » est ainsi devenue un bon moyen de savoir ce que votre patron pense de vous.

Les gens nés en fin d'année, lors des derniers mois, ont parfois la mauvaise surprise de se retrouver sans anniversaire. Par exemple, si vous êtes né le 16^e de 12, vous êtes privé d'anniversaire lors de chaque année comptant onze mois ou moins. Les citoyens dont l'anniversaire ne « tombe » pas pendant l'année, reçoivent leur avis lors de la révision réalisée lors des premiers mois de l'année suivante, souvent dans le plus grand désordre.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LIEUX ET PERSONNALITÉS DES CANAUX

LA NOBLESSE DERIGIONE

La banlieue d'en dessous est divisée en trois districts placés chacun sous la responsabilité d'une famille noble. Les districts sont l'équivalent banlieusard des quartiers de Pôle. Contrairement à la surface (voir page suivante) la banlieue d'en dessous a toujours été gérée par la « noblesse des ténèbres », comme les nobles de l'en-dessous aiment à s'appeler avec emphase.

Les trois familles nobles de l'en-dessous appartiennent à la noblesse familiale et sont affiliées à trois familles d'emblème différentes.

Les Anguestan-d'en-Dessous

Cette famille revendique être la plus ancienne noblesse de la banlieue d'en dessous. Elle règne sur la zone nord-est des canaux, qui n'est pas la plus peuplée mais où l'on trouve les mines de charbons ainsi que de vastes champignonnières. Les Anguestan ne se soucient pas de la surface et de sa politique, en revanche leur réseau d'influence s'étend partout dans les canaux, y compris sur le territoire des deux autres familles. C'est une famille qui apprécie les secrets, les rumeurs et les manigances. Sa dirigeante, dame Oriane est une vieille harpie qui trompe l'ennui en jouant les manipulatrices et en semant la zizanie. Visiter le palais des Anguestan oblige à se plier à une myriade de règles d'étiquette farfelues ou contradictoires, créées par Dame Oriane. Ses fils et petits-enfants excellent à ce jeu, il y a donc peu de chances que les choses changent après la mort d'Oriane.

Les Ametenjir-des-Canaux

Ils ont la gestion des zones entourant les principales sections du grand canal. Ils ont de très forts liens de parenté avec le peuple téjir. Les Ametenjir sont riches et profitent grandement des échanges commerciaux le long du canal.

Leur palais se trouve à un kilomètre au nord de Grancave et c'est le seul palais elfique donnant directement sur le canal principal. Il ressemble à un repaire Téjirs, tant par sa décoration que par la quantité de nomades du fleuve qui y séjournent. Aux yeux de la plupart des nobles poliens les Ametenjir sont d'ailleurs plus des Alwegs que des Dérigions. Pour preuve, certains portent des tatouages du fleuve.

La famille Ametenjir est dirigée par Silure, un jeune homme charismatique et opportuniste au possible. Il passe autant de temps sur les barges de ses cousins téjirs que dans son palais. Il rêve d'étendre son influence sur le territoire Anguestan, en partie par haine de la vieille Oriane et de sa progéniture.

Les Julasti-de-la-tour

Ils ont la charge de la grande région ouest de la banlieue d'en-dessous. Ils doivent leur nom à la forme de leur palais, une tour d'albâtre encastrée dans une faille qui remonte presque jusqu'à la surface. Les Julasti s'occupent très peu d'administration, et encore moins de politique. Ils délèguent toutes ces tâches à de loyaux serviteurs. Au final, les communautés de la région ouest sont beaucoup livrées à elle-même, certaines en souffrent et d'autres en profitent. La famille Julasti, elle, se concentre sur l'organisation de fêtes et d'orgies qui attirent de nombreux visiteurs de la surface. La réputation de la « tour des soupirs blafards » est tellement sulfureuse que les participants sont toujours disposés à payer des droits d'entrée conséquents. Atrénon Julasti, un sympathique vieillard lubrique et rigolard, est officiellement le seigneur de l'ouest d'en-dessous, mais c'est sa fille aînée Gwail qui dirige officieusement la famille avec l'aide de Doll, un Épieu du Plaisir infini. Son frère cadet et sa fille sont eux aussi Porteurs d'Armes-mineurs du Plaisir. La plupart des bouges de l'ouest d'en-dessous et du canal ont, d'une manière ou d'une autre, des liens avec les Julasti. Outre un apport financier, ce réseau leur est très utile pour lutter contre les manigances des Anguestan.

N°54 - 22 AVRIL 2015

Quinze jours de plus, et un chagar à l'heure, rédigé dans un printemps aussi doux qu'une soirée de Pôle. Que pourrait-on demander de plus ?

Un nouveau jeu ? Avec des bonus ?

Alors filez dans votre boutique et demandez Americana, œuvre virtuose de sieur Yno. Il s'agit d'une version complète et aboutie du Syndrome de Babylone. Le burst, complet et parfait, est déjà disponible. Pour les plus gourmandes, un bonus est aussi en boutique contenant un écran et un scénario proposant un complément / une variation / une fugue sur le même univers. Foncez !

En attendant, retour dans l'ombre humide des canaux souterrains de Pôle. Dans ce second volet, on se penche sur quelques visages, groupes et lieux des tunnels.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Swal et Le Grümph

CRIMINELS ET MALANDRINS

LA BANLIEUE DE SURFACE

À la surface, les districts de la banlieue furent longtemps laissés à l'abandon par une noblesse et une administration qui avaient peur de s'éloigner des murailles. Maintenant que Pôle redresse la tête, l'Empereur a attribué la gestion des districts à des familles pas toujours ravies d'avoir à se coltiner des banlieusards. Il est malheureusement fréquent que les chefs de famille confient le boulot à un parent mal-aimé, en guise de punition ou de cadeau empoisonné. Cela n'arrange pas l'ambiance dans la banlieue où les incursions de pillards sont encore trop fréquentes.

On trouve dans la banlieue d'en dessous plusieurs élevages d'anguilles des profondeurs, dont la chair grasse remporte un franc succès à Pôle. Ces élevages sont gérés par la guilde des anguilliers, dont le siège se trouve à Port-nain-blanc - ce qui la place hors de la juridiction des administrations de la banlieue. Hors de son activité officielle la guilde des anguilliers trempe dans toute une ribambelle d'occupations à la légalité douteuse. Soyons franc, la guilde est une organisation criminelle efficace, mouillée dans la contrebande, l'extorsion, l'enlèvement pour rançon, etc.

Les anguilliers sont actuellement contrôlés par Dahiane Sans-visage, une femme athlétique qui cache son visage sous un masque de cuir et de métal. On la suppose défigurée, ce qui serait cohérent avec les cicatrices sinistres qui lui zèbrent le torse et qu'elle exhibe fièrement. Une rumeur tenace prétend qu'elle serait l'unique survivante d'une des pires familles frondeuses éliminées par Bert lors de sa prise de pouvoir. Une chose est sûre, Dahiane est la Porteuse de Kusari, une Faucille-mineure affiliée à la Mort carmin qui l'aide à tenir les rênes de son organisation.

Dahiane réside à l'arène amère. Il s'agit d'un bâtiment de bois appuyé contre une paroi de Grancave, à l'ouest de Port-nain-blanc. C'est une construction en demi-cercle, posée sur pilotis et sur plusieurs affleurements rocheux. La lice de l'arène est un bassin assez profond, ce qui permet d'organiser des combats originaux, souvent à base de petits bateaux instables. Pour les combats avec de forts enjeux, on ajoute des anguilles féroces dans le bassin.

Bien-sûr les anguilliers ne sont pas les seuls criminels de l'en-dessous, loin s'en faut. Il n'y a pas de force de police efficace dans les canaux et les milices des familles nobles cantonnent leurs activités aux intérêts directs de leurs patrons.

L'axe principal du canal est relativement plus sûr que le reste de l'en-dessous, mais uniquement parce que les guildes marchandes et les Tėjirs veillent sur leurs propres intérêts. Bien sûr les rumeurs prétendant que certains Tėjirs n'hésitent pas à jouer les brigands quand l'occasion est trop bonne n'est que pure calomnie, n'est ce pas ?

Comme souvent, même s'il y a des criminels professionnels dans cette région souterraine, la plupart des crimes sont le fait de gens désespérés qui cherchent juste à survivre ou à améliorer leurs conditions de vie misérables.

LE PALAIS SINISTRE

Un des six palais elfiques de la banlieue se trouve loin à l'est du port enterré, tout au bout d'une galerie longue et tortueuse. Le trajet n'est pas facile et le palais lui-même n'est pas accueillant. Sa façade d'albâtre mêlée d'obsidienne - un cas unique à ce qu'en savent les érudits dérigions - se trouve dans une petite grotte sinistre dont les parois sont sculptées de motifs morbides. Le palais lui-même est un véritable dédale de couloirs toujours en pente et de salles au sol irrégulier. On suppose qu'il fut créé pour servir de nécropole aux elfes mais, pour une raison ou une autre, il ne fut jamais utilisé ; à moins que les cadavres des elfes aient disparus en même temps que les vivants. Il sert maintenant depuis des siècles de prison et de cul-de-basse-fosse.

Les autorités impériales envoient surtout au « palais sinistre » les personnes que l'on ne peut pas exécuter, pour des raisons politiques, diplomatiques ou sociales. Ils sont donc condamnés à l'oubli, jusqu'à ce que mort s'ensuive dans l'indifférence générale. On trouve donc dans cette prison des agitateurs politiques dérangeant, des nobles félons, des prisonniers de guerre emblématiques et, bien sûr, quelques gens normaux qui ont eu la malchance de déplaire à une personne trop puissante. Il arrive aussi qu'on y enferme une personne dangereuse mais utile, qu'on pourra aller sortir de sa misère plus tard en lui offrant la liberté en échange d'un sale boulot.

Les matons du palais sinistre forment une véritable communauté, presque indépendante, avec hommes, femmes et enfants. Ils sont payés et ravitaillés par une officine qui dépend à la fois de l'administration pénitentiaire et de l'armée dérigionne mais ils gèrent la prison à leur convenance, du moment que personne ne s'échappe et qu'ils sont capables de livrer un prisonnier donné quand un officiel mandaté par l'Empereur vient demander. Les matons vivent dans les zones proches de l'entrée du palais, afin d'en contrôler complètement l'accès. Plus un prisonnier est important, ou dangereux et plus il est « rangé » dans un coin difficile à atteindre et labyrinthique.

La rumeur prétend que quelques Armes-Dieux sont emprisonnées au palais sinistre. Elles seraient portées par des esclaves aveugles et manchots enfermés dans les zones les plus sûres. Fantasma ou réalité, allez savoir ?



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ANNIVERSAIRES SUR TANÆPHIS

(2 SUR 2)

Suite de notre exploration des traditions tanaphéennes concernant les anniversaires. Compte tenu des particularités du calendrier du continent, n'hésitez pas à relire les avertissements du premier volet (cf. Chagar 53) ou la partie du livre de base consacrée au sujet (cf. Métal page 172).

LES PIORADS

Les nordiques n'ont pas de véritable tradition d'anniversaire, ou les ont oubliées avec le reste de leur histoire en arrivant sur les côtes gornes. Depuis, ils s'en sont très bien passé, chacun ajoutant simplement une nouvelle année à son compte lors du retour des beaux jours. Le repère commun est une date bien connue : la fête de la viande (cf. MdC n°1 page 73). L'habitude – et la fréquentation des autres peuples – poussera un Piorad à dire qu'il a « vingt printemps » plutôt que vingt ans, mais ici, cela ne donne aucune idée de la date de naissance précise. Simplement, la fête de la viande est au printemps...

Dans certains coins pourtant, des reflets des traditions batranobanes ou dérigiones peuvent apparaître. C'est une conséquence de la vision bien particulière que les Piorads ont de l'esclavage. Avec l'intégration progressive des « invités », on fini aussi par s'approprier certaines de leurs habitudes, de leurs savoir-faire ou techniques utiles, et parfois de leurs traditions. Si la tradition en question pousse à trinquer, à s'offrir des trucs juste pour le plaisir, ou à manger ensemble sans compter les pintes, comment refuser ? Et surtout, POURQUOI refuser ?

LES THINKS

Les Thunks n'ont aucun intérêt pour les calendriers, la précision à outrance et les obligations. Avec tout ça, autant vous dire que les anniversaires codifiés et les fêtes routinières, ce n'est pas trop leur genre. Si vous ajoutez qu'ils n'ont besoin d'aucune excuse pour se faire des cadeaux, se sauter au cou ou s'avouer tout le bien qu'ils pensent les uns des autres, vous voyez qu'ils peuvent se passer du concept au complet.

La seule chose qu'un anniversaire représente et dont ils ont parfois besoin, c'est de la notion d'âge de chacun. Il n'y a pas de notion de majorité, d'aucune forme, dans la société think, mais il est toujours bon de savoir si Machin est plus ou moins âgé que Machine, ou si la maladie d'un ami est bénigne, grave ou simplement logique.

Pour cela, les Thunks se servent d'un repère simple : les tours. Comme expliqué dans le livre de base, les Thunks vivent en voyageant le longs de « routes », des parcours traditionnels liés à chaque clan (cf. Métal page 43). Une étape particulière de cette route est toujours nommée « le seuil ». Le clan considère son seuil comme une sorte de centre de sa route, à la fois départ et destination de chaque voyage. On ne parle pas d'un « tour » pour parler d'un voyage complet, où le clan parcourrait toutes ses routes avant de revenir au seuil, mais simplement d'un voyage du seuil au seuil, quelles que soient les étapes et la durée écoulée avant de revenir. Evidemment, les routes ne sont pas immuables, et un clan peut parfois faire son voyage à un rythme différent, mais il est traditionnel de passer au seuil au moins une fois l'an, généralement au sein d'une saison donnée.

Pour vous donner un exemple, le clan de l'eau noire a son seuil dans une ravine profonde du centre des monts d'errance. La tradition du clan veut qu'on y passe une fois l'an, si possible à l'automne. Le clan suit une route qui lui fait visiter tout le bas d'errance, une partie de la côte, et parfois frôler le nord du monticule. La plupart du temps, le clan parvient à rallier son seuil à l'automne, mais parfois, il n'y parvient qu'au début de l'hiver. L'an dernier, ils ont même dû renoncer à leur visite, cloués à bolivar par une épidémie qui a touché plusieurs des anciens. Cette année, pour fêter la santé retrouvée de tous les survivants, ils envisagent de passer au seuil dès le cœur de l'été. Ces décalages ne gênent personne. Ce sont des aléas habituels dans une vie. Et si les gens ont un peu plus de « vraies » années que de tours, est-ce si terrible ? Franchement ?

N°55 - 6 MAI 2015

Retour sur un sujet plus léger que les ténèbres des tunnels de Pôle, avec la seconde partie de notre article décrivant les anniversaires sur Tanæphis.

Notez que si votre anniversaire tombe bientôt, il y a peu, ou même pile aujourd'hui, ne vous gênez pas pour considérer ce chagar comme une dédicace personnelle. Ça ne coûte rien, c'est facile, et c'est plutôt agréable. Si on nous demande sur G+ ou Facebook si le Chagar spécial anniversaire « est bien dédié à untel ou unetelle comme ils le prétendent », nous répondrons OUI pour tout le monde.

Pas de jaloux ici. C'est un peu la liste des anniversaires du club-Dorothee, avec des massacres et des perversités en plus...

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Swal et Le Grümph



LES GADHARS

Concernant les peuples des jungles [Insérez la phrase type n°17 concernant la variété des Gadhars, l'impossibilité de généralités et toutes les excuses habituelles]. Toutefois, [Insérez la phrase type n°28 concernant nos efforts pour ne pas laisser tomber nos lecteurs, et ne pas passer pour des flemmards en bâclant une sous-section entière].

On peut tout de même dire que les Gadhars se fichent généralement des dates et des années passées. Et quand je dis qu'ils s'en fichent, ce n'est pas comme votre vieille tante qui dit qu'elle se fiche de son âge, mais prend la mouche si vous lui faites remarquer une ride, puis déprime à chaque approche de son anniversaire. Non, je vous parle de personnes qui se foutent réellement de savoir s'ils ont quinze, trente ou cinquante ans, et ne comprendraient pas pourquoi cela vous inquiète si vous leur expliquiez des heures durant.

Pour un Gadhar – et je généralise encore, excusez-moi – il y a quatre âges dans la vie. L'enfance est cette époque bénie ou vous glandez avec férocité, occupé seulement à apprendre les bases de votre vie future tout en faisant connerie sur connerie, avec la seule excuse de votre immaturité. L'adolescence commence quand votre regard croise un autre regard et que cela finit par un orgasme plutôt qu'une partie de cache-cache. A cette âge, on vous confie quelques travaux ou de nouveaux apprentissages, mais soyons franc, vous ne pensez qu'à faire coucherie sur coucherie, avec pour seule excuse vos hormones en furie. Puis vient l'âge adulte, où les responsabilités, les tâches ingrates, les honneurs et les manigances vous font oublier tout le reste. C'est un abîme noir, où on oublie de vivre et où on se contente de « gagner sa vie ». Mais bien vite, l'âge aidant, la sagesse vient et on devient un ancien. On peut alors reprendre les conneries en faisant passer ça pour des manies, et les coucheries sans aucun risque, la semence et le sol étant devenus secs. On s'amuse des bêtises des plus jeunes, on aide un peu les gamins à grandir, les jeunes à s'amuser, et on empêche les adultes de faire de trop grosses gaffes.

Pour un Gadhar, se ranger dans un de ces âges est bien suffisant. Pas besoin de savoir combien de lunes sont passées, ou combien d'années. Et s'il faut désigner un aîné, on trouve toujours un vieux pour se rappeler qu'untel est né juste avant untel, mais que c'est untelle l'aînée, puisqu'elle est née juste avant la tempête de l'année des grandes pluies. Ce n'est pas précis, ok, et un légiste vorozion ferait sûrement une attaque en lisant un rapport dans ce genre. Mais on s'en fiche, non ? Tant que ça marche ?

LES SEKEKERS

Vous pensiez que les Gadhars se fichaient de leur âge ? Alors attendez-vous à être impressionné par les Sekekers. Ici, la date de naissance a la même utilité que l'origine ou le nom « d'avant ». Des informations sans importance, oubliées bien avant le premier combat. Pour les Sekekers, il n'y a qu'une seule date, une seule naissance : l'initiation.

Lors de son adolescence, chaque Sekeker subit ce rite (cf. Métal page 60). La nature des épreuves et des mutilations, l'âge où elles se déroulent, tout peut varier, sauf la signification de la cérémonie. Lors de son initiation, la fille quitte le monde des victimes, des femmes et des esclaves, pour rejoindre la tribu et le combat. Son ancien Moi cesse d'exister, aussi bien celui d'avant l'enlèvement que celui de l'entraînement et de la formation initiale. Le nouveau corps, marqué, blessé et changé, est un corps neuf, qui n'appartient qu'à la tribu. Il est mal vu de continuer à penser à l'avant, et nombre de Sekekers en profitent pour laisser derrière elles les mauvais souvenirs et les poids inutiles. Certaines inimitiés nées lors de l'entraînement disparaissent, et on tisse de nouveaux liens, parfois avec les rivales de la veille. Des amitiés meurent aussi, par facilité, ou parce que la vie de guerrière est plus simple sans lien trop fort.

Compte tenu de la difficulté de la vie de Sekeker, on ne compte pas les années passées. Chaque tribu a ses propres comptes : nombres d'enfants enlevés, d'ennemis tués, de villages pris en mains ou rasés. Les exemples ne manquent pas, et reflètent les choses auxquelles la tribu tient, ce qui l'intéresse ou l'inquiète vraiment. Mais l'âge de ses membres est une donnée trop fluctuante, trop compliquée à conserver. Surtout, ce compte-là mène trop facilement à celui des mortes, et à l'espérance de vie dans la tribu. C'est le genre de compte dont aucune tribu ne veut, de crainte d'affronter un avenir horrible, une promesse trop proche.

Pour résumer, une Sekeker est une enfant (avant l'initiation) ou une guerrière (aussitôt après). Le reste n'est que finesse de civilisés, sans intérêt. Rafrâchissant, non ?

ET LES ALWEGS ?

Aussi longtemps que vous gardez les règles du calendrier en tête, vous pouvez vous amuser à inventer ce qui vous amuse pour les régions les plus reculées, ou les villages always de votre invention.

Par défaut, vous pouvez utiliser la méthode dérigione, largement répandue à l'époque de l'âge d'or impérial. Mais ce n'est qu'une possibilité.

Vous pouvez décider qu'un astrologue local tient un compte précis des mois et des dates de naissance, et annonce régulièrement les anniversaires à venir. Peut-être en profite-t-il pour faire des prédictions et demander un impôt sous une forme ou une autre.

Vous pouvez décider que chaque villageois entretient un arbre planté le jour de sa naissance, le décore d'une certaine façon année après année, et sera banni si son arbre meurt malgré ses soins.

Vous pouvez décider que personne ne comprend cette drôle de notion « d'âge », et que les villageois accusent les étrangers d'attirer le Néant avec leur superstitions bizarres sur « le nombre d'années qui passent ».

Vous pouvez inventer un calendrier rigide, maintenu dans un coin paumé, basé sur un nombre de mois fixes dans l'année et mis en conformité avec le cycle solaire grâce à un mois flottant tous les quatre ou cinq ans. Le tout sous le regard inquisiteur d'une Arme-Dieu obsédée par la précision, la régularité et l'ordre.

Ou alors, vous pouvez vous débrouiller, inventer votre propre truc et me fiche la paix, un peu. Vous croyez que je n'ai que ça à faire, remplir des colonnes avec des digressions sans fin ?

Hein ? Non mais !

Parfois, les discussions avec nos lecteurs prennent d'étranges tournures. Il y a peu, l'un d'eux m'expliquait sa théorie sur la manière dont nous choisissons nos sujets pour le Chagar.

Avec des thèmes aussi variés que le code des tatouages piorads, les sports populaires, les fêtes locales, les rites funéraires, les gosses mal-élevés et les divers type de bousoles, il ne comprenait pas notre méthode. Il m'avoua qu'il se demandait, parfois, si nous allumions la télé au hasard, et parlions du premier sujet évoqué à l'écran. On tombe sur la 23 et Ink Masters ? Hop, on cause tatouages. C'est un reportage du 13 heures sur la foire au boudin de Melun ? Pouf, les fêtes de village. France 3 et Thalassa ? Un joli reportage sur les sextants décoratifs avec des coquillages autour ? Et c'est parti pour un Chagar sur les cartographies, les bousoles ou les restaurants de fruits de mer.

Quand je lui expliquais que nous avions des listes de sujets « utiles », que nous répondions parfois à des demandes, ou que nous comblions des trous dans le background, il eut l'air un peu déçu. « Évidemment, commenta-t-il même. On ne peut pas écrire sur n'importe quoi, au hasard. Ce serait trop dur ! »

Intrigué, je me permis de lui demander le pourquoi de cette déception.

« C'est juste que j'ai fait l'expérience. Le coup d'allumer la télé au hasard. Et je suis tombé sur un reportage sur les salons de beauté, avec des histoires de poils, d'épilation, de repousse et de qualité de cire. Je me demandais ce que vous pourriez pondre sur un sujet pareil. Mais au fond c'est vrai que c'est bête, et qu'on ne peut pas faire d'article là-dessus dans Bloodlust. Ce serait totalement idiot, et probablement impossible en fait. »

Et là, ceux d'entre vous qui connaissent un peu l'équipe savent déjà comme cette histoire va tourner...

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ça se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François. Illustrations par Le Grümph

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE : CONVENANCES, MODES ET POILS

Voici donc un reportage - pardon - un Chagar consacré au poil et à sa place dans la vie quotidienne des Dérigions. Cette article est dédié à un fidèle lecteur que la décence nous interdit de nommer - salut Fred ! - et que nous remercions pour sa suggestion. Exceptionnellement, cette article ne sera pas suivi d'une analyse par peuplade, ni d'une liste de pouvoirs ou de secrets politiques complexes liés aux poils. Promis.

Les Dérigions se rasant-elles le minou ?

Oui, parce avouons-le, c'est la question de base que se posent tout les mâles normalement testostéronés et actifs en tombant sur cet article. Et la réponse est oui.

Sauf que ce n'est pas suffisant pour faire un article complet, et apporter un peu de matière. Le minimum, c'est d'offrir quelques pistes de scénario, et assez d'infos pour que le sujet paraissent avoir un minimum d'importance dans l'univers. Ou alors on demande un dessin grand format au Grümph, avec des détails un peu scabreux, limite anatomiques mais pas trop, pour satisfaire le public du jeu sans choquer les commentateurs un peu pudiques. Mais là, le Grümph est occupé avec sa nouvelle collection⁽¹⁾, donc on va devoir faire du texte pour remplir.

Les Dérigions et le poil, une longue histoire qui pique

Les gens de Pôle sont des civilisés. Si les Batranobans revendiquent la connaissance et les Voroziens la modernité, les Dérigions se sont depuis longtemps approprié l'allure et le panache. L'art, la grandeur de l'histoire impériale, ne sont au final que des émanations de ce prestige, que les Dérigions placent au dessus de tout. Et quand on est civilisé, on est propre. Au fil du temps, le besoin de se placer au dessus des autres et de se distinguer de la barbarie ambiante ont poussé les Dérigions à mettre le poil dans la liste des choses sales que produit le corps, au même rang que les déjections diverses et les fluides muqueux. C'est pédant et un peu illogique, mais parfaitement humain.

Depuis longtemps, le IV^e siècle de l'Empire au moins, les Dérigions se rasent donc intégralement. Cela comprend les poils sur les membres et le corps, bien-sûr, mais aussi le visage et les parties génitales. Et cela concerne aussi bien les hommes que les femmes.

L'origine de cette habitude, selon les textes des érudits, remonterait à la même époque que les débuts de la statuaire classique. Les nobles s'étant pris de passion pour cet art commencèrent à se faire sculpter des portraits, à s'offrir des statues des uns et des autres, et à orner leurs entrées et leurs jardins de statues de leurs amants, enfants ou amis les plus proches. Encombrant, oui, mais rudement classieux tout de même ! Et le poil, c'est connu, est l'ennemi du sculpteur. Le poil rend mal, même sous le burin le plus adroit. Même bien imité, bien rendu, il donne une peau grêle, des impressions de cicatrices, un côté râpeux. Et le marbre donne une image de la peau si parfaite, invitant à la douceur, à la pureté. L'art imitant la vie, mais la modelant aussi, la mode statuaire aurait donc provoqué, en réaction, une mode de la peau rasée, lisse et propre. Même les hommes auraient suivi, s'apercevant vite qu'un barbu ressemble à tous les barbuis, une fois sculpté.

C'est doux, c'est neuf ?

Si quelques maniaques se rasent et s'épilent eux-mêmes, la plupart des gens ont toutefois recourt au service d'un barbier, d'une coupelle ou d'un pommadier.

Le barbier, comme son nom l'indique, est spécialisé dans la coupe des barbes, mais aussi des cheveux masculins. Il se limite aux coupes rapides et simples, laissant les travaux complexes aux véritables coiffeurs.

La coupelle est une spécialiste des poils courts, et travaille à lisser les membres, les corps et les aisselles. Elle se charge aussi des parties intimes, et son talent pour rassurer le client et alors aussi important que son adresse manuelle. Même si les gens ont l'habitude qu'un artisan leur coupe les poils et leur lisse les dessous de bras, il n'est jamais facile de laisser un étranger se promener à portée de vos bourses avec une lame affûtée.

(1) Le label Chibi est la nouvelle collection perso du Grümph, rassemblant ses projets expérimento-ludiques sous forme de livres de poche. Vous y trouverez des pépites comme Dragon de poche, Nanochrome, et bientôt La lune et les 12 lotus ou Athalame. Jetez-vous dessus, c'est bon, pas cher, et c'est bourré d'idées.



ÉPICES ET POILS

Puisque j'ai promis de ne pas faire une étude peuple par peuple du sujet du poil, hors de question d'expliquer en détail les habitudes culturelles de chacun. Mais le rapport avec l'épice étant évident, soulignons tout de même le cas de nos amis de l'Ouest. Les Batranobans sont le seul autre peuple à se soucier du poil au point d'en faire un commerce important. Les Batranobanes doivent être épilées autant que possible, et entretenir le moindre recoin, surtout si un homme doit y fureter. Les mâles, de leur côté, considèrent le poil comme un symbole de virilité et de santé. C'est une excellente excuse pour ne pas se raser, piquer comme un oursin, mais râler si madame oublie un poil au coin du genou. Que voulez-vous, les batras sont des salopards sexistes, et ils osent des attitudes qu'aucune société moderne n'assumerait sans rougir. Hum...

Il existe donc – évidemment – des épices pour retarder, adoucir ou réduire la pousse des poils. Accessibles et disponibles dans l'Ouest, ces produits sont bien plus rares à Pôle, où les corporations du poil les voient comme un tue-le-métier. Les pommadiers emploient tout de même des épices dans leur panoplie, mais ce sont des parfums, des adoucissants pour la peau ou des pommades rafraîchissantes pour apaiser le feu du rasoir. Ces produits « allégés » ne sont de toute façon que des dérivés ou des épices de basse qualité, afin de rester accessibles au commun des mortels.

Il est possible, pour un Dérignon fortuné, d'utiliser des épices véritables, des dépilatoires efficaces, plus ou moins définitifs, ou des lotions aux effets étranges. Pour cela, il faut faire appel aux artisans de la petite Durville, et risquer la colère des spécialistes locaux. Les Dérignons sont toujours friands de nouveautés et de produits exotiques, c'est vrai, mais ils peuvent devenir étrangement patriotes s'ils s'aperçoivent que vous utilisez des produits étrangers pour court-circuiter leur commerce ou leur spécialité.

Le pommadier travaille souvent en tandem avec un barbier ou une coupelle. Il se charge des lotions, des baumes et des crèmes apaisantes. Il est souvent parfumeur en plus de tout cela, et certains se targuent même d'être un peu épicier (cf. colonne).

Mais c'est une barbe que j'aperçois ?

Les érudits, pour des raisons aussi complexes que logiques – de leur point de vue – se sentent toujours obligés de se faire remarquer. Une des façons qu'ils choisissent, à Pôle, consiste à se laisser pousser la barbe. C'est une manière de faire sentir que les choses de ce monde ne vous concernent plus, que vous êtes au-dessus de tout ça. C'est aussi – avouons-le – une bonne manière d'économiser un peu de temps, et pour les profs les moins bien payés, quelques piécettes en passage chez le barbier. La bienséance veut quand même qu'on conserve une barbe propre et à peu près égale. Pour éviter d'avoir l'air d'un barbare hirsute, on teint souvent la barbe en blanc, ce qui donne l'air un peu plus sage.

Depuis peu, les militaires rentrant de campagnes ont lancé la mode de la barbe de trois jours. Elle donne un air gentiment dangereux, sans pour autant rebuter les amants trop émotifs. Cela reste toutefois le maximum qu'on puisse se permettre sans avoir aussitôt une étiquette « exotique » ou « cradingue » collée sur le front.

Et puisqu'on parle de statue : une anecdote

Nous parlions de statuaire il y a peu, alors voici pour conclure un détail culturel dérignon particulièrement croustillant. Ou dégueulasse, vous jugerez. Vous savez qu'il existe des types de statues particulières, liées à une charge ou une occasion : buste, statue équestre, statue lisante, pleureuse ou gisante, etc... et bien les Dérignons en ont une autre, qu'il nomme la statue en ardeur.

Il s'agit d'une statue destinée à célébrer la santé, la jeunesse et la beauté de la personne représentée, mais en utilisant l'axe bien particulier de la sexualité. La statue ne représente jamais un acte ou une allégorie d'acte, mais simplement la personne, en mettant l'accent sur son membre virile en érection, qui doit être au centre esthétique de la composition. Évidemment, les femmes ont aussi droit à leurs statues en ardeur. Elles mettent juste une autre portion de leur anatomie en avant. Seins, cul, mains ou bouche, c'est au choix, sans que personne ne juge. D'ailleurs, certains hommes choisissent un de ces sujets pour leur statue en ardeur, et quelques filles un peu délurées demandent une statue d'elle-même avec un pénis, arguant que l'allégorie, parfois, c'est joli. Pareil, on ne juge pas, chacun son trip.

D'autant que les statues en ardeur sont généralement des cadeaux, commandées par la famille ou les amis pour un anniversaire entre quinze et vingt ans. C'est une de ces habitudes culturelles un peu bizarres, parfaitement normales pour un polard, mais totalement incompréhensible pour les étrangers. Ce n'est rien d'autre, au fond, qu'un souvenir amusant, à remiser dans un placard ou une chambre d'ami. Un peu comme une vieille photo, un de nos polaroids contemporains, avec juste la bite en plus.

Encart pour MENEUR SEULEMENT !

Un peu d'histoire politico-mesquine

Si vous connaissez l'histoire impériale récente, vous savez que l'Empereur Bert III est monté sur le trône à trois ans et que jusqu'au coup de force de son dixième anniversaire, il n'était qu'une marionnette entre les mains d'une faction de nobles avides de pouvoirs. Pour vous rafraîchir la mémoire, reportez-vous aux pages 90 et 112 du livre de base de Métal.

Quelques mois avant le dixième anniversaire de Bert, le principal leader de la faction noble aux commandes de l'Empire – Roland Andrejean-des-Coupoles – voulu s'offrir un cadeau à la hauteur de son ego. Il commanda à un sculpteur peu scrupuleux une statuette de Bert imitant le style « en ardeur » mais représentant le jeune empereur avec un regard d'attardé et un sexe ridicule et à peine en érection, ce qu'on appelle une demi-molle. Andrejean avait l'intention d'exposer la « molle-ardeur

de Bert » dans son bureau privé, afin de matérialiser sa domination de l'Empire et rigoler avec ses potes.

L'artiste avait rendez-vous avec sire Andrejean-des-Coupoles le surlendemain des festivités du dixième anniversaire de Bert. Imaginez sa panique lorsqu'il apprit le « coup d'état » de l'Empereur et la mise à mort de son client. Craignant les retombées, le sculpteur s'empressa de mettre les voiles, supposant que la vie serait plus agréable quelque part dans les plaines du centre. Peu de temps après son atelier fut cambriolé et la statuette disparut, ne laissant derrière elle qu'une vague légende sulfureuse à laquelle peu de gens croient.

Ainsi s'achève l'histoire de la « molle-ardeur de Bert »... Allez non ! Puisque vous avez eu l'amabilité de lire nos élucubrations jusque-là, on se sent tenu de vous récompenser. Dans le prochain numéro du chagor vous trouverez un scénario consacré au destin de la mystérieuse statuette. Il est pas beau ce teasing ?

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°57 - 3 JUIN 2015

Comme promis dans le Chagar précédent, voici un petit scénario utilisant l'anecdote historique du petit encart final. Ce Chagar sera donc un peu plus sérieux, moins axé sur les pilosités plus ou moins intimes de chacun, et surtout directement utilisable.

TOUT ÇA POUR UNE MI'MOLLE ?

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Vous vous souvenez de l'histoire de la « molle-ardeur de Bert » ? C'était dans le numéro précédent, donc ça devrait être encore frais dans vos esprits. Sachez donc qu'après avoir disparu de l'atelier de son créateur, la statuette connut quelques mésaventures avant d'atterrir dans un petit entrepôt du port enterré, une sorte de demi-dépotier rempli de trucs et de machins improbables. Le propriétaire était un vieux commerçant à la santé fragile qui ne se souciait pas trop du contenu du dit entrepôt. Dernièrement ce vieux monsieur a cassé sa pipe, et comme tout bon oncle dérangé qui se respecte, il a légué ses biens à quelques neveux et nièces, car c'est une bonne façon de commencer une aventure mystérieuse impliquant un McGuffin... un McGuffin avec une demi-molle en l'occurrence.

PROLOGUE, PRÉMISSSES ET AMUSE-GUEULE

Mariej, une nièce du vieux marchand hérite de l'entrepôt miteux dont elle fait faire un inventaire, histoire de voir s'il y a quelque argent à tirer de ce bric-à-brac. Elle confie ensuite la liste du matériel qu'elle estime vendable à Anton Guerag, un receleur de sa connaissance. Mariej préfère utiliser une filière en marge de la loi, histoire d'éviter des questions embarrassantes si certains objets se relevaient d'origine douteuse. Anton diffuse la liste auprès de plusieurs de ses contacts sans poser de question mais sa sœur Briviane, qui travaille dans les milieux universitaires, lui signale que la « statuette d'un enfant nu ressemblant à l'Empereur » pourrait avoir tellement de valeur qu'il serait dommage de partager ce magot. Anton ne sachant pas où trouver l'entrepôt envoie des gars à lui espionner Mariej. Cette dernière s'en aperçoit, comprend que son receleur essaie de la doubler et décide d'une frappe préventive. Oui, Mariej n'est pas une tendre, d'ailleurs elle s'entend bien avec une bande de porteur d'Armes...

Pendant ce temps, trois des clients habituels d'Anton ont repéré la statuette dans la liste que le receleur leur a fait parvenir. Le premier d'entre eux est Kriil, une Épée des Joyaux de Pôle qui appartient à la suite de Slytherin (cf. Chagar n°20). Cette Arme connaît l'histoire de la « molle-ardeur de Bert » et elle est convaincue qu'offrir cette statuette à son protecteur lui vaudra une forte augmentation de prestige. Mais Kriil craint que d'autres personnes n'identifient également la statuette et il décide de se l'approprier par la force. Il réunit quelques hommes de mains et se met en quête de l'actuel propriétaire de la statue. Pour cela il capture un des sbires d'Anton et lui arrache des informations sous la torture. C'est ainsi qu'il découvre l'adresse de Mariej.

Une autre personne intéressée par la statue est un officier de l'armée dérigione, Armont Sulestin. Il ne connaît pas l'histoire de la « molle-ardeur », mais il pense pouvoir gagner les faveurs de l'Empereur en lui offrant un souvenir de sa jeunesse. Ce n'est certainement pas une bonne idée, mais personne n'a pensé à le lui dire.

Le troisième client d'Anton se nomme Daniale Renfert-du-Levant, une noble de petite envergure ayant un lien de parenté lointain avec Roland Andrejean-des-coupoles, dont toute la famille proche a été éradiquée pendant la purge. Daniale est membre d'une petite société secrète qui se fait appeler les Glorieux insoumis de la nuit. Leur but : faire survivre l'héritage politique et moral des nobles qui dirigèrent l'Empire avec Roland Andrejean avant que « l'Empereur fantôme » ne les fasse éliminer. En vrai, c'est une bande de nobliaux sans influence qui prennent leur pied en se donnant des airs de conspirateurs. Mais Daniale est une sale peste motivée et agressive qui connaît l'histoire de la « molle-ardeur ». Elle est persuadée que la statuette lui permettra de s'affirmer comme chef des Glorieux insoumis de la nuit pour enfin réaliser de grandes choses... assassiner l'Empereur, par exemple. Daniale ne veut pas payer la somme astronomique que demande Anton. Elle a envoyé ses espions surveiller le receleur dans l'espoir de découvrir l'identité du propriétaire de la statue.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



INTRODUCTION MEURTRIERE

Mariej connaît vos Porteurs. A vous de définir comment : parente, amie d'enfance, copine de beuverie/coucherie, vendeuse de matos prisé par les personnages, etc. N'hésitez pas à changer l'identité de Mariej pour lui substituer un figurant déjà présent dans votre campagne, surtout si c'est quelqu'un que vos personnages aiment bien, histoire de bien les impliquer. Si cela vous arrange, elle peut aussi être la tante, la soeur, l'amante ou la protégée d'un des figurants de votre campagne.

Donc, Mariej contacte ses amis Porteurs pour leur demander d'éliminer Anton Guerag. Elle leur explique qu'elle fait régulièrement affaire avec lui, mais que depuis peu, il semble en avoir après son commerce. Mariej n'est pas sûre de ce qui se passe mais elle ne veut pas prendre de risque car Anton n'est pas réputé pour faire dans la dentelle. Pour préserver sa vie et celle de sa fille, elle a décidé d'éliminer la menace. Adaptez la manière dont Mariej propose le boulot aux Porteurs de manière à garantir leur motivation.

Cet assassinat n'est que le prélude de l'aventure, mais faite le jouer comme si c'était quelque chose d'important, avec quelques péripéties. De cette manière, quand les personnages reviendront chez Mariej, fiers de leur réussite, et qu'ils trouveront la porte défoncée et leur amie torturée à mort, ça va leur faire un choc. Ils trouveront Léi, la fille de Mariej, planquée dans un coin de la maison bien traumatisée par le spectacle sanglant dont elle a été le témoin. Léi leur racontera que sa mère a été agressée par un porteur d'Arme (Kriil, voir plus bas) et plusieurs brutes qui voulaient savoir où sont stockés les objets d'une liste qu'ils avaient avec eux. Avant de mourir Mariej a parlé de l'entrepôt du port enterré. Profitez de l'occasion pour raconter aux Porteurs comment leur amie a hérité de cet entrepôt et quel était le lien avec Anton. Léi s'est rendue compte que les agresseurs étaient intéressés par un objet en particulier. Elle ne sait pas de quoi il s'agit, mais c'est clairement un objet très précieux. Elle pourra aussi fournir aux personnages la liste que sa mère a fait dresser du contenu de l'entrepôt.

Une amie à venger et un objet précieux à récupérer : normalement vos Porteurs devraient avoir ce qu'il faut de motivations pour la suite des événements. En parlant de vengeance, Léi est plus que décidée à aider les Porteurs à venger sa mère. Lorsque vous préparerez le scénario, adaptez ce personnage pour qu'elle corresponde au style de votre groupe : enfant rendue flippante par le traumatisme, jeune fille impétueuse, adolescente agressive, jeune femme se sentant coupable d'avoir laissé sa mère mourir, etc. En fonction de vos choix il faudra adapter l'âge de Mariej à celui de sa fille, ou en faire des sœurs.

DÉROULEMENT DE L'AVENTURE

Pour la suite du scénario, plutôt que de vous poser un enchaînement de scènes précis mais potentiellement dirigistes, nous vous fournissons des informations qui devraient vous permettre de construire le déroulement de l'aventure en fonction des choix des joueurs et de votre envie du moment.

Vous trouverez ci-dessous des informations sur les quatre groupes qui tentent de s'approprier la statuette. Chaque description contient, en particulier, son objectif et les diverses étapes de son plan. Soyons clair : il s'agit seulement de l'enchaînement « idéal » d'événements que ce groupe suivrait, s'il disposait de la statuette et que personne ne venait leur mettre des bâtons dans les roues.

Afin de rendre l'aventure dynamique et rocambolesque, partez du principe qu'un groupe ne réussit presque jamais à passer plus d'une étape de son plan sans se faire tomber dessus par un autre groupe (ou une alliance de plusieurs) et de se faire voler la statuette. Dans le même esprit, ne laissez jamais vos Porteurs conserver la statuette trop longtemps sans se faire attaquer par un ou plusieurs autres groupes. Gardez trace sur une feuille des dates / heures, des événements et de la position de la statue, ainsi que de l'avancement des « plans » de chacun. En plus de vous faciliter la vie, cela permettra un petit récapitulatif amusant à la fin de la partie.

Au moment où les Porteurs découvrent la mort de Mariej la situation est la suivante :

- Kriil vient de trouver la statuette dans l'entrepôt.
- Briviane Guérage découvre la mort de son frère et réunit des membres de sa bande pour traquer les meurtriers. Elle est convaincue que le meurtre est lié à la statuette, ce qui la met rapidement sur la bonne piste.
- Armont Sulestin contacte Briviane Guérage pour négocier la statue. Elle le convainc de l'aider dans sa traque. Dans l'immédiat ils sont alliés, mais il n'y a pas de raison que cela dure.
- Les espions de Daniale Renfert-du-Levant ont assisté à l'assassinat d'Anton. Deux d'entre eux filent le train des Porteurs et préviendront leur maîtresse dès qu'il sera question de la statuette.

LA LISTE

Voici une copie de la liste des objets de l'entrepôt. Une liste à fournir aux joueurs est disponible en annexe.



- Vaisselle ancienne / plusieurs pièces incrustées d'albâtre (elfique ?) - 2 caisses

- Une collection de vignettes (≈250) illustrées anciennes (gladiateurs ? militaires ?)

- Une collection reliée de poésies anciennes (reliures superbes, poésies nulles). Vendre les reliures à recoller ?

- Des cartes d'un coin des Ruisselles + plan de villages + liste de noms locaux. Circa 650

- Trois jolies copies d'armes en bois, décorées / solides (jouet ? artisanat piorad ?) (2 haches, 1 marteau)

- Une caisse de documents (administratifs?) scellés (à ouvrir ? à vendre tel quel ?)

- Des traités / études scolaires vieux / anciens. Plusieurs sont dédicacés, quelques annotations

- Des lames de bois odorantes, avec inscriptions batra bizarres et dessins de fleurs - 2 caisses

- 2 copies de la biographie de l'empereur Alinovin, une intacte, l'autre annotée + enveloppes scellées

- Recueil de chants de marins du fleuve, illustré, joli

- Collection de 12 figurines pornos en métal, certaines s'emboîtent (déco ? casse-tête ?)

- Une statue /bizarre d'un gosse nu (≈Empereur ?)

- Un baril de graines séchées. TRÈS mauvaise odeur. Baril était scellé, cire bizarre. Batra ou gadh ?

- Costume femme de mariage antique (avant Or), inspiré Dess et décoré de métal tissé + coiffe + dague cérémonielle + traîne de monte (vieux ++ = cestes)

- Une amphore de porcelaine dans une caisse, pleine, étiquette illisible (à montrer à un caviste ?)



LES PROTAGONISTES

KRIIL – ARME DES JOYAUX DE PÔLE

Le boss : Kriil (Épée longue, puissance 3). Arme-Dieu des bijoux de Pôle, doté d'une personnalité masculine odieuse. Il est fasciné par la statuaire, le bondage et la torture.

Objectif : Offrir la statuette à Slytherin pour atteindre une position prestigieuse au sein de sa suite.

Enchaînement d'actions

- Prendre rendez-vous avec un érudit pour faire expertiser la statuette. Ironie du sort cet érudit est le patron de Briviane : Busmont des Arpentes
- Rencontrer l'érudit dans son étude à l'université, et se faire confirmer que la statuette est bien la véritable « molle-ardeur de Bert ».
- Préparer une petite réception intime à thème BDSM dans le théâtre d'une amie et inviter Slytherin en lui promettant une grande surprise.
- La soirée est une réussite artistique et Slytherin est content de son cadeau. Kriil atteint son objectif. Dès le lendemain la statuette sera dans la collection personnelle de Slytherin. Aller la récupérer là-bas serait le sujet d'une autre aventure. Bien entendu si le cadeau venait à disparaître entre le début de la réception et avant d'être offert, les conséquences seraient dramatiques pour Kriil.

Conditions d'abandon

- Éliminer le Silbert et s'arranger pour que Kriil ne retrouve pas de Porteur avant la fin de l'aventure. L'Arme cherchera à se venger par la suite.
- Convaincre Kriil que la statuette n'est pas la « molle-ardeur ».
- Convaincre Kriil que Slytherin ne sera pas intéressé par la statuette (pas facile).

ARMONT SULESTIN – OFFICIER OPPORTUNISTE

Le boss : Armont Sulestin, un soten au sein d'une des Noblesses cantonnée à Pôle. Il est militaire surtout pour le prestige de l'uniforme. La fréquentation de sa supérieure – l'adar Nadiane Staëlle-de-Garance, une amie de la jeune Laeticia – lui a tourné la tête et a fait naître chez lui une vocation de courtisan. Il a commencé une petite collection d'art pour se donner des airs d'esthète.

Objectif : Offrir la statuette à l'Empereur cela afin de gagner les faveurs impériale et d'obtenir une charge au palais.

Enchaînement d'actions

- S'embrouiller avec Briviane car il trouve que le montant demandé pour une statuette aussi douteuse est exorbitant. Il reste quand même convaincu que la statuette peut lui rapporter quelque chose. Cela finit par un clash entre les deux groupes.
- Se terrer dans sa maison familiale dans un quartier populaire, le temps de trouver comment offrir un objet aussi étrange à l'Empereur.
- Aller demander conseil à Nadiane Staëlle-de-Garance. Elle ne connaît pas l'histoire de la « molle ardeur » mais recommande à Armont de laisser tomber de se débarrasser de la statuette, l'objet lui semblant suspect. Il décide alors d'offrir la statuette à Laeticia, s'imaginant que le côté transgressif de l'objet l'amusera. Il ne parle pas de cette idée à Nadiane.
- Se rendre auprès de Laeticia – en se prétendant envoyé par Nadiane – et lui offrir la statue. Laeticia n'apprécie pas le gag, se fâche et Armont se retrouve au cachot. Il sera jugé pour offense envers le trône et finira dans une arène. La statuette disparaît mystérieusement ou est détruite par Laeticia.

Conditions d'abandon

- Se faire tuer ou frôler la mort d'un peu trop près.
- Donner suffisamment d'informations à Nadiane Staëlle-de-Garance pour qu'elle se rende compte qu'Armont trempe dans des affaires criminelles. Il sera muté dans une Noblesse des champs rouges.
- Lui offrir un autre moyen de gagner du prestige à la cours.

LES RESSOURCES DE KRIIL

- Silbert Busquet, le Porteur de Kriil. C'est un très bel acteur, acrobate et artiste sexuel. Attention il est très efficace pour faire tourner la tête des filles
- La troupe d'acrobates sexuels de Silbert. La plupart sont aussi entraîné au combat.
- Trinket (Hachette) et Kopele (Glaive) : deux Armes-mineures de la suite de Slytherin qui lui sont loyales (dans les limites du raisonnable et du profitable).
- Des contacts dans plusieurs petites guildes d'artistes ainsi que dans les milieux universitaires.

LES RESSOURCES DE SULESTIN

- Quelques soldats disposés à rendre service à un officier supérieur en échange de ses faveurs.
- Son cousin Marpieux Sulestin, un artisan-boucher assez riche. Il peut prêter une bande de garçons d'abattoir bien massifs et bas de plafond. En aidant à l'ascension sociale de son cousin, il espère se faire des clients dans la haute société.
- Divers contacts dans l'armée et dans l'administration.
- Un ou une amant(e) très épris(e) de lui à un endroit approprié pour générer un rebondissement intéressant.

LES RESSOURCES DES INSOUIMIS

- Quelques serviteurs de Daniale aussi motivés que leur maîtresse et qui ont eux aussi perdu des proches pendant la purge.
- Ronan, le frère de Daniale, un jeune gars de 17 ans dingue de sa sœur et très doué avec une rapière.
- Deux autres membres motivés des insoumis, Kristell Renfert-des-chenaux (une cousine de Daniale) et Drunel Baillant-du-Pilastre qui se voient déjà comme les futurs lieutenants de Daniale. Ils ont eux aussi quelques serviteurs fidèles.
- Les sept autres membres du groupe. Tous jeunes nobles de familles de seconde zone.

LES RESSOURCES DE LA BANDE

- Une bande de casseurs de rotules chargé de sécuriser les transactions ou d'intimider les interlocuteurs récalcitrants.
- Des mendiants et des gosses des rues qui servent d'espions, de messagers, voire de cambrioleurs.
- Quelques miliciens corrompus prêts à couvrir quelques exactions, voire à filer un coup de main contre un petit bonus.

LES GLORIEUX INSOUIMIS DE LA NUIT

Le boss : Daniale Renfert-du-Levant, une peste charismatique d'une vingtaine d'année, dotée d'un désir de pouvoir assez massif et de très peu de scrupules.

Objectif : Daniale veut prendre la tête des Glorieux Insoumis et galvaniser le groupe, afin qu'ils deviennent capables de réelles actions contre le gouvernement impérial. La statuette doit servir de catalyseur à leur haine de Bert.

Enchaînement d'actions

- Cacher la statuette chez Drunel et un leurre chez Kristell. Daniale se doute que les autres protagonistes ne vont pas abandonner facilement.
- Inviter les membres des insoumis à une soirée dans un de leurs lieux de rendez-vous secret et changer la statuette de planque.
- Lors de la soirée, une fois tout le monde en train de boire et de partouzer, révéler la « molle-ardeur » et haranguer avec succès ses camarades. L'opération est une réussite et Daniale prend le contrôle de la bande.
- Organiser un premier coup d'éclat, à savoir vandaliser de nuit une statue de Bert III avant d'aller fêter cela dans leur nouveau quartier général, c'est-à-dire la planque où se trouve la statuette. Les Glorieux Insoumis de la Nuit commettront d'autres petites exactions avant de s'enhardir et de tenter d'assassiner Laeticia. Cette opération sera un échec qui leur coutera la vie et la « molle-ardeur » restera cachée dans une alcôve secrète de leur planque jusqu'à ce que quelqu'un la trouve.

Conditions d'abandon

- Eliminer Daniale, mais aussi Ronan, Kristell et Drunel qui sont tous les trois susceptibles de reprendre le flambeau. Les autres membres du groupe ne sont que des suiveurs.
- Dénoncer le groupe aux autorités et laisser Murs & Marches faire son travail.
- Dénoncer les « insoumis » à leurs familles. C'est moins radical mais ils seront dans un tel merdier qu'ils devront arrêter de courir après la statuette.

LA BANDE DE FEU ANTON GUÉRAG

Le boss : Briviane Guérage, une érudite peu scrupuleuse qui sert d'assistante et de femme-à-tout-faire au sieur Busmont des Arpentes, un universitaire réputé. Elle n'est pas particulièrement fidèle à son boss, et la perspective de prendre la place de son frère la motive fortement.

Objectif : Venger la mort d'Anton Guérage et récupérer la statuette pour la vendre très cher à quelqu'un. C'est aussi l'occasion pour Briviane de s'imposer comme le nouveau patron de la bande.

Enchaînement d'actions

- Confier la statuette à deux brutes qui vont se planquer dans un bouge du quartier pendant que la bande continue à traquer les Porteurs.
- Demander à un étudiant fou amoureux de Briviane de planquer la statuette chez lui pendant que la bande continue à traquer les Porteurs.
- Planquer la statuette dans le sous-sol d'une maison abandonnée et laisser deux gamins de confiance pour surveiller.
- Abandonner l'idée de se venger et fuir Pôle avec la statuette. Briviane va aller s'installer dans un bourg de l'ouest de Pôle-Sud pour laisser le temps à toute cette histoire de se tasser.

Pour les autres factions du scénario deux événements pourraient s'enchaîner sans perdre la statue (mais c'est moins drôle). Dans le cas de la liste ci-dessus, c'est le vol puis la récupération de la statuette qui va provoquer le passage à l'étape suivante.

Conditions d'abandon

- Tuer Briviane. Il est alors possible de prendre le contrôle de la bande, ou de laisser un de ses membres prendre le relais. Cela mettra fin à la vendetta.
- Briviane devient la Porteuse d'une des Armes du groupe. Briviane réalisera qu'avoir une bande de potes Porteurs c'est plus cool que de venger son frère. Les joueurs auront alors accès aux ressources de la bande.
- Offrir à Briviane une opportunité financière qu'elle ne pourrait pas laisser passer.

ALLIANCES POTENTIELLES

A quelques exceptions près, toutes les protagonistes pourraient s'allier temporairement, surtout pour voler la statuette au groupe qui la possède à ce moment-là. De tels accord ne dureront jamais longtemps, puisque tout le monde veut la « molle-ardeur ».

Les exceptions :

- Tant que les Porteurs veulent venger la mort de Mariej, il est impensable de s'allier avec Kriil, à moins que cela fasse partie d'un plan audacieux pour le prendre par surprise.
- Armont Sulestin ne s'alliera pas avec les Glorieux insoumis de la nuit s'il a connaissance de leur nature (mais voyez les remarques plus bas).
- Briviane ne s'alliera pas aux Porteurs, en tout cas pas tant qu'elle ne se sera pas vengée. Cela implique d'avoir tué, au moins, le personnage responsable de la mort de son frère.

QUELQUES REMARQUES ET IDÉES

Gardez à l'esprit qu'en début de partie les Porteurs ne savent pas quel objet recherche l'assassin de leur amie, ni pourquoi cette objet semble provoquer autant de convoitise. Ils peuvent se faire une idée en allant vérifier ce qui manque dans l'entrepôt, mais il ne découvriront la vraie nature de la statuette qu'en discutant avec certains protagonistes, ou en leurs arrachant les infos par les force.

La manière dont les joueurs choisiront de s'impliquer aura un impact sur le déroulement de la partie. S'ils se contentent de vouloir venger la mort de Mariej, ils risquent de ne pas s'investir dans la chasse à la « molle-ardeur ». Vous pouvez remédier à cela en appuyant sur les bons désirs. La connaissance, le pouvoir ou la Richesse marcheront bien.

Les rencontres risquant d'être violentes, imaginez ce que cela donnerait si une des Armes impliquées (celles des joueurs ou celles des Joyaux de Pôle) se retrouvaient entre les mains d'un autre protagoniste de l'histoire. Cela pourrait agréablement chambouler la dynamique de l'aventure. A ce sujet-là, n'oubliez pas que Léi peut aussi devenir Porteuse. Proposez-la à vos joueurs si un de leurs personnages se fait buter.

Si Daniale Renfert-du-Levant se rend compte qu'Armont Sulestin peut lui permettre d'approcher Laeticia, elle pourrait décider que l'occasion d'assassiner un proche de l'Empereur est trop belle. Pour cela il faudrait que l'officier ne soit pas conscient de la nature du groupe de Daniale, ce qui est très envisageable. L'aventure pourrait alors prendre une tournure politique assez intéressante.

Si vos joueurs décident de casser la statuette, ne paniquez pas. C'est un choix tout à fait valable et intelligent, qui fout le dawa dans les plans de pas mal de monde. Imaginez maintenant comment les autres protagonistes vont chercher à se venger des personnages. Ça risque de finir en bain de sang.

COMMENT CONCLURE ?

Utiliser les listes d'événements de chaque protagoniste, provoquez des rebondissements aussi souvent que vous pouvez et laissez vos joueurs faire ce qu'ils veulent. L'idée c'est d'obtenir une aventure qui ressemble à un bon gros bordel où il se passe tout le temps quelque chose d'imprévu. Partant de là, on peut estimer que vous finirez nécessairement par atteindre une scène qui sera une conclusion cohérente pour l'aventure que vous aurez jouée.



Les objets directement écoulables sont sur la liste A
Ici - les pièces particulières / à écouler discrètement
ou à évaluer chez un spécialiste.

- Vaisselle ancienne / plusieurs pièces incrustées
d'albâtre (elfique ?) - 2 caisses
- Une collection de vignettes (≈ 250) illustrées
anciennes (gladiateurs ? militaires ?)
- Une collection reliée de poésies anciennes (reliures
superbes, poésies nulles). Vendre les reliures à recoller ?
- Des cartes d'un coin des Ruisselles + plan de villages
+ liste de noms locaux. Circa 650
- Trois jolies copies d'armes en bois, décorées / solides
(jouet ? artisanat piorad ?) (2 haches, 1 marteau)
- Une caisse de documents (administratifs ?) scellés
(à ouvrir ? à vendre tel quel ?)
- Des traités / études scolaires vieux / anciens
Plusieurs sont dédiacés, quelques annotations
- Des lames de bois odorantes, avec inscriptions
batra bizarres et dessins de fleurs - 2 caisses
- 2 copies de la biographie de l'empereur Alinovin,
une intacte, l'autre annotée + enveloppes scellées
- Recueil de chants de marins du fleuve, illustré, joli
- Collection de 12 figurines pornos en métal, certaines
s'emboîtent (déco ? casse-tête ?)
- Une statue / bizarre d'un gosse nu (\approx Empereur ?)
- Un baril de graines séchées. TRÈS mauvaise odeur.
Baril était scellé, cire bizarre. Batra ou gadh ?
- Costume femme de mariage antique (avant Or),
inspiré Dess et décoré de métal tissé + coiffe + dague
cérémonielle + traîne de monte (vieux ++ = cestes)
- Une amphore de porcelaine dans une caisse, pleine,
étiquette illisible (à montrer à un cariste ?)

Perso - Éventuellement, si pas trop
cher, je suis tenté par les figurines
en métal marrantes.
Tu me fais un prix ?

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°58 - 17 JUIN 2015

Un chagar léger, sur les cirques, baladins et troupes d'amuseurs du continent. Peut-être y trouverez vous une idée de soirée originale à proposer à vos Porteurs, ou un cadre un peu inhabituel pour une enquête ou un voyage.

Et avant que vous demandiez, oui, il s'agit bien d'une référence, hommage, retour, sur la thématique de l'écran de ce bon vieux Bloodlust édition classique.

UNE SORTIE AU CIRQUE ?

Partout sur Tanæphis, on peut trouver des cirques ambulants et des caravanes de baladins. Ils sont une distraction bienvenue presque partout, et ont un statut bien particulier. Voici un passage en revue des « genres » d'amuseurs les plus fréquents.

LES BALADINS

Les troupes de baladins sont des groupes souvent familiaux, réunissant jusqu'à trois ou quatre familles étendues. S'y ajoutent quelques spécialistes, invités ou simples accompagnateurs, qui vivront avec la troupe un moment, avant de la quitter ou de s'intégrer par une union maritale. Du point de vue sociologique, ces troupes ont tout de la tribu, et beaucoup font remonter leurs racines à l'âge des mythes, ce qui pourrait bien être vrai pour certaines. Une grande majorité des troupes sont d'origine Sagrime. Issus des anciens Bathrahabs, les Sagrimes sont aujourd'hui très différents de leurs cousins batranobans. Ils professent d'ailleurs un mode de vie basé sur la liberté et l'indolence, bien loin des traditions de l'Ouest.

Les troupes réunissent des musiciens, danseurs, amuseurs et conteurs d'histoires. Leur travail est d'organiser des fêtes dans les villages qui les accueillent, puis de les entretenir quelques jours durant. Le talent d'une caravane consiste à choisir le bon genre de fête, l'ambiance adaptée et la durée convenable. L'idée est de quitter le village quand les gens sont à la fois satisfaits, amadoués, et assez fatigués pour convenir que le moment est venu de se reposer. Le but est bien sûr de partir avec le plus de cadeaux possible, offerts par des villageois ravis de la fête, et désireux de voir revenir la caravane. Un bel échange de bons procédés, d'espoirs et de bonne volonté.

Notez que les Sagrimes profitent déjà des réserves du village à la fête, lors des festins. En gens prévoyants, il n'est pas rare qu'ils commencent des réserves à ce moment-là, en picorant les restes, en nettoyant les tables en fin de soirée, ou en monnayant quelques services auprès des locaux. À ce sujet, contrairement à ce que beaucoup de gens imaginent, les Sagrimes pratiquent rarement la prostitution, ou du moins pas de façon claire et organisée. Si un Sagrime couche, c'est davantage pour obtenir des faveurs ou pour charmer un notable que pour de simples questions d'argent.

LES CIRQUES

Inventions assez récentes, les cirques sont apparus dans l'Est peu après la grande révolution. Le premier d'entre eux était une réunion d'esclaves libérés, d'origine gadhare, désirant se trouver un travail honnête dans le nouvel ordre vorozion. Certains d'entre eux, autrefois libres, commencèrent à parcourir les routes du Sud, capturant des animaux exotiques dans la jungle pour les revendre dans l'Hégémone.

Rapidement, ils s'aperçurent que les gens croisés le long des routes adoraient voir passer leurs convois. Ils payaient même parfois pour qu'on ouvre les charrettes, afin de contempler les bêtes les plus étranges. Au fil du temps, l'idée de coupler les spectacles et la vente de bêtes devint évidente, jusqu'à ce que le spectacle dépasse la vente. Quelques amuseurs rejoignirent les rangs du cirque pour assurer l'ambiance, animer les visites et faire un peu de publicité en avance du convoi. La troupe du Cirque des Cirants-Grés-Noirs était née.

De nos jours, il y a plus d'une trentaine de cirques en vadrouille sur les pistes, routes et grandes voies de l'Hégémone, et quelques-uns s'aventurent même jusque dans les terres impériales. Les Vorozions ne voient pas ça d'un trop mauvais oeil, puisque les cirques sont une excellente couverture pour leurs espions, et contribuent à rafler quelques monnaies impériales.

Le contenu du spectacle proposé dépend du cirque que vous croiserez, mais on peut souligner quelques constantes. Pour commencer, il y a le zoo itinérant. C'est l'occasion, pour beaucoup de sédentaires d'admirer des animaux bizarres, étranges, exotiques, ou parfois carrément fantaisistes quand le propriétaire a plus d'imagination que d'honnêteté à offrir. Selon les bêtes, les montreurs se contentent de faire défiler les badauds devant la cage, ou organisent de petits numéros pour amuser la foule et récolter quelques pourboires.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph



Les cirques recrutent aussi des amuseurs, histoire d'animer les entrées et les allées du cirque, ou de parcourir les rues proches. Souvent moins impressionnants que de véritables baladins, ils font office de rabatteurs ou d'annonceurs, et occupent les clients pendant les moments creux des visites.

LES COURS

Les cours sont un genre bien particulier de cirque, montrant non pas des bêtes exotiques, mais des « monstres » de toutes sortes. Ce ne sont, en réalité, que des bandes d'Hysnatons aux apparences très marquées ou rares.

Souvent incapables de vivre des vies normales, ces gens seraient sûrement des parias ou des mendiants sans la cour, qui leur offre une famille et un métier. Protégés par les lois de l'Hégémone contre l'esclavage, les gens des cours s'organisent entre eux, et évitent ainsi de se retrouver à la merci d'un « normal » sans scrupule. Ce sont souvent de petites bandes très effrayantes, décalées et bizarres, mais plus heureuses que les gens de l'extérieur ne peuvent le croire.

On trouve de tout dans les cours. Sans oser une liste exhaustive, citons les hermaphrodites, les Hysnatons quasi-parfaits d'une race ou d'une autre, ou au contraire, ceux aux traits inédits. Les géants, nains, obèses énormissimes ou brindilles d'une maigreur absolue sont aussi de grands succès. Plus le gars est tordu ou inhabituel, mieux c'est. C'est une fille ? Encore mieux ! C'est impossible à dire à l'œil nu ? Jackpot !

Il y a parfois quelques véritables monstres dans les cours, mais il s'agit de ces monstres « légers » qu'on prend pour des Hysnatons particulièrement mal fichus. Les plus sains d'esprit peuvent vivre dans la caravane, parfois longtemps, avant que le mal ne finisse par leur griller la cervelle et qu'ils ne cherchent à tuer ou manger leur prochain. De toute façon, la frontière n'est pas si nette pour les gens entre un monstre, un fils de chimères, ou un gars vraiment très moche.

Si certaines cours se contentent de « montrer » leurs pensionnaires aux visiteurs, les meilleurs utilisent des artifices pour améliorer le spectacle. Les trois plus courants sont le mensonge, la mise en scène et les tours.

Le mensonge consiste à inventer une origine, une histoire ou des talents mystérieux aux membres de la troupe. C'est facile, souvent très folklorique, mais les gens ne sont pas vraiment attachés au réalisme quand ils vont voir un spectacle de cirque.

La mise en scène est un art plus raffiné, qui consiste à mettre en avant les monstres de manière amusante, horrifique ou bizarre. On citera par exemple la charrette de Charles le géant, un lutteur de deux mètres soixante, aussi sympathique que titanique. La charrette, de l'extérieur, est énorme, presque disproportionnée. Lorsque les gens la visite, ils constatent que les objets sont massifs, difficiles à manipuler et lourds comme la mort. C'est assez logique, puisque Charles ne vit pas dans cette charrette en réalité, et que les objets sont inutilisables, lestés au plomb, et trop grands même pour Charles lui-même. En revanche, quand Charles apparaît sur scène, les pièces de son équipement sont très légèrement plus petites que la normale de manière à le faire paraître encore un peu plus gros, vu des gradins. C'est subtil, mais diablement efficace.

Pour finir, les tours sont des numéros, que les membres de la troupe apprennent auprès de baladins croisés sur la route, ou inventent entre eux en fonction de leurs apparences. Le seul impératif est que le tour doit mettre en avant les particularités de l'artiste : tour de force pour un géant, danse pour un Hysnaton très beau ou léger, magie pour un « bizarre », tour gore ou gênant pour un gars très laid ou biscornu. Les combinaisons sont classiques, pas forcément étonnantes, mais tant que cela rassure et amuse le client, que demander de plus ?

Il existe des cours en dehors de l'Hégémone, mais elles sont un peu différentes. Sans la protection de la loi vorozione, sans la réputation bizarre qui protège les Sagrimes (cf. Métal page 55), les membres des cours font des proies assez tentantes pour les esclavagistes. C'est pourquoi, loin de l'est Vorh, les cours sont toujours protégées par une bande de soldats solides et entraînés. Ce sont parfois des membres des familles des pensionnaires, d'autres fois des employés payés et nourris par la caravane.

Il arrive aussi que des hysnatons solides, sans talent artistique ni apparence amusante, trouve là un moyen d'aider une troupe de leurs pareils à survivre sans s'incliner devant la peur et la haine des « normaux ».

Notes liées à l'encart :

(1) Les faces grises - Métal page 297

(2) Les gris-des-hauts - Le MdC n°1 page 17

LES FACES GRISES

Vous voulez un exemple d'Hysnaton parfait pour les cours ? Alors prenez une face grise⁽¹⁾. Reconnaisable à leurs visages sans yeux, souvent légèrement allongés, les traits fins mais arrangés bizarrement, les faces grises sont une particularité de l'est / nord-est vorozion.

Souvent confondues avec des bébés malformés, les faces grises atteignent rarement l'âge adulte, délaissées par des parents honteux ou négligents. Celles qui grandissent découvrent peu à peu que la vue n'est pas essentielle quand on est malin, attentif, et doué pour « lire » les gens autour de soi. Car si les faces grises ne peuvent voir votre visage, ils entendent votre voix et vos silences. Et ils savent les lire et les sonder mieux que votre mère ne le faisait lors de vos pires mensonges d'adolescent. Ne mentez pas, elle m'a tout raconté, et vous devriez avoir honte...

Les faces utilisent ce talent plus ou moins bien, pour se faire passer pour des médiums, des cartomanciens ou des chiromanciens efficaces. Comme le reste de la profession, ils ne peuvent rien deviner de bien magique, mais se servent de vous pour vous rassurer ou vous exalter. Ils savent ce que vous souhaitez entendre, sur quoi vous voulez être rassuré, et après cinq minutes de discussion, ils savent de qui dire un peu de mal pour vous faire beaucoup de bien.

Ce talent et les légendes liées au gris-des-hauts⁽²⁾ font que la populace ne doute pas franchement des pouvoirs des faces grises. La plupart sait toutefois rester modeste, pour ne pas énerver les superstitieux, et ne pas exciter une Arme en lui faisant de la concurrence. Après tout, leur « magie » n'est pas bien différente d'une empathie un peu poussée, dans la majorité des cas...

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°59 - 1^{ER} JUILLET 2015

Le couple, le mariage. Voici des sujets d'article parfaits pour la saint Valentin, mais qui nous tombent dessus en plein mois de Juin. Pas de chance.

Du coup, pour fêter l'arrivée des beaux jours et des jupes courtes, mais aussi la récente marche des fiertés, je vous ajoute une dose de considérations sur les orientations sexuelles dans les diverses cultures tanaphéenes. Comme ça, gratos. De rien, ça fait plaisir.

LE COUPLE SUR TANÆPHIS

(1/2)

Cet article vous propose une exploration du couple sur Tanæphis, une culture après l'autre. Nous nous pencherons donc sur le statut marital, sur les modalités d'union, et sur la position des époux. Nous nous intéresserons au divorce, par pure méchanceté, pour déprimer un peu les idéalistes et les romantiques qui nous lisent. Nous indiquerons aussi les opinions culturelles sur les diverses orientations sexuelles, histoire de clarifier un peu les choses de ce côté là.

LES BATRANOBANS

On l'a déjà dit, la Nation est un exemple assez horrible de patriarcat dominateur, avec souvent un machisme culturel à la limite du sadisme. Ici la femme est une marchandise, un bien meuble. Notez que je ne dis pas qu'elle est considérée comme telle ; ce n'est pas un jugement de valeur. Dans l'Ouest, une femme n'est pas légalement vue comme un citoyen, mais comme une esclave⁽¹⁾, point final.

Pour le mariage, cela a un effet direct. Le mariage est un contrat, passé non pas entre les époux, mais entre le propriétaire cédant (le père ou le tuteur) et l'acquéreur (le mari). Les motivations d'un côté comme de l'autre, peuvent être multiples. Un mariage peut servir à sceller une alliance, à réunir deux familles, ou même à faciliter les négociations entre deux familles ayant eu des problèmes dans le passé. Rappelez-vous que les Batranobans résonnent souvent à long terme, et mettent la famille avant tout le reste.

Un époux peut donc être motivé par une alliance, mais aussi par les contacts de sa belle-famille, leur réseau plus ou moins proche, ou simplement l'envie de plaire à un client potentiel en épousant une fille difficile à caser. Certains se voient promettre une fille éduquée et compétente dans un domaine ou un autre, souvent domestique mais pas exclusivement. Enfin, le mari peut être motivé par la simple luxure dans le cas d'une fille particulièrement avenante.

Et l'amour, me direz-vous ? C'est selon le dicton, « un luxe de miséreux ». En effet, pour tomber amoureux d'une fille, il faut la rencontrer suffisamment longtemps pour éprouver autre chose qu'une rapide érection. Et si c'est faisable dans la ville basse, où les gens s'entassent, travaillent et se croisent sans trop d'encombres, c'est inimaginable dans les beaux quartiers. Une fille de la noblesse est trop précieuse en termes d'alliances ou de contrats potentiels, pour qu'on risque de la perdre ou de la voir séduite par un quidam peu rentable. Elle ne quittera donc les jupes de sa mère que pour rejoindre une éducatrice, et aussitôt que possible, le bras d'un époux correct.

La polygamie existe ici, mais comme pour le reste, tout dépend de votre richesse. Un Batranoban se doit d'entretenir, d'habiller et de soigner son épouse. Dans le bas peuple, elle peut travailler ou aider au labeur, mais plus on monte l'échelle sociale, plus elle se doit d'être un joyau qui brille pour la gloire de son époux. Un Bathras digne de son rang doit donc limiter le nombre de ses épouses à ce qu'il peut entretenir dignement, ou risquer de perdre la face. Notez que le harem n'a rien à voir là-dedans. Ce n'est en rien lié au mariage, et les filles du harem sont toutes des esclaves véritables et pas juste considérées comme telles. Le plus drôle, c'est que les Batranobans font très bien la distinction entre les deux statuts, et ne voient aucune ironie dans ce méli-mélo.

Pour compliquer un peu les choses, le divorce n'existe pas dans l'Ouest. Le contrat de mariage est à ce point important pour les parties liées (les familles évidemment, pas les époux), qu'il est indissoluble. Même s'il se retrouve très malheureux avec sa nouvelle épouse, un Batranoban devra l'entretenir et la conserver, ainsi que les liens avec sa nouvelle famille. C'est le sel et l'épice de mille histoires de complots et de manipulations dans la littérature batranobane, et un sujet d'inquiétude permanent pendant la négociation des unions. Bien sûr, il reste la possibilité du meurtre, qui dénoue les mariages les mieux arrangés, mais c'est un sujet sur lequel on ne plaisante pas, et les maris qui s'y risquent sont rarissimes. En effet, sauf extraordinaire, ni la famille de l'épouse ni les autorités ne laisseront l'affaire glisser sous le tapis sans des investigations complètes.

(1) Histoire de clarifier les choses, le prochain article culturel « transversal » sera justement consacré à l'esclavage dans les diverses cultures du continent.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph et Swal.



Concernant l'homosexualité, elle est taboue dans la nation. Pour les mâles, c'est une perversion répugnante, qui ravale l'homme au rang de l'esclave. Les homosexuels restent donc extrêmement discrets, et les bordels facturent des services très onéreux pour fournir des esclaves discrets et protéger les secrets du client. Les amants plus classiques, amoureux ou simplement complices, utilisent souvent le bordel pour se retrouver, louant les services d'une « fille à partager », qu'on rétribuera pour son silence. Comme toujours dans ce genre de cas, le silence, la dénégation et les suspicions finissent par dégénérer et provoquent des trafics, des chantages et des horreurs diverses. Le nombre d'esclaves violés et tués est un bon exemple, parmi tant d'autre.

L'homosexualité féminine est encore plus mal vue. C'est un sujet d'étonnement pour les étrangers, qui s'imaginent qu'en bons machos lourdingues, les batras doivent adorer les histoires de filles entre elles. C'est oublier les Sekekers, qui sont un traumatisme profond pour la Nation. Même si le lesbianisme n'a rien à voir avec l'origine des furies, la propagande des Bathras a réuni les deux dans une détestation commune. Pour un homme de l'Ouest, une femme aimant les femmes est donc une Sekeker en puissance, ou même une prosélyte de leur cause. Les rapports entre filles sont donc interdits, et les fautives traitées avec une sévérité absolue. Encore une source de malheurs et de dangers pour une population féminine qui ne manque déjà pas de problèmes à gérer.

LES DÉRIGIONS

En abordant les impériaux après les Batranobans, on passe presque d'un extrême à l'autre. Pour certains historiens, cette opposition culturelle sur les sujets du sexe et du lien homme / femme fut même un des points de blocage entre les deux cultures. Unis plusieurs siècles pendant l'Age d'or, les deux blocs auraient dû, affirment-ils, se fondre en une puissance unique, mêlant la force du Centre et la sagesse de l'Ouest. Ce serait sur le statut de la femme et les notions de morale sexuelle que l'union aurait échoué.

Dans l'Empire, femmes et hommes sont égaux en tout point, et hors de la pure dimension physique, rien ne devrait les séparer. Le premier né est l'héritier principal, qu'il arbore ou non un pénis ; le choix d'une carrière ou d'un hobby ne doit rien au genre ; on a vu récemment dans ce magazine que même côté rasage et hygiène, les deux sexes sont très proches. Selon les historiens cités plus haut, tout cela proviendrait de la société dess, quasi matriarcale, où les femmes dirigeaient les tribus et géraient les camps, pendant que les hommes effectuaient les tâches extérieures telles que la chasse et le combat. À mesure que l'Empire s'installait, les techniques et les technologies évoluèrent pour réduire l'écart entre les sexes. La sécurité impériale, l'apparition des loisirs, firent que les frontières s'estompèrent et que les choix et les désirs en vinrent à avoir plus d'importance que le hasard des chromosomes. D'où une égalité de fait, vue par la majorité comme parfaitement logique.

Dans le même temps, la sexualité devint un loisir comme un autre, et les expérimentations poussèrent les impériaux à brouiller, là aussi, les frontières entre les sexes. Pour une majorité de Dérigions, s'amuser avec un ami du même sexe un soir et un partenaire de l'autre le lendemain ne fait pas une grosse différence. Il y a bien sûr des hétéros ou des homos purs et durs, mais ils ne sont pas forcément majoritaires, ni en nombre, ni moralement. La morale n'a en fait pas grand-chose à voir là-dedans, et quand un Dérigion vous drague et que vous l'éconduisez sous prétexte que vous préférez les filles, il ne le prendra pas mal. Disons que de son point de vue, c'est un peu comme s'il vous proposait une bière et que vous annonciez être plutôt jus de fruits. Au pire il vous proposera une limonade. Ou sa cousine. Navré, je m'y perds un peu dans ces métaphores.

Le mariage est une toute autre histoire. Là, il s'agit de perpétuer les lignées et de transmettre les patrimoines ou les noms. Cela implique, dans la logique dérigionne, que le mariage est lié à la fertilité du couple, et donc à une union hétérosexuelle. Il n'existe donc pas de mariage entre partenaires du même sexe. Pour les penseurs batranobans, cela montre bien que les Dérigions sont des pervers, mais qu'ils admettent que l'homosexualité n'est pas « acceptable » socialement. En réalité, les polars ne placent simplement pas le mariage et l'amour sur le même plan. Pour eux, l'amour est une affaire personnelle, sentimentale ; il se gère entre amis, entre amants, sans règlement ou standard. Le mariage est une affaire administrative, liée à la famille et aux devoirs civiques ou politiques. Du point de vue dérigion, il n'y a aucun rapport et aucune opposition entre les deux, et donc pas de vrai soucis à les croiser plus ou moins librement. On trouve donc des unions assez baroques, entre des gens qui ne s'apprécient pas forcément, et ont chacun leurs histoires d'amour de leur côté. Évidemment, il existe des couples hétéros, amoureux et mariés, vivant des vies très posées sans écarts ni liaisons. Mais ils ne sont pas majoritaires, loin de là.

Une note utile concerne l'inceste, très mal vu dans les deux cas. L'idée de coucher entre proches est mal perçue, à cause surtout du risque d'engendrer de petits monstres débiles. Le fait d'épouser un relatif - un cousin par exemple - est vu comme carrément ignoble, puisque le but premier du mariage est précisément d'avoir ces enfants.

Le divorce existe en terre impériale, mais ce n'est pas une option facile. Comme dans la Nation, le mariage est une union de familles, et implique davantage de gens que le seul couple. Il est donc impossible de se séparer pour une simple dispute ou des soucis mineurs – coucher, fâcher, incidents divers. Pour lancer un divorce, il faudra un problème grave, du genre trahison politique, détournement financier ou tentative de meurtre. L'infertilité d'un partenaire est aussi une raison valable de divorce. La séparation est toujours déclarée aux dépens d'un des époux, qui subit les frais et séquelles du divorce. C'est une procédure difficile, désagréable et dangereuse. Beaucoup de couples préfèrent rester mariés, travaillant au bonheur de leurs enfants en essayant de ne pas trop s'énerver l'un l'autre. Ils vivent leurs vies et leurs amours chacun de leur côté, ne partageant plus qu'un toit, une histoire générale, et une feuille administrative au moment des impôts.

LES VOROZIONS

Normalement, si vous avez lu assez de *Chagars Enchaînés*, vous devez vous attendre à la formule habituelle : « C'est exactement l'inverse des Dérigions, même si c'est totalement idiot au final ». C'est la manière dont l'Hégémone gère beaucoup de choses, et on s'attendrait à ce que le mariage suive la même logique. Mais non. Le sexe, le couple et le mariage sont des affaires intimes, et même le puissant conseil de Nerolazarevskaya ne peut imposer aux gens de se la mettre indéfiniment sur l'oreille.

Dans l'Est, les questions d'homosexualité sont vues un peu comme dans l'Empire, avec simplement moins de faste et d'ostentation. Le vieil Est a profité de la libéralisation des mœurs lors de l'Age d'or impérial, et l'homophobie rurale traditionnelle s'est peu à peu effacée. Toutefois, la vie un peu plus dure, et le caractère plus taiseux et taciturne des locaux, a limité l'effet « paillettes et partouzes » de Pôle. Au final, les homos de tout poil se sont retrouvés intégrés et acceptés, sans que les hétéros se mêlent d'en faire une mode. Aujourd'hui, l'orientation sexuelle d'un citoyen n'est pas un sujet de préoccupation pour grand monde, hormis les parents surpris, ou les amoureux du mauvais genre, forcément déçus.

Lorsque les bureaux légistes ont conçus, les lois maritales de l'Hégémone, ils ont rédigé le code sans aucune mention du sexe des partenaires. Pour eux, cela simplifiait singulièrement les choses, et permettait d'écarter les problèmes de transmission de lignées et autres complexités liées aux grandes familles. Les nobles Vorhs n'ont pas perçu les soucis que cela leur poseraient, et ont laissé faire. Une fois les lois votées et appliquées, il était trop tard pour revenir en arrière, et de toute façon, personne n'avait franchement envie de se prendre la tête sur un sujet aussi compliqué.

Le divorce est bien plus simple, lui aussi, en Hégémone. Il peut être consenti, quand un couple en a simplement assez de se croiser au saut du lit, ou déclaré par la justice si l'un des époux le demande. Les bureaux légistes enquêtent alors pour savoir à qui attribuer les torts, les biens et les enfants du couple. Au pire, si la situation est trop complexe ou si les époux sont trop hargneux, l'état prononce le divorce à leur tort commun, et empêche le pactole en amendes diverses. Non, mais...

En parlant d'enfants, la mise en place d'une possibilité de mariage non-fertile a causé quelques sueurs froides aux légistes. Situation inconnue, potentiellement compliquée en termes d'impôts ou d'héritages, elle promettait des problèmes à long terme. Ils se sont vite rassurés en se rappelant que les guerres, les conquêtes et les soucis divers remplissaient chaque jour de nouveaux lits dans les orphelinats. Des parents sans enfant d'un côté, avec un trop-plein d'amour ; des mômes à l'abandon de l'autre. Il faudrait être singulièrement mauvais en maths – et dépourvu de cœur – pour rater une addition aussi simple. En quelques décrets, la situation était réglée – quelques dizaines de décrets, c'est vrai, nous sommes dans l'Est tout de même.

Une dernière note, sur le statut des sexes dans l'Hégémone. Si l'égalité homme / femme est acquise comme dans l'Empire, les Vorozions ont tout de même une forte tendance à « genrer » les postes, taches et métiers. C'est moins du sexisme qu'une tendance un peu crétine à l'uniformisation. Au final, un métier est donc souvent dominé par un sexe, sans que cela influe sur la valeur ou l'importance donnée au poste. En passant, plus la tache est importante, difficile ou complexe, moins le genre du candidat a d'importance. La compétence ou la motivation deviennent des points bien plus essentiels. C'est particulièrement le cas dans les hautes sphères des guildes, dans le corps légiste et dans les instances du conseil.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°60 - 15 JUILLET 2015

Suite de notre article sur le couple, le sexe et le mariage sur Tanæphis. N'ayant rien d'intéressant ou drôle à ajouter, je vous invite à lire cet article, à venir le commenter sur nos réseaux (coordonnées et infos utiles au bas de la colonne), et surtout à partager cet article et sa première partie avec vos amis. N'hésitez pas à revenir nous voir dans quinze jours pour le prochain numéro du Chagar enchaîné.

Et hop, quatorze lignes remplies sans une seule info réelle. Et dire que de gentils pixels sont morts pour ça...

LE COUPLE SUR TANÆPHIS

(2/2)

LES PIORADS

Les nordiques sont, dans l'imaginaire de nombreux tanaphéens, de grosses brutes machistes et agressives, dont la société doit être un enfer pour les femmes. Même chez les Batranobans, on tremble en imaginant le sort des pauvres dames piorades, battues ou délaissées par leurs barbares de maris, ou au moins malheureuses de vivre dans cette ambiance de violence permanente. C'est oublier une chose importante : les dames du Nord, ce sont des piorades aussi.

La société piorade est assez équilibrée et fonctionnelle ; si on accepte son côté un peu primaire, sa tendance à tout régler par le conflit plus ou moins ouvert, et le fait que ledit conflit puisse, sans aucun problème, finir à l'aide de véritables baffes. Les Piorads ne placent pas la violence hors des moyens « normaux » pour négocier et s'entendre, et ne gardent pas de rancune particulière après une rouste. C'est étrange, mais cela semble très bien leur convenir. Au grand étonnement des imbéciles du Sud, les piorades sont tout à fait à l'aise dans ce genre de rapports, et elle savent gueuler, monter dans les tours, et taper au besoin, aussi bien que les mâles. Après quelques siècles à ce régime, la société piorade a trouvé un équilibre remarquablement égalitaire, où les deux sexes sont vus comme aussi utiles et productifs l'un que l'autre.

Cette égalité factuelle est présente presque partout, à deux exceptions notables. Dans les montagnes du grand nord – en particulier le nord des griffes d'acier – les femmes sont vues comme une ressource trop précieuse pour qu'on les risque à l'extérieur. Elles ont donc un statut bâtard, à mi chemin entre le joyau à protéger des dangers, et l'enfant à protéger d'elle-même. Cela ne les empêche pas de prendre part à la vie de la tribu, mais elles restent soumises à un époux ou un père, un « protecteur ». Dans le royaume de Varnir, les femmes monopolisent la majorité des postes de commandement. C'est une habitude locale dont l'origine est aujourd'hui oubliée, mais le royaume fonctionne bien, et du coup, presque personne n'y trouve à redire. Notons toutefois que lorsque quelqu'un trouve, justement, à redire à la situation, les varniriennes règlent le problème avec une rapidité et une violence qui fait honneur à l'esprit piorad.

Dans le reste des royaumes, les rôles sociaux sont extrêmement genrés : les hommes s'occupent des tâches extérieures, des travaux de forces et des missions militaires ; les femmes gèrent les villages, assurent l'intendance et l'entretien courant, mais aussi les travaux de construction nécessaires à l'extension du village. Il est très mal vu de s'intéresser à un domaine réservé à l'autre sexe, et vouloir exercer une telle tâche est un moyen sûr d'être mis au ban. Une femme voulant devenir bûcheron par exemple, ou un homme s'intéressant de trop près à l'architecture, seront vus comme des déviants. Insister dans une telle voie reste possible, si vous êtes assez doué ou passionné pour convaincre vos futurs collègues, mais vous faites alors une croix sur tous projets de famille et de mariage.

Les seules exceptions à ces règles sont les domaines des armes et des enfants. Ce sont des aspects de la vie vus comme essentiels par les nordiques, et personne ne vous en voudra de vous passionner pour ça. Ainsi, un homme pourra choisir de se consacrer à l'éducation ou aux soins des gosses sans perdre son statut, et une femme désirant rejoindre les guerriers de sa bånd sera acceptée sans aucun soucis.

Chez les piorads, on apprécie aussi beaucoup le sport. Le sexe est vu comme un sport comme un autre, simplement plus sympa et plus exclusif au niveau des partenaires. Les Piorads sont moins imaginatifs que les Dérigions sur le sujet, mais ils ont une vitalité et un entrain pour les choses de l'amour qui les poussent à expérimenter la chose tôt, à progresser vite, et à pratiquer aussi souvent et intensément que possible. Lorsque deux Piorads s'entendent bien au lit, à table, et parviennent à discuter plus de quelques heures sans avoir envie de s'égorger, ils se mettent en couple. Comparées aux rituels de séduction complexes des civilisés, ces méthodes paraissent assez crues. Les Piorads préfèrent dire qu'il n'ont pas de temps à perdre, et veulent économiser du bon temps à passer ensemble.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph.



LES PIORADS C'EST PAS DES PÉDÉS !

Sauf qu'en fait si. Ou du moins pas moins ni plus que les autres. L'homosexualité en terres piorades est une anomalie culturelle du point de vue de tout le monde... sauf des Piorads.

Si les étrangers imaginent les piopio comme facilement homophobes et bourrins, c'est par facilité. Dans le Nord, l'homosexualité est simplement vu comme une sexualité un peu déviante, mais acceptable tant qu'elle rentre dans les cadres que la société a fixés pour elle.

Pour commencer, pas de mariage. Ici, le mariage est fait pour avoir des gosses, et la reproduction vivipare reste un truc d'hétéro, sauf grosse innovation.

Ensuite, pas d'expression trop publique, histoire de ne pas embrouiller les jeunes. Oui, là, on peut discerner un peu d'homophobie discrète, mais comparé aux Batranobans, on reste dans le grand libéralisme.

Et enfin, pas de possession commune ni d'héritage possible entre amants. Bon, ok, là c'est une limite nette à la liberté, et un frein majeur à ce qu'un couple puisse réellement exister hors de sa dimension sexuelle.

Et en fait, c'est un peu la vraie conclusion sur le sujet. Pour la culture piorade, l'homosexualité se limite au sexe. Les gens n'y voient rien de mal tant qu'elle reste discrète, mais ils n'envisagent aucune dimension sentimentale, amoureuse, aux relations homos.

Notez d'ailleurs qu'un nombre conséquent de Piorads homos, frustrés de ne pouvoir vivre leur orientation pleinement, rejoignent les maraudeurs pour profiter au moins de l'aspect sexuel sans devoir se montrer discret ou risquer de choquer.

Ils participent aux viols lors des attaques de villages, profitent des prisonniers, et renforcent encore la mauvaise réputation des pillards du Nord en se montrant aussi brutaux et agressifs qu'humainement possible. Privé du modèle de couple standard dans leur société, Réduit à leur dimension sexuelle, ils s'y limitent eux aussi, y cherchent des repères plus acceptables pour leurs pairs, devenant au final de véritables prédateurs.

Si un couple peut exister un long moment hors de tout lien officiel, il vient un moment où on se lasse de chercher des coins où fricoter, et de faire des allers-retours dans le village pour se voir. Une grossesse est aussi un bon déclencheur pour une envie de mariage. Il suffit alors de prévenir les parents de chacun, et lors d'une occasion un peu publique – fête, réunion de village, discours du jarl ou autre... – de faire une annonce, main dans la main devant le reste du village. Pouf, mariage officiel, fin de la cérémonie. Les parents s'entendent ensuite pour fournir une maison au couple, ou l'accueillir chez eux. Traditionnellement, on considère que l'épouse rejoint la famille et le clan de son mari. Elle garde toutefois des liens avec les deux familles, renforçant le réseau de gestion féminin qui assure la vie des villages et la tranquillité de chacun.

Le divorce est tout aussi facile. Les engueulades ne comptent pas, et les couples se séparent parfois pour laisser retomber une querelle trop intense, sans que personne y trouve à redire. Toutefois, lorsque les choses ne vont plus, le couple fait une annonce du même genre que la première, et chacun reprend sa liberté et rentre dans sa famille. Notez que pour des Piorads, se séparer est inimaginable tant qu'il reste des enfants à élever. Dans un tel cas, on attend patiemment en essayant de ne pas s'entre-tuer, et surtout, on évite de mettre un autre marmot en route. Ce peuvent être des années difficiles, aussi bien pour le couple que pour les enfants, ou les malheureux voisins...

LES THUNKS

Concernant les Thunks, tout ou presque est déjà dit dans le livre de base. Les Thunks sont égalitaires en tout, côté sexe comme côté liens, et la liberté est le premier de leurs soucis. Le mariage n'existe pas, et s'il arrive que des couples se forment et durent toute une vie, tout est géré par la bonne foi, la confiance et l'amour. Ni contrat, ni loi ni tabou. Les enfants sont élevés par le clan entier, ce qui simplifie pas mal de choses, et si l'amour filial existe, il ne se compte pas en pensions ou en obligations.

Le seul point à préciser reste peut-être celui de l'homosexualité. Ou pas. Pour les Thunks, les sexualités hors hétéro sont normales, acceptées, à peu près comme la couleur du ciel ou le sens du vent. Si Maÿ est homo, ça le regarde, lui et ses amants. Les autres n'ont pas leur mot à dire dessus, et s'en fichent franchement, au fond, puisqu'ils ne sont pas concernés par cet aspect de sa vie. Même les gens qui chassent avec Maÿ tous les jours ne sont pas intéressés par le sujet, puisque c'est un chasseur correct, et que le fait d'être hétéro ne le rendrait ni pire ni meilleur chasseur. Ce sont bien là des questions bizarres de sudistes...

Les gens qui ne rentrent pas dans ce moule – jaloux, monogames féroces, homophobes honteux ou non – font de bons candidats au voyage hors de l'errance. En effet, les tentatives d'un Thunk de brider la liberté d'un de ses camarades sont assez mal vues. C'est surtout le cas dans les liens de couples, ou la fidélité absolue est presque vue comme bizarre, exagérément rigide, ou un brin perverse.

LES SEKEKERS

Franchement, il n'y a pas grand chose à dire sur les sujets de cet article chez les Sekekers. Le mariage, le couple, sont des non-sujets dans la société nihiliste et agressive des furies. Il existe bien des clans un peu spéciaux où les guerrières se lient par deux ou plus, ou d'autres où des rites ressemblant un peu au mariage, mais ce sont des bizarreries locales, et pas des traits culturels.

Le sexe est aussi un sujet biaisé ici : la plupart des rites de passage sont bien assez traumatisants pour briser ou tordre les pulsions des filles, les laissant dégoûtées ou effrayées, au mieux, et le plus souvent carrément berserks dès que le sujet est abordé. L'homosexualité féminine existe par endroits, entre les quelques éléments assez solides pour en avoir encore envie, et assez stable émotionnellement pour entretenir une relation. Autant dire que ce sont des exceptions, et qu'il serait bien difficile d'en tirer une règle.

Ceci dit, les Sekekers sont des créatures de pulsions et de férocité, et certaines n'hésitent pas à utiliser le viol, ou parfois des simulacres, pour humilier leurs adversaires.

LES GADHARS

Et c'est reparti pour la tirade classique : mille tribus / mille méthodes / variantes / bizarres / nawak. Vous connaissez la petite musique.

La seule chose nouvelle ici, c'est qu'il n'y a vraiment aucune règle concernant le couple, le sexe et les rôles des genres dans les jungles. Autant sur d'autres sujets, je peux faire un effort pour tracer quelques grandes lignes, autant là, franchement, je ne peux rien pour vous. Chaque tribu a sa petite variante sur l'importance des sexes, la manière de s'en servir, de ne surtout pas s'en servir, et les mille façons de les emboîter. Pour les genres, c'est pareil : les rôles de chacun varient d'un extrême à l'autre selon la région, la tribu, le sens du vent et l'âge du tyrannosaure. À moins que ce soit un dindon.

La lune et douze lotus est un jeu de Sword & Sorcery écrit par notre compère Le Grümph et disponible sur Lulu (en pdf et en PoD). Comme *Bloodlust* puise une bonne partie de ses influences dans cette bonne vieille Sword & Sorcery de Howard, Leiber ou Moorcock, on s'est beaucoup intéressé à ce jeu. En fait, on a même participé aux playtests.

Bref, le système de La lune et douze lotus (LLEDL ? LLDL ? LL12L ? Faites votre choix) a une chouette mécanique toute simple inspirée du Searchers of the Unknown de Nicolas « Snorri » Dessaux.

Résultat on a fini par se dire « Ça donnerait quoi *Bloodlust* motorisé par LLEDL ? »

Voilà le résultat.

NOTE DE L'AUTEUR

Les règles qui vous sont présentées ici ne sont pas un « stand-alone ». Vous aurez besoin de vous référer (un peu) au livre de base de *Bloodlust Métal* et vous aurez besoin d'un exemplaire de *La lune et douze lotus*.

Cette adaptation pourrait être amenée à évoluer, si on s'aperçoit qu'il y a moyen de l'améliorer, où qu'on trouve de gros bêtises dedans. D'ailleurs si vous avez l'intention de jouer avec, nous sommes preneurs de vos retours.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

TROIS LUNES ET MILLES ÉPICES

Bloodlust Métal revisité à la sauce *Le-Grümph 2015*

CRÉATION DE PERSONNAGE

Réputation

Lors de la création d'un nouveau Porteur, son rang de réputation est déterminé en lançant 1d8. Le meneur peut autoriser la création d'un Porteur avec une réputation plus élevée, si cela est cohérent avec le contexte de sa campagne.

1-3: Rang 1 / 4-7: Rang 2 / 8: Rang 3

La ligne de vie

La ligne de vie est gérée comme dans *La lune et douze lotus*.

Les talents

Contrairement aux personnages de *La lune et douze lotus*, les Porteurs n'ont pas de talents. Ce sont les capacités fournies par les Armes qui leur permettront d'être exceptionnels.

Les désirs

Le joueur choisit trois désirs parmi les cinq disponibles et les note sur la fiche de personnage dans leur ordre d'importance, le plus intense en premier. Les désirs restant n'intéressent pas particulièrement le personnage.

LA TENSION

On laisse de côté la FOLIE et on la remplace par un score de TENSION. Les points de tension se gagnent et se perdent plus facilement que la Folie. Si vous avez envie d'introduire une dimension horrifique à vos parties de *Bloodlust*, il est tout à fait possible de conserver le score de Folie en plus de la Tension.

Gagner de la tension

Gérez cela de la même manière que les gains de Tension dans *Bloodlust Métal*, en utilisant les valeurs suivantes :

- Résister à une pulsion émanant de son désir principal : +2 points
- Résister à une pulsion émanant d'un de ses deux autres désirs : +1 point
- Frayeur : +1 point
- Peur : +2 points
- Terreur : +3 points
- Autre source de stress : +1 ou +2 points

Perdre de la tension

Les situations suivantes permettent au personnage d'évacuer du stress et de se requinquer :

- Satisfaire son désir principal de manière notable : 2 points
- Satisfaire un de ses autres désirs de manière notable : 1 point
- Une nuit de sommeil dans de bonnes conditions : 1 point
- Une journée de repos complet : 1 point

Péter les plombs

Dès que le personnage a cumulé 8 points de tension, il est à cran. Dès qu'une situation met en jeu un de ses désirs le personnage est contraint.

Si le score de Tension atteint 12 le personnage perd la tête. La crise va durer quelques heures, pendant lesquelles le personnage se comporte en fonction du gain de tension qui l'a fait craquer (pulsion, peur, etc.). À la fin de la crise le personnage se calme et se retrouve à 8 en tension.

MOURIR

Bloodlust est un univers où les personnages des joueurs meurent bien plus facilement que les héros de *La lune et douze lotus*.

À zéro points de vie, si le Porteur a été touché par un critique, il est mort. S'il a été touché par une Rmaj, il est mis hors-combat et doit faire un jet de sauvegarde pour ne pas mourir en quelques minutes. Si le coup a été porté à main nue ou avec une éventuelle arme non-léthale le personnage est juste hors-combat.

LES ARMES-DIEUX

REMARQUE IMPORTANTE

Dans ce document, nous nous sommes efforcés de traduire tous les aspects techniques liés aux Armes-Dieux. Si vous avez envie de pousser encore plus loin la simplification, n'hésitez pas à vous débarrasser des points de règles qui vous enquiennent et de gérer ces aspects-là à la louche. En même temps, je dis ça, mais c'est déjà ce qu'on fait tous avec tous les jeux de rôle. Non ?

La Puissance

La puissance d'une Arme est définie par un score allant de 2 à 10.

Les Armes-mineures ont une puissance allant de 2 à 4 et les Armes-majeures commencent à 3 et peuvent monter jusqu'à 10.

Type d'arme et composition

Le choix du type d'arme est complètement libre et ne coûte rien.

Un bouclier peut servir à porter une attaque. Pendant le round où le personnage attaque avec le bouclier il ne profite pas de son bonus de CA, mais occasionne 1d8 points de dégâts sur une attaque réussie. Un pavois est un bouclier qui donne un bonus de +2 à la CA, mais impose un malus de -2 à toutes les prouesses physiques à cause de son encombrement.

Le choix de la composition ne coûte rien mais n'apporte pas de bonus particulier. La composition peut servir d'explication à l'un des pouvoirs de l'Arme. Par exemple un bonus de dégât peut être expliqué par une composition en obsidienne.

Certains pouvoirs ont une composition particulière comme pré requis. Pour avoir ce pouvoir l'Arme doit obligatoirement être de la bonne composition, mais l'achat du pouvoir n'est pas obligatoire.

Réputation du Porteur

Une Arme-majeure donne un bonus +2 à la Réputation de son Porteur. Une Arme-mineure donne un bonus de +1.

Ce bonus s'applique à la Réputation pour tous les calculs de seuil de maîtrise et pour les calculs de points de vie.

Le personnage ajoute "Porteur de (nom de l'Arme)" dans sa ligne de vie. Cette ligne s'applique pour les jets de combats faits en utilisant l'Arme.

La progression de la Réputation du personnage (progression linéaire, cf. *La lune et douze lotus* page 212) se calcule sans le bonus de l'Arme.

Motivation et désirs

L'Arme a une motivation qui définit les grandes lignes de sa personnalité et deux désirs pris dans la liste habituelle.

La ligne de mémoire

Une Arme capte et conserve des souvenirs et des réflexes de ses anciens Porteurs, dont son Porteur actuel peut profiter, comme s'il s'agissait de ses propres expériences.

La ligne de mémoire dispose d'un emplacement, plus un par rang de Puissance impair.

Quand le Porteur d'une Arme meurt, celle-ci s'empare d'un élément de sa ligne de vie, qu'elle place dans un emplacement libre de la ligne de mémoire. S'il n'y a aucun emplacement libre, la nouvelle mémoire prend la place d'une autre, au choix du joueur. Si le personnage a été le Porteur de l'Arme pendant moins de trois mois, l'absorption de mémoire n'est pas obligatoire.

Une partie de la ligne de mémoire peut également représenter les talents inhérents à l'Arme-Dieu (ce qu'elle était en s'incarnant) mais il arrive que ces souvenirs-là, aussi, soient effacés par des mémoires plus récentes. C'est au joueur de choisir. S'il le veut, le joueur peut marquer les mémoires d'origine d'un astérisque afin de se souvenir qu'il s'agit des fondements la personnalité de l'Arme.

Il y a quelque chose de magique dans la manière dont la ligne de mémoire influe sur le Porteur. Il est donc tout à fait possible qu'un grand-père arthritique porteur d'Arme fasse des cabrioles hallucinantes parce que son Arme à dans sa ligne de vie « Artiste de cirque sans peur ».

REMARQUES

La description de certains pouvoirs est très succincte, par soucis de place. Référez-vous au livre de base de *Bloodlust Métal* pour plus de détails.

Lorsqu'il faut diviser le score de puissance pour calculer une valeur, le résultat est arrondi à la valeur supérieure.

TAGS DES POUVOIRS

[supérieur] – une Arme ne peut avoir qu'un seul pouvoir avec ce tag. Une fois arrivé à 8 en Puissance, l'Arme peut prendre un second pouvoir [supérieur].

[permanent] – le pouvoir est toujours actif.

[fluide] – l'activation de ce pouvoir nécessite de dépenser 1 point de la réserve de fluide de l'Arme.

[action] – en combat ce pouvoir nécessite une action pour être activé.

[instantané] – en combat ce pouvoir ne dépense ni action ni manoeuvre.

[manoeuvre] – en combat ce pouvoir nécessite une manoeuvre pour être activé.

[exal lourd] – l'utilisation de ce pouvoir ajoute 2 points d'exal au lieu de 1 point.

LES POUVOIRS

Une Arme possède un pouvoir par rang de Puissance pair. Certains pouvoirs peuvent être pris plusieurs fois.

Réserve de fluide

L'Arme dispose d'une réserve de fluide avec un score de 1.

Chaque pouvoir avec le tag [fluide] augmente la taille de la réserve de 2 points.

Chaque utilisation d'un pouvoir ayant le tag [fluide] coûte 1 point de fluide.

La réserve se régénère entièrement une fois par jour au réveil du Porteur.

Animation de morts-vivants [supérieur] [fluide] [action] [exal lourd]

Durée : 20 minutes

L'Arme transforme [Pu] cadavres en mort-vivant (R1, CA4, arme ou griffes 1d8) qui sert aveuglément son Porteur. Il est possible de faire durer le pouvoir 20 minutes de plus en animant un cadavre de moins.

Ce pouvoir peut être acheté une seconde fois, ce qui permet de doubler le nombre de morts-vivants créés.

Apaisement [fluide] [action]

Sur le Porteur ou une cible au contact. Suppression de 4 points de tension.

Appel d'animaux [fluide] [action]

Durée : 20 minutes

Le total de Réputation des animaux qui répondent est égal à [Pu]. Il est possible de faire durer le pouvoir 20 minutes en réduisant le total de Réputation de 1.

Ce pouvoir peut être acheté une seconde fois, ce qui permet de doubler le total de Réputation des animaux.

Arme en main [fluide]

Portée : [Pu / 2] mètres

Quand le pouvoir est utilisé sur l'Arme elle-même, l'effet est instantané (pas besoin d'utiliser sa manoeuvre).

Quand le pouvoir est utilisé sur une autre arme, l'effet est instantané si l'arme est sur le Porteur, et il coûte une manoeuvre si l'arme est à distance. Si elle est tenue par quelqu'un, cette personne fait un jet de sauvegarde contre l'effet.

Attaque à distance [fluide] [action]

La nature de l'attaque est définie à l'achat (feu, froid, acide, projectile, etc.).

Cette attaque fait 2d8 points de dégâts.

Aura de confusion [fluide] [action] [exal lourd]

Durée : le combat

Toute personne qui porte une attaque de corps à corps contre le Porteur est en danger sur son jet d'attaque.

Aura d'invulnérabilité [fluide] [action]

Durée : le combat

Le Porteur bénéficie d'un bonus de 1 à la CA

Aura de peur [fluide] [action]

Durée : le combat

Quand une personne approche à moins de 3 mètres du Porteur elle fait un jet de sauvegarde. Si le jet est raté elle doit soit renoncer à approcher, soit encaisser 2 points de Tension.

Bonus aux dégâts [permanent]

L'Arme fait 1d8 points de dégâts supplémentaires. Le joueur choisit la raison de ce bonus de dégât (chaleur, acide, froid, tronçonneuse, composition particulière, etc.)

Bio-mécanique, Bouche / Voix [permanent]

L'Arme peut faire des jets de compétence liés aux interactions sociales en utilisant sa Puissance en guise de Réputation.

Bio-mécanique, Coeur [supérieur] [permanent]

L'état de mort-vivance du Porteur dure [Pu x5] minutes. Tous les jet effectués par le Porteur sont contraint.

Bio-mécanique, Oeil [permanent]

Le Porteur ne peut plus être surpris et il n'est pas contraint quand il combat un adversaire invisible.

Bio-mécanique, pseudopode [permanent]

Il est impossible de désarmer le Porteur. L'Arme peut aussi se servir du pseudopode pour tenir un petit objet ou ramasser quelque chose qui serait à portée d'elle.

Bond [fluide] [action]

Le Porteur peut sauter jusqu'à 10 mètres en longueur ou 5 mètres en hauteur en réussissant un jet de prouesse physique. Dépenser 1 point de réserve permet soit de tripler la distance, soit d'effectuer le saut sans jet de dés et en une manœuvre (au lieu d'une action).

Brouillard [fluide] [action]

Durée : [Pu/2] heures

La nappe de brouillard créée couvre une zone de 10 mètres de rayons qui limite la visibilité à 3 mètres.

Chance [fluide] [instantané]

En utilisant ce pouvoir le joueur refait un jet de dés dont le résultat ne lui convient pas. Il conserve le meilleur des deux résultats.

Communication à longue distance [permanent]

La portée de communication de l'Arme est de 500m.

Coriace [permanent]

Le Porteur a un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde ou de compétence face à un péril.

Coup critique [permanent]

Quand le Porteur obtient une réussite critique en combat il ne lance qu'un seul d8 et choisit entre les deux effets correspondant à ce score dans les deux parties de la table

Dégâts continus [fluide] [instantané]

Le Porteur active ce pouvoir après avoir infligé des dégâts à une cible (Rmaj). La cible reçoit [Pu /2] jetons de dégâts continus. La nature des dégâts est choisie en achetant le pouvoir (feu, froid, poison, acide, etc.)

Dégâts instantanés [fluide] [instantané]

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'ajouter 1d8+4 aux dégâts d'une attaque réussie (Rmaj).

Déplacement sur l'eau [fluide] [action]

Durée : [Pu x5] minutes

Destruction [fluide] [action]

Pour utiliser ce pouvoir, le Porteur porte un « coup spécial » (cf. *La lune et douze lotus* page 61). Si l'attaque est réussie le Porteur dépense 1 point de réserve et l'armure (ou le bouclier) de sa cible est détruit. La victime ne peut pas faire de jet de sauvegarde.

Détection de la vie [fluide] [action]

Durée : [Pu] minutes

Détection du danger [permanent]

Le Porteur ne peut plus être surpris et il n'est pas contraint quand il combat un adversaire invisible. Ce pouvoir est similaire à l'oeil bio-mécanique, inutile de cumuler les deux.

Détection du fluide [supérieur] [permanent]

Le Porteur peut faire des jets de compétence pour ressentir ou analyser les effets de fluide à moins de 30 mètres de lui.

Détection du mensonge [fluide] [action]

Quand le pouvoir est activé il reste actif jusqu'à la fin de la scène. Le Porteur peut vérifier par trois fois la véracité d'une phrase qu'il entend

Disparition [fluide] [action]

L'Arme est absorbée par le corps du porteur. En combat faire sortir l'Arme coûte une manœuvre. Il est possible de faire sortir l'Arme instantanément mais cela inflige 1d4 points de dégâts au Porteur. Les pouvoirs de l'Arme sont indisponibles tant qu'elle est absorbée.

Douleur [fluide] [action]

Pour utiliser ce pouvoir, le Porteur porte un « coup spécial » (cf. *La lune et douze lotus* page 61).

Si l'attaque est réussie le Porteur dépense 1 point de réserve et la cible reçoit 3 jetons de douleur. Tant qu'il lui reste un jeton, la cible est en danger pour toutes ses actions.

Empathie animale [permanent]

Le Porteur est capable de communiquer avec les animaux.

Expertise critique [fluide]

Ce pouvoir est associé à un des emplacements de la ligne de mémoire. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [E]. Quand l'Arme perd la mémoire à laquelle ce pouvoir est associé, le joueur l'associe à un nouvel emplacement.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à cette expertise. Il permet de décaler d'un cran la qualité de réussite: Échec > Rmin > Rmaj > Critique.

Intrusion mentale [fluide] [action]

Si la cible est consciente de l'intrusion elle a droit à un jet de sauvegarde

Invisibilité [fluide] [action]

Durée : [Pu x5] minutes

Face à une adversaire invisible les jets de combat sont contraint. Chaque fois que le Porteur est touché par une réussite majeure il doit faire un jet de sauvegarde pour maintenir le pouvoir.

Lévitiation [supérieur] [fluide] [action] [exal lourd]

Durée : [Pu x5] minutes

Chaque fois que le Porteur est touché par une réussite majeure il doit faire un jet de sauvegarde pour maintenir le pouvoir.

Malchance [fluide] [instantané]

Ce pouvoir permet de forcer une autre personne à refaire un jet de dés et à conserver le plus mauvais des deux résultats.

Matériau psychoactif [permanent]

Prérequis : arme en pierre de lune

Le Porteur peut encaisser 1 point de Tension pour gagner un bonus de 2 sur un seuil de maîtrise. Cela ne peut être fait qu'une seule fois par jet de dés.

Nappe d'ombre [fluide] [action]

Durée : [Pu] tours ou minutes

Chaque fois que le Porteur est touché par une réussite majeure il doit faire un jet de sauvegarde pour maintenir le pouvoir. Le Porteur voit parfaitement dans l'ombre mais toutes les autres personnes s'y trouvant sont aveugle. Toutes les actions physiques et les attaques sont contraintes.

Parade de projectiles [permanent]

Tant que le Porteur a son Arme en main, il bénéficie d'un bonus de 3 points à sa CA contre les attaques de projectiles.

Passe-muraille [fluide] [action]

Ce pouvoir permet de traverser des murs d'une épaisseur maximum de 2 mètres.

Perce-armure [permanent]

Quand il utilise son Arme, le Porteur ne prend pas en compte le bonus de l'armure de son adversaire pour calculer son seuil de maîtrise.

Peur [fluide] [action]

Le pouvoir touche un nombre de cibles dont la somme des Réputation est inférieure ou égale à la Puissance de L'Arme. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde ou s'enfuir. Si ce pouvoir est utilisé contre un Porteur on peut utiliser la Puissance de son Arme à la place de sa Réputation.

Ce pouvoir peut être pris une seconde fois, ce qui double son efficacité.

Polymorphie [fluide] [action]

Durée : [Pu] heures

Le pouvoir reste actif jusqu'à la fin de la scène. Si le changement de morphologie est très important (sexe différent et carrure très différente) ou que l'Arme veut imiter précisément les traits d'une personne, le pouvoir coûte alors 1 point de réserve supplémentaire.

Pouvoirs intériorisé [supérieur]

Prérequis : Disparition.

Les pouvoirs de l'Arme restent disponibles quand elle est à l'intérieur du corps du Porteur.

Prémonition [supérieur] [fluide]

Le Porteur fait un jet de compétence pour réussir à clarifier les éléments du rêve.

Régénération [permanent]

Les récupérations de points de vie du Porteur sont doublées.

Réserve de fluide [permanent]

La réserve de l'Arme est augmentée de 5 points.

Résistance à l'asphyxie [permanent]

Le Porteur peut retenir sa respiration pendant [Pu x5] mn.

Résistance à la faim / soif [permanent]

Le Porteur peut se passer de nourriture et de boissons pendant [Pu /2] semaines.

Résistance à la douleur [permanent]

Quand le Porteur tombe à 0 points de vie à cause d'une Rmaj il a le droit à un jet de sauvegarde pour rester actif, comme si le coup n'avait été qu'une réussite mineure. Si le jet est raté le Porteur tombe et doit alors faire le jet de sauvegarde pour ne pas mourir.

Dans le cas d'une réussite critique qui devrait instantanément tuer le Porteur, celui-ci peut faire un jet de sauvegarde pour échapper à la mort.

Résistance à la fatigue [permanent]

Le Porteur peut accomplir de longues actions fatigantes sans broncher.

Résistance aux environnements extrêmes [permanent]

La chaleur et le froid naturels ne gênent pas le Porteur.

Résistance aux poisons et maladie [permanent]

Le nombre de jetons de poison ou de maladie gagné par le Porteur sont réduits de 2.

Saut temporel [fluide] [action] [exal lourd]

Portée temporelle : [Pu] minutes maximum.

Spécialité [permanent]

Le Porteur bénéficie d'un bonus de +2 sur les actions relevant d'un domaine particulier, définit à l'achat du pouvoir : furtivité, négociations, technique, athlétisme, érudition, perception, survie, etc.

Ce pouvoir ne peut pas donner de bonus de combat.

Téléportation [supérieur] [fluide] [action] [exal lourd]

Il faut voir où connaître le lieu d'arrivée. Pour une destination que le Porteur ne connaît pas bien le meneur peut demander un jet de compétence. Rmin = le Porteur arrive où il voulait mais encaisse 1d8 points de dégât. Sur un échec il arrive ailleurs dans la limite de portée du pouvoir.

La portée du pouvoir est de 1000 mètres. Il est possible de pousser la portée jusqu'à 2000 mètre mais le jet de compétence est fait en danger.

Téléportation de combat [fluide] [manoeuvre]

Le lieu de destination doit être visible et à moins de 15 mètres du Porteur. Quand le Porteur fait une attaque tout de suite après la téléportation, il profite d'un bonus de 2. Ce bonus ne s'applique pas contre un adversaire qui n'est jamais surpris.

Téléportation de groupe

Prérequis : téléportation ou téléportation de combat

Permet d'emmener [Pu / 2] autres personnes lors d'une téléportation.

Tempête [fluide] [action] [exal lourd]

Durée : [Pu/2] heures

La tempête n'inflige pas de malus technique mais peut réduire la visibilité, ralentir les déplacement, etc.

Tornado [fluide] [action]

Durée : [Pu] passes ou minutes

Les attaques de corps à corps contre le Porteur sont contraintes. Il est protégé contre les attaques à distances.

Transformation [fluide] [manoeuvre]

Durée : [Pu/2] heures

L'Arme peut prendre la forme de n'importe quel type d'arme. Reprendre la forme d'origine de l'Arme ne coûte pas de manoeuvre.

Transformation permanente [permanent]

Lorsque l'Arme change de Porteur elle prend la forme de l'arme la plus adaptée pour lui.

Vampirisme [fluide] [instantané]

En activant ce pouvoir lors d'une Rmaj sur une attaque de corps à corps, le Porteur récupère autant de PV que les dégâts infligés.

Vieillessement [fluide] [action]

Pour utiliser ce pouvoir, le Porteur porte un « coup spécial » (cf . *La lune et douze lotus* page 61). Si l'attaque est réussie l'Arme dépense 1 point de réserve et la cible vieillit instantanément de 1d8 années.

Vitalité [permanent]

Le Porteur a 12 points de vie supplémentaires. L'avantage de combat 8 (récupération de vie) lui rapporte 4 points de vie au lieu de 2.

Vivacité [permanent]

Le Porteur lance 4d8 + CA pour déterminer son initiative.

Vision nocturne [permanent]

Le Porteur voit parfaitement dans le noir.

Vitesse surhumaine [fluide] [instantané]

En utilisant ce pouvoir au début du round, le Porteur peut agir une fois supplémentaire avant tout le monde. Si plusieurs Porteurs utilisent ce pouvoir en même temps ils agissent dans l'ordre de leurs scores d'initiative.

LES LIMITATIONS

Le joueur peut prendre au maximum deux limitations à la création de l'Arme. Pour une limitation, le joueur choisit un des avantages suivants. Pour deux limitations il prend les deux:

- Deux emplacements supplémentaires dans la ligne de mémoire.
- Un pouvoir supplémentaire.

Aversion

Si le Porteur est de la mauvaise ethnie ou qu'il essaie d'aider un représentant de cette ethnie, tous ses jets sont contraints.

Cauchemars

Le Porteur ne perd pas de point de Tension pour une nuit de sommeil.

Désir atrophié

Le Porteur encaisse 2 points de tension chaque fois qu'il cède à une pulsion lié au désir atrophié.

Désir exacerbé

Tous les gains de tensions liés au désir choisis sont majorés de 2 points. Si ce désir ne fait pas partie des trois désirs du Porteur il encaisse quand même 2 points de tension

Interdit

Le Porteur subit 1d8 points de dégâts chaque fois qu'il brise l'interdit.

Liens de sang

Le Porteur d'une mauvaise ethnie subit 1d4 points de dégâts tous les matins.

Obligations

Tant que l'obligation n'est pas remplie tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme sont contraints.

Peur incontrôlable

Quand il est confronté à la source de la peur le Porteur encaisse 4 points de tension.

Restriction vestimentaire

Tant que la restriction n'est pas respectée tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme sont contraints.

PRISE DE CONTRÔLE

Quand l'Arme tente de prendre le contrôle par la coercition, le Porteur fait un jet de compétence contraint. Si la Puissance de l'Arme est supérieure à sa Réputation (sans le bonus de l'Arme) le jet est en danger.

RMAJ : le Porteur résiste à la prise de contrôle.

RMIN : le Porteur résiste à la prise de contrôle mais encaisse 2d8 points de dégâts. Il peut choisir de laisser le contrôle à l'Arme pour ne pas subir les dégâts.

ÉCHEC : L'Arme prend le contrôle.

REMORDS

Le processus de gain et perte de remords reste tel qu'il est décrit page 310 de Bloodlust. Seule modification : le score de remord pour une avoir raté une occasion unique de satisfaire la motivation de l'Arme est de 1.

Le total des remords de l'Arme représente le minimum de Tension en dessous duquel son Porteur ne peut jamais descendre.

L'EXAL

Le score d'exal s'alimente en suivant les règles décrites page 340.

A la fin de chaque tour où l'exal a augmenté, s'il est au moins égal à 4 le meneur lance 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal au score d'exal, un effet se produit. L'effet est défini par le résultat du d20. Après avoir résolu l'effet d'exal, le résultat du d20 est retiré au score d'exal.

Effets d'exal

- 1-2 - Manifestation mineure : tous les non-Porteurs dans la zone encaissent 1d4 dégâts.
- 3-4 - Renforcement : l'exal décroît de 1 point par jour uniquement.
- 5-6 - Vortex : l'exal est doublé, avant de faire l'ajustement.
- 7-8 - Remous : les pouvoirs non permanents actifs sont interrompus. Les Porteurs peuvent faire un jet de sauvegarde par pouvoir visé.
- 9-10 - Eclairs : 1d8 points de dégâts pour les Porteurs, 2d8 pour les non Porteurs à moins de 15m de l'Arme responsable de l'effet.
- 11-12 - Stagnation : les effets d'exal ne font plus diminuer le score d'exal
- 13-14 - Formation d'une poche
- 15-16 - Brasier : chaque utilisation de pouvoir inflige 1d8 points de dégâts au Porteur.
- 17-18 - Brèche
- 19-20 - Tempête de fluide

Roche de magie glauque

Une poche de magie glauque a un score de Puissance égale à la valeur de l'exal qui lui a donné naissance.

La puissance d'une poche diminue de 1 point par tranche de 10 ans, mais aussi lorsqu'elle donne naissance à un monstre. Il peut exister des poches "stables" dont la puissance de diminue pas.

Chaque fois qu'un pouvoir est utilisé à l'intérieur d'une poche de magie glauque, le meneur lance 1d8 et 1d20. Si le d8 fait 6 ou plus, la puissance de la poche augmente d'un point. Si le résultat du d20 est inférieur ou égal à la puissance de la poche, un effet se produit. L'effet est défini par le résultat du d20.

Effet de fluide

- 1-5 - Manifestation mineure : tous les non-Porteurs dans la zone encaissent 1d4 points de dégâts.
- 6-10 - Eclairs : 1d8 points de dégâts pour les Porteurs, 2d8 pour les non Porteurs à moins de 15m de l'Arme responsable de l'effet.
- 11-13 - Disruption violente : les pouvoirs non permanents actifs sont interrompus. Tous les non-Porteurs subissent 1d8 points de dégâts
- 14-16 - Brèche
- 17-18 - Explosion : 2d8+15 points de dégâts pour toutes les personnes à moins de 15m de l'Arme responsable de l'effet.
- 19-20 - Tempête

EXPÉRIENCE DES ARMES

A la fin d'une aventure l'Arme-Dieu gagne :

- 1 point d'expérience si sa motivation ou ses deux désirs ont été satisfait de manière remarquable. Gardez en tête que même si l'Arme en a vu des vertes et des pas mûres, il « suffit » que l'expérience soit nouvelle et intense pour le Porteur.
 - 1 point d'expérience si elle a atteint un objectif très important pour son Porteur.
- Pour gagner un rang de Puissance l'Arme doit dépenser autant de points d'expérience que son actuel rang de Puissance.

Lorsque l'Arme atteint un rang qui lui donne un nouvel emplacement de ligne de mémoire, elle n'est pas obligé de la remplir tout de suite et peut attendre la mort de son Porteur actuel pour conserver un de ses éléments de ligne de vies.

Perdre de l'expérience

Les situations suivantes font perdre des points d'expérience à l'Arme :

- La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de trois ans : -1 pex
- La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de 10 ans : -2 pex
- Par tranche de 50 ans d'isolation : -1 pex

Si l'Arme n'a pas de points d'expérience à perdre, elle accumule des points négatifs qui pourront ensuite être compensé en gagnant de l'expérience.

Si à un moment l'Arme a autant de points d'expérience négatif que son score de Puissance, elle perd un rang de Puissance et le compteur d'expérience est remis à 0.

Si le nouveau rang de l'Arme est impair, elle perd un pouvoir. S'il est pair, elle perd un emplacement de sa ligne de mémoire.

Le score de puissance d'une Arme-majeure ne peut pas descendre en dessous de 2.

EXEMPLES D'ARMES ET DE PORTEURS

CRASH



Bouclier en obsidienne – Arme-majeure – Puissance 3

Ligne de mémoire

- Colosse aux muscles d'acier mais à la prudence très relative
- Médecin militaire porté sur l'alcool
- Mercenaire fort en gueule et dur en affaire (épée)

Pouvoirs – Réserve 3

- Arme en main
- Résistance à la douleur

Limitation

- Obligation : risquer sa vie de façon gratuite et stupide

Motivation & désirs

Chien de guerre avide d'exploits flamboyants mais toujours loyal envers ses amis
Richesse ; Violence

SHAAR, PORTEUSE DE CRASH

Maraudeuse seker des Renacles (épieu), gladiatrice à Pôle (épée)

Réputation 4 (2+2) – PV 24 – CA 5 – Témérité 7

Désirs : Violence, Pouvoir, Richesse

Équipement : armure de gladiatrice (CA-1), épée (1d8+2), hachette (1d4+1), Bouclier-dieu (CA-1), trousse de soins.

SEIGNEURIE



Épée longue en acier – Arme-majeure – Puissance 3

Ligne de mémoire

- Aristocrate charismatique mais autoritaire* [E]
- Stratège dérigion aux frontières de l'Empire (épée courte)
- Banquier véreux à Nasvéa

Pouvoirs – Réserve 3

- Bio-mécanique : œil
- Expertise critique

Limitation

- Cauchemars

Motivation & désirs

Maniaque du contrôle qui refuse de faire partie des « faibles »
Pouvoir, Richesse

GUÉRANT BRETULUS, PORTEUR DE SEIGNEURIE

Épéiste vorozion de l'école Certelag (épée), Bon-vivant à l'endurance exceptionnelle,

Réputation 4 (2+2) – PV 27 – CA 3 – Témérité 4

Désirs : Plaisir, Pouvoir, Violence

Équipement : vêtements renforcés (CA-1), Épée-Dieu (1d8+2), dague (1d4+1)

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°62 - 12 AOÛT 2015

Un nouveau article transversal cette semaine, avec une exploration de l'esclavage, culture par culture.

Qui enchaîne qui, pourquoi, comment, avec ou sans cuir, et pour quel prix. Comme d'habitude dans ce genre d'articles, il sera en deux parties, histoire d'avoir la place de couvrir une foule de détails inutiles, d'anecdotes douteuses et de cas particuliers confusants.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph.



L'ESCLAVAGE SUR TANÆPHIS

(1/2)

LES BATRANOBANS

À tout seigneur tout honneur : les Batranobans sont la référence absolue en termes d'esclavage. D'ailleurs, pour une fois, personne ne leur conteste l'invention du concept.

Profitons de cette première partie pour redéfinir la notion d'esclavage. Histoire d'être un peu précis pour une fois, jetons un œil du côté de Wikipedia :

L'esclavage est la condition d'un individu privé de sa liberté, qui devient la propriété, exploitable et négociable comme un bien matériel, d'une autre personne.

Défini comme un « outil animé », l'esclave se distingue du serf, du captif ou du forçat (conditions voisines dans l'exploitation) et de la bête de somme, par un statut juridique propre. Ces règles fixent notamment les conditions par lesquelles on devient esclave ou on cesse de l'être, les droits du maître, et ceux que l'esclave conserve.

L'affranchissement d'un esclave (par son maître ou par l'autorité d'un haut placé) fait de lui un affranchi, qui a un statut proche de celui de l'individu ordinaire.

Dans la Nation, cette définition est assez correcte, quoique peut-être un peu laxiste, lorsqu'elle ose parler de droits accordés à l'esclave.

Pour commencer, on peut devenir esclave de trois façons. Par la naissance, la justice ou la guerre. La naissance est la solution la plus facile : le statut d'esclave est héréditaire, et comme pour les chatons d'une portée, les gamins sont la propriété de celui qui possède le ventre qui met bas. Classique, simple, et économique.

L'esclavage par justice est assez facile d'accès aussi. Il vous suffit d'accumuler une dette assez importante, de vous ruiner un bon coup, ou d'accomplir un acte qui vous mette au ban de la société. Les tribunaux des cités blanches sont très friands de cette méthode, d'autant que les condamnés leur appartiennent, et que la ville touche les fruits de la vente.

L'esclavage de guerre devrait normalement être l'option la moins usitée. Elle date de l'époque où les Bathrahobans étaient des conquérants, s'emparant peu à peu de l'Ouest du continent. Tout étranger ayant combattu la Nation, peut être réduit en esclavage par ceux qui l'ont capturé. Aujourd'hui, avec la stabilisation des frontières, cet aspect concerne surtout les contrebandiers et les frontaliers agressifs. De façon amusante – humour Bathras – c'est aussi le statut accordé aux victimes des esclavagistes qui écumant les jungles, les plaines du centres et les zones accessibles de l'herbance et du sud de l'Hégémone. Leurs prises sont accusées d'avoir combattu des Batranobans « en voyage », et condamnées aussitôt à la servitude, cette fois au bénéfice des esclavagistes. Pour faciliter les choses, les étrangers capturés ou enlevés par leurs propres compatriotes et revendus à l'Ouest reçoivent le même statut. Bien sûr, ils n'ont souvent combattu personne, et encore moi un batra, mais ce serait sûrement compliqué de bricoler un nouveau statut.

Un fois devenu esclave, tout devient bien plus simple. L'asservi n'a aucun droit, aucune protection, et son maître peut tout faire sans aucun soucis. L'esclave est un objet, une possession, et rien d'autre. S'il est précieux (beau, solide ou doué pour un truc ou un autre...) il sera traité comme un bibelot précieux, mais un bibelot tout de même. Son proprio peut s'en servir pour le travail de son choix, le punir, le baiser ou le tuer. Il peut aussi le revendre ou l'offrir. Pour simplifier : si vous vous posez une question, quelle qu'elle soit, sur les droits d'un esclave, il y a une solution simple. Pensez à un objet ; Ce sera la même chose.

Concernant l'affranchissement, il n'existe pas dans la Nation. Un esclave ne peut pas devenir un homme libre. Il arrive pourtant qu'un maître s'entiche d'un esclave au point de vouloir le libérer. Il peut alors lui offrir son propre titre de propriété.

L'esclave reste un esclave, mais se possédant lui-même, il choisit son travail, touche son salaire, et peut même s'autoriser quelques extras. Un esclave étant autorisé à se mettre en couple avec l'accord de son maître, l'affranchi peut s'autoriser lui-même une liaison s'il trouve une femme intéressée, un père pas trop regardant, ou s'achète une épouse sur un marché. Plus tard, lorsqu'il aura un enfant, le père choisira s'il le déclare né comme esclave ou non. Au final, si on veut être positif, on peut dire que l'affranchissement réel existe bien dans l'Ouest. Simplement, il prend deux générations d'efforts.

LES DÉRIGIONS

Les Dérigions originels ne pratiquaient pas l'esclavage. Seuls les Ségions avaient une pratique approuvée, avec une caste de travailleurs aux droits limités. Mais lors de la grande alliance, ceux-ci prirent leur indépendance et rejoignirent la masse des armées pour échapper à leur condition, provoquant une mutation de la société ségionne. Lors de la conquête des terres batras, les impériaux découvrirent l'esclavage, et prirent vite goût à cette main d'œuvre facile à gérer, à user et à renouveler, surtout en temps de guerre. Au départ, l'Empire utilisa les lois empruntées aux cités blanches. Peu à peu pourtant, la condition des esclaves s'améliora, les Dérigions réformant progressivement ces lois pour y inclure des droits, des protections, et une vraie notion d'affranchissement.

Devenir esclave, comme dans l'Ouest, peut se faire de plusieurs façons. L'esclavage de naissance et de guerre existe dans l'Empire, presque identique aux versions batranobanes. Il existe aussi un esclavage de justice, mais le condamné est seul concerné, et souvent pour une durée donnée. Ses enfants ne naissent pas esclaves, et ils seront libres à la naissance, pris en charge par l'état ou la famille libre. Une fois la peine écoulée, l'esclave de justice peut rejoindre les siens – s'ils veulent encore de lui – et reprendre le cours de sa vie. Il n'est pas rare que sa femme soit remariée, ses enfants partis, ou sa fortune dilapidée ou reprise en main par un autre, mais bon, il est libre au moins...

Il existe aussi un esclavage de vente, qui peut toucher un citoyen dérigion revendu par un tuteur, un proche ou un conjoint. C'est une solution de dernier recours dans les familles pauvres, pour éviter que tout le monde ne finisse en esclavage de justice. On vend alors le petit dernier, la jeune épouse ou le grand père qui a encore quelques talents à proposer. Noter que le consentement du vendu est nécessaire, sauf pour les mineurs. Il y a de nombreuses dérives, que la morale réprouve mais que le commerce admet sans trop de mal : jeune fille épousée pour être ensuite revendue, mère indigne qui éponge ses dettes à coup de grossesses, ou victime saoulée un soir par un proche, pour se retrouver vendue le lendemain matin, sans aucun souvenir d'avoir signé ou admis quoi que ce soit. L'esclave perdant une bonne part de ses droits, il n'y a pas grand-chose à faire sinon se montrer prudent...

Pour les étrangers, l'esclavage de vente et celui de guerre se confondent. Si vous êtes non-dérigion et que vous n'avez pas les moyens de vous défendre, ne vous étonnez pas si un citoyen vous met la main dessus, et vous refourgue sur un marché. Aucun accord ni signature n'est nécessaire, et en tant qu'étranger, vous n'avez aucun recours.

La vie d'esclave et un peu moins rude que dans l'Ouest, mais de peu. Pour commencer, un maître n'a pas droit de vie ou de mort sur ses esclaves. Entendez par là qu'il ne peut pas les assassiner à sa guise. Bien sûr, si l'esclave est tué à la tâche, succombe à une maladie mal soignée, à une punition, ou disparaît simplement, personne ne cherchera de noises au propriétaire. Cela paraît assez horrible, mais les Dérigions sont persuadés que la situation est très propre et bien gérée. Chaque année, une dizaine de propriétaires sont punis pour avoir maltraité un esclave de manière inhumaine, ou l'avoir tué volontairement. Ils reçoivent des amendes, ou se voient confisquer une partie de leur cheptel (aussitôt revendue). La morale est donc sauve, et l'esclavage éclairé des Dérigions infiniment supérieur à l'esclavage malsain des Batranobans.

Seule véritable avancée : l'affranchissement. Un esclave peut devenir un homme libre, sur simple acte administratif de son propriétaire, validé par l'administration. Inventé par des idéalistes de l'université il y a quelques siècles, cette originalité est aujourd'hui très utilisée. Pour les maîtres, il a de multiples utilités. Il permet de récompenser un esclave méritant, un proche ou un vieil ami. Il permet aussi de réguler le nombre d'esclaves sans avoir à les massacrer ou perdre du temps à revendre des pièces de mauvaise qualité. C'est enfin un très bon moyen de motiver des équipes ou des contremaîtres en cas de besoin, ou des agents pour une mission capitale.

Dernier cas, assez amusant : l'affranchissement est un bon moyen de gérer le cas d'un esclave qui met la main sur une Arme-Dieu par hasard. Bien sûr, il y a quelques papiers à remplir, mais c'est tellement mieux que de le forcer à massacrer tout le monde avant de s'enfuir dans la nuit.

L'AFFRANCHISSEMENT DE JUSTICE

L'affranchissement de justice est une nouveauté mais qui commence à faire parler d'elle. Après la fronde contre Bert III, plusieurs grandes familles nobles furent dépossédées de leurs biens et provinces, et parfois massacrées. Un grand nombre d'esclaves furent interrogés par les enquêteurs impériaux, et affranchis en remerciement de leurs informations. Cela a donné naissance à un nouvel usage, qui permet aux diverses polices de récompenser un esclave en le libérant pour son aide.

Depuis, les esclaves employés dans les grandes familles, les guildes, les marchés ou chez les notables en tous genres, savent qu'ils peuvent obtenir leur liberté s'ils pêchent la bonne information, et la livre à la bonne personne. Certaines guildes se plaignent que cela provoque une désorganisation, une paranoïa et des problèmes de main d'œuvre dans les affaires les plus délicates. Les autorités répondent que si tout le monde est honnête, il n'y a normalement aucun problème, puis enquêtent pour savoir de quelles affaires il s'agit, exactement.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

L'ESCLAVAGE SUR TANÆPHIS

(2/2)

N°63 - 26 AOÛT 2015

Suite de notre exploration de l'esclavage, culture par culture.

Encore une fois, nous nous vautrons dans les plus belles ignominies de l'âme humaine, sans parvenir à vaguement effleurer les bassesses réelles dont nous abreuve la télé jour après jour.

Je ne sais pas pour vous, mais malgré tous mes efforts, à chaque fois que j'essaie d'inventer un truc répugnant et abject, un acte immonde pour montrer qu'un de mes PNJs est une ordure sans nom, je découvre pire le soir même dans le discours bien-pensant d'un fumier institutionnel quelconque.

En toute honnêteté, à part le cannibalisme et le vote blanc, il reste vraiment des horreurs dont nous ne sommes pas déjà blasés ?

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph et Swal.



LES VOROZIONS

L'Hégémone a rendu l'esclavage illégal dès sa formation. C'était, comme souvent, une décision anti-dérigione primaire, mais c'était certainement l'une des plus éclairées et des plus couillues. Cette décision reste encore aujourd'hui – avec les glaives des légions – une de ses meilleures armes de recrutement. Sur tout le continent, les esclaves maltraités savent qu'il existe une terre à l'est, où on retire les chaînes aux asservis pour leur offrir une vie meilleure.

Bien sûr, la Nation et l'Empire dénoncent tout cela comme une énorme mascarade, une simple propagande. Ils disent que le servage n'est qu'un esclavage déguisé. Pourtant, l'Hégémone a bel et bien supprimé l'esclavage de sa structure sociale. Dans ses terres, essayer d'asservir quelqu'un ou acheter un esclave étranger est un crime majeur. Par extension, les guildes et les citoyens opérants à l'étranger ont ordre de se conformer à ce veto lors de leur travail hors des frontières. Au fil du temps, plusieurs tentatives de la noblesse et de la légion ont été faites pour réintroduire un esclavage « sélectif », mais le conseil s'y est toujours opposé. Avec le système électoral démocratique, l'abolitionnisme et une des caractéristiques majeures de l'Hégémone, et pour les grands partis, sa réapparition est inimaginable. Une section légiste est même chargée de pister et de traduire en justice les contrevenants, quels qu'ils soient, et elle n'hésite jamais à faire de solides exemples.

Lorsque les troupes de la légion libèrent un secteur, les esclaves sont aussitôt affranchis et remis aux légistes. Ceux-ci sont supposés les intégrer, leur offrir des papiers, un logement et un travail. La réalité est souvent moins facile, mais la structure fait sincèrement de son mieux dans la plupart des cas. Malgré tout, la situation difficile de plusieurs territoires et les tensions aux frontières, font que les choses ne sont pas toujours roses à l'Est. La situation des esclaves n'est donc pas la préoccupation première du conseil, ni son premier poste de dépense. Une bonne partie des libérés rejoint donc la masse des miséreux et des gagne-petit. Au fil du temps, tous ces gens se sont fondus en une communauté où l'origine n'a plus grande importance. On devient un affranchi et rien d'autre, qu'on soit noir, blanc, bronzé, grand ou petit, cornu ou velu. Une certaine solidarité est apparue, qui commence à se traduire en une véritable influence. Quelques affranchis se sont extraits des ghettos et ont fondé des guildes florissantes, en partie grâce à l'aide d'employés motivés et fidèles – affranchis eux aussi évidemment. Peu à peu, ces gens s'élèvent dans la société, sans couper les liens avec les ghettos, ni oublier le passé de servitude de leurs ancêtres.

L'un d'entre eux, Massi Agnelo, est aujourd'hui Conseiller du peuple à Nerolazarevskaya, pour le 7e canton des Comberais. En plus de son activité politique, il est l'héritier d'une guilde agricole importante, et le fondateur d'une unité de soldats assez originale. Les loups de Marval sont recrutés dans les retraités de la légion ou dans les milieux interlopes, et choisis en fonction de leurs prouesses au combat. Ils sont formés par des guides et des chasseurs, souvent anciens esclaves ou fils d'affranchis, connaissant bien la jungle. Leur travail ? Errer dans les terres gadhares, surtout dans les marais et l'étouffante, et attaquer à vue les esclavagistes qui maraudent ces secteurs.

LES PIORADS

Les spécificités de l'esclavage nordique ont déjà été abordées dans le livre de base de Bloodlust. Voici quelques rappels des indications déjà données, accompagnées de précisions et de développements utiles.

Pour commencer, les Piorads n'asservissent jamais d'autres Piorads. Lors des combats entre bānds, on se capture, on s'entretue, on s'assomme ou on se réconcilie, mais une fois la baston finie, on rentre chez soi, à pied ou entre quatre planches. Il arrive que le vainqueur garde quelques prisonniers sous la main en les menaçant de mort pour faire plier un parent ou un vassal, mais l'asservissement est inimaginable entre fils du Nord.

LES SEKEKERS

Les furies n'ont pas d'esclavage culturel, mais c'est davantage pour des raisons pratiques que par bonté d'âme.

En effet, leur style de vie nomade n'est pas compatible avec l'entretien de populations soumises, et les esclaves auraient bien trop d'occasion de nuire à leurs maîtresses. Que ce soit en laissant des traces, en alertant des gardes de passage ou en espionnant pour des forces extérieures, les esclaves auraient mille moyens de se venger du clan.

Cela ne signifie pas que certaines tribus n'ont pas tenté leur chance, ou ne pratiquent pas des horreurs ressemblant de près ou de loin à l'esclavage. Mais ce sont des particularités locales, ponctuelles, et pas des généralités.

D'ailleurs, notez que les baveux (cf. Métal page 63) sont une sorte d'esclave, d'une certaine façon. Toutefois, leur état irrémédiable et les taches auxquelles ils sont affectés les rapprochent plus de l'animal que de l'homme-outil qu'on imagine le plus souvent.

Les Piorads achètent parfois des esclaves lors de leurs voyages, lorsqu'il n'est pas possible de s'en emparer par la force ou de les voler tout simplement. Ils ne considèrent d'ailleurs pas cela comme un vol, puisque du point de vue piorad, le vendeur d'esclave est déjà un criminel lui-même. Il vole la vie d'une personne et la revend, ce qui est un crime – toujours du point de vue piorad – et peu importe que les Batranobans et les Dérigions trouvent ça normal.

Pourtant, en cas de besoin, un Piorad se résoudra à acheter un esclave s'il ne trouve pas d'autre solution. Il le fera surtout pour s'offrir une pièce irrésistible – quoi que cela veuille dire pour lui – ou pour libérer un frère piorad. Notez que dans ce dernier cas, il ne le fera que si l'esclave à l'air d'être encore en état de vivre normalement une fois libéré. Un esclave piorad brisé, soumis, réduit à l'état de loque par les mauvais traitements, ne sera d'aucun intérêt. Il est même fréquent qu'un Piorad qui voit un tel esclave le tue sur place pour le « libérer ». C'est le point de départ d'un nombre incalculable de bagarres ou de massacres, et beaucoup de marchands haïssent les nordiques pour ce genre d'attitudes incompréhensibles et non-rentables.

Dans le nord, on trouve pourtant des esclaves, en vertu de la loi du thral. Lorsqu'il est à la guerre, et par extension en maraude dans le sud, un Piorad a le droit de faire des prisonniers. Et ces gens-là peuvent être ramenés dans le Nord, pour servir la famille et la bänd de leur ravisseur en tant que thral. Pour un piorad, ce n'est absolument pas de l'esclavage, puisque le thral a été capturé ou vaincu au combat, avant d'être enchaîné, ou battu jusqu'à ce qu'il se soumette. Vous voyez bien que ça n'a rien à voir !

Du point de vue du thral, c'est tout de même assez semblable à de l'esclavage. Il est soumis à des maîtres qui peuvent faire de lui ce qu'ils veulent. Il travaille pour eux, subit leurs caprices, et ne reçoit pour tout salaire que le gîte et le couvert ; ou des coups de bâtons s'il ne donne pas satisfaction.

Dans les faits, le statut de thral est tout de même préférable à celui d'esclave. En effet, les gens du nord ont une forte tendance à intégrer les thrals dans la bänd au fil du temps. Cela prend plus ou moins de temps selon le thral, mais presque tous finissent par se faire des amis, par tisser des liens avec villageois, ou par se retrouver en couple avec un Piorad ou un thral déjà intégré. Un Batranoban dirait que les Piorads sont en fait de très mauvais maîtres, car ils oublient que leurs esclaves ne sont pas humains. À force de côtoyer les thrals, ils les prennent pour de véritables personnes, et préfèrent s'en faire des amis que de meilleurs serviteurs.

Au fil des années, les thrals finissent donc par rallier la population du village, et si certains repartent au sud pour voir ce qu'est devenue leur vie d'avant, la majorité s'installe simplement. Il faut dire qu'à ce stade, la plupart ont quelques bons amis, des amants ou même des gosses dans la bänd. Dernière précision : si un thral a un gosse avec un Piorad, l'enfant est Piorad, simplement, et le sang mêlé n'y change rien. Il né donc libre, au sein de la bänd, sans que quiconque ne s'offusque de son origine.

LES THUNKS

Soyons clair : les Thunks ne pratiquent pas, n'ont jamais pratiqué et ne pratiqueront probablement jamais l'esclavage. En fait, ils ne comprennent pas bien le concept. Culturellement, c'est une pratique si éloignée de leur mentalité qu'ils ont même du mal à admettre ce dont il s'agit, même si vous le leur expliquez des heures durant. Il n'y a donc pas grand-chose à dire sur l'esclavage en terres thunks. Pas grand-chose du tout. Ou rien.

Concernant l'esclavage des Thunks, on pourra signaler qu'ils font des esclaves déplorables. Non qu'ils n'aient pas de talents à offrir, mais une nouvelle fois, ils ne comprennent pas bien le concept. La privation de liberté, la soumission, sont contre-nature pour eux. Capturez un Thunk, et vous aurez un prisonnier. Enchaînez-le, donnez-lui une tache ou des corvées : vous aurez toujours un prisonnier, qui vous crache au visage et ignore vos ordres. Prenez votre temps, ajoutez des coups ou des menaces, un peu de torture ou d'isolement, et vous aurez peut-être un Thunk mort, ou une loque apeurée terrée dans un coin, mais pas un esclave.

Si un prisonnier Thunk se met soudain à suivre vos instructions, à être vaguement coopératif, méfiez-vous. Il doit vous manquer un objet pointu, et ce petit salopard sait certainement où il se trouve.

LES GADHARS

Une fois encore, vous connaissez la chanson : mille tribus, mille façons, et autant d'exceptions. Toutefois, les Gadhars étant parmi les premières victimes de l'esclavage, et les jungles la première source de marchandises des marchés, nous consacrerons bientôt un Chagar entier aux esclavagistes et aux traites du Sud ...



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°64 - 9 SEPTEMBRE 2015

En cette période où la question des frontières redevient un sujet majeur de questionnement ou d'inquiétude, petit retour sur une tentative douanière innovante de nos amis Dérigions, avec un article sur la chaîne des forts.

LA CHAÎNE DES FORTS

(1/2)

La chaîne des forts est le nom qui désigne un ensemble de places fortes dont la construction commença pendant la seconde moitié du quatrième siècle du calendrier de Néennes. Ces fortifications devaient servir à empêcher les pillards piorads d'attaquer les terres impériales, et c'est ce qu'elles firent pendant quatre siècles, avant que vienne la chute du pégase.

AUTREFOIS

Du temps de la grandeur impériale, la chaîne des forts s'étendait sur près de trois-cents kilomètres, de la baie de la dent à l'est, jusqu'à la chaîne des égides à l'ouest.

Trois citadelles composaient le cœur du système défensif dérigion : la citadelle du ciel gris à l'ouest, la citadelle du pégase souverain au centre et la citadelle des flots cendrés à l'est. Chacune accueillait dans ses murs un bourg, des casernements et toutes les ressources nécessaires à la bonne marche de la Vigilante armée face au vil Septentrion... Oui, vers 380 dN la poésie dérigionne était en plein essor et certains militaires avaient des envolées lyriques.

Neuf forts complétaient la colonne vertébrale de la défense dérigionne. De taille plus modeste que les citadelles, les forts étaient néanmoins de solides châteaux, essentiellement occupés par des militaires et leurs serviteurs.

Forts et citadelles étaient espacés de vingt à vingt-cinq kilomètres. Ils étaient construits à des endroits stratégiques, permettant de surveiller et de contrôler de larges portions de territoire.

Entre chaque fort et citadelle se trouvaient des tours fortifiées, placées à des endroits clés, afin de verrouiller le dispositif de défense. Les tours abritaient toujours quelques sentinelles, et des patrouilles lourdement armées circulaient constamment entre elles. Outre des estafettes rapides, tours, forts et citadelles pouvaient rapidement communiquer entre elles grâce à des brasiers et des trompes puissantes.

LA CHUTE

Mais ne nous attardons pas trop sur cette période glorieuse, dont on soupçonne que les érudits modernes ont exagéré le lustre afin de se gargariser d'un passé plus facile à plier à leurs opinions. Après tout, le présent ne s'obstine-t'il pas à contredire constamment leurs analyses et prédictions ?

Tout au long du huitième siècle, la chaîne des forts se détériora lentement, perdant de nombreuses tours et plusieurs forts. On retrouve les grandes lignes de cette détérioration dans l'historique de Tanæphis de 710 à 800 dN (cf. Métal pages 84 à 86).

Les historiens, férus de dates de références faciles à asséner aux écoliers, considèrent que la « chute officielle » de la chaîne des forts eut lieu en 785 dN. Cette année-là, un jarl nommé Niels Tyr, Porteur d'une grande épée à deux mains de fer brut, convainquit plusieurs jarls de s'allier à lui pour lancer un assaut massif sur la citadelle du ciel gris. Il semble probable que les Piorads aient profité de l'aide d'alliés dans la place car ils réussirent à forcer les entrées de la citadelle après quelques jours de combats. La majorité de la population et des défenseurs fut massacrée en quelques heures. Les survivants devinrent les jouets des vainqueurs pendant trois jours de festivités qui repoussèrent les limites de la barbarie Piorade. De nombreuses Armes-Dieux présentes étaient des brutes vicieuses assoiffées de sang. Mais aucune n'était plus virulente et maléfique que Death, l'Épée de Niels Tyr. Le troisième soir, Death hurla par la bouche de son Porteur son allégeance à la Mort carmin, faction née l'année précédente lors de l'incendie de Zathos. Ce fut le signe d'un nouveau massacre. La bånd de Niels ainsi que plusieurs autres Porteurs s'attaquèrent au reste des Piorads. Cette nuit dépassa l'horreur des jours précédents. Face à la furie de Death et de ses comparses, une partie de la troupe piorade quitta précipitamment la forteresse pour se regrouper hors des murs. Pendant que Niels et les siens commençaient à torturer, violer et dévorer leurs prisonniers piorads, les jarls survivant préparèrent une contre-attaque.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph.



GÉOGRAPHIE

La région de la chaîne des forts sépare le bas des marches (collines hautes, monts rocaillieux et enchaînements de petites vallées) et le nord des Prudences (plateaux pentus et hautes collines fertiles).

Si les Dérigions ont choisi ce secteur pour poser la chaîne des forts, c'est en partie pour le goulet d'étranglement fourni par la géographie, et en partie pour les monts affleurants qui sillonnent toute la région. Il s'agit, géologiquement, d'une pointe rocheuse basse de la chaîne des Égides. Totalement affaissée ici, elle s'étend tout le long de la chaîne des forts jusqu'à la mer et aux hautes falaises de la baie de la dent.

Ce ne sont jamais de vraies montagnes ou de belles collines dessinant le terrain, mais plutôt des affaissements soudains ou des sursauts de roches, cassant le paysage, basculant l'horizon d'un côté ou de l'autre, rendant le voyage en ligne droite aussi hasardeux qu'éreintant.

En positionnant habilement les forts et les citadelles, les dérígions étaient parvenus à boucler un périmètre de sécurité efficace, facile à surveiller et à défendre contre les rôdeurs et les agresseurs. Par malheur, la qualité de la chaîne reposait sur chaque maillon, et sans une vraie force militaire pour occuper chaque poste, effectuer chaque patrouille, veiller sur chaque passe, la chaîne devint vite un véritable gruyère.

Lorsque l'assaut fut lancé au petit matin, les Piorads ne trouvèrent que des cadavres dans la citadelle, y compris ceux des guerriers qui s'étaient retournés contre eux la veille. Niels Tyr était cloué à la grande porte de la forteresse, mutilé au-delà de toute raison. Death avait ainsi signé l'exploit qui lui permettait de rejoindre fièrement les rangs des plus grands psychopathes métalliques du continent. Même si plusieurs Armes-Dieux gisaient au milieu des cadavres, il n'y avait aucune trace de Death et de sa demi-douzaine d'alliées. Personne ne sut jamais comment elles avaient quitté la citadelle.

Le nom de Niels Tyr fut unanimement maudit, voué à l'étreinte du Néant. On l'affubla du surnom de « loup gris », particulièrement haineux dans un peuple où cet animal est considéré comme la plus vile des créatures.

Quand les rumeurs déformées concernant le « massacre du loup gris » arrivèrent à Pôle elles enflammèrent l'imaginaire dérígion et amplifièrent les peurs liées aux pillards du Nord.

La citadelle du pégase souverain fut abandonnée quelques années plus tard sous l'impulsion d'un suradar sans envergure ni courage. Au début du neuvième siècle, seules les fortifications de l'est étaient encore faiblement occupées.

En 820 dN les légions de l'Hégémone attaquèrent la citadelle des flots cendrés. Les historiens de Pôle racontent que les courageux défenseurs dérígions périrent pour défendre les derniers joyaux de la chaîne des forts. Les annales de la légion indiquent au contraire que les combats furent rapides et que plus de la moitié des défenseurs se rendirent, acceptant de devenir des citoyens de l'Hégémone. Une partie d'entre eux restèrent même sur place, pour servir la légion dans la forteresse fraîchement renommée « citadelle des glaces ». Si les historiens n'arrivent pas à se mettre d'accord, on n'est pas sorti d'affaire.

QUE RESTE-T-IL AUJOURD'HUI ?

Depuis deux siècles la zone des forts est sous influence piorade, à l'exception des abords de la citadelle des glaces sous contrôle vorozion. La région au sud de la chaîne et au nord des ruines de Nadhas est presque entièrement dépeuplée. Les populations des Prudences évitent de s'installer trop près de la frontière des marches. Les Piorads n'ont jamais fait mine de vouloir coloniser le nord des Prudences car, de leur point de vue les royaumes piorads s'arrête aux forts. En dessous c'est un terrain de chasse, hors de question d'y vivre.

La citadelle du pégase souverain est encore occupée, mais par des Piorads. Elle a été renommée Grimgaard et sa zone habitable abrite maintenant un bourg très actif. Les Piorads ont rasé les baraquements et maisons et construit des habitations bien à eux en s'appuyant sur les fondations. On y trouve des bouges, des forges et de nombreux autres artisans et marchands. Grimgaard est un point de passage pour beaucoup de bandes de pillards. C'est le bon endroit pour refaire des provisions avant de pénétrer dans les Prudences où le moindre chapardage de pomme peut vous coûter une main. Des marchands de Rockford ou de Byrd viennent jusque-là pour faire affaire avec les pillards revenant du Sud et être les premiers à mettre la main sur une partie de leur butin.

Les vieilles fortifications de la citadelle sont en ruines et la forteresse elle-même n'est plus qu'un squelette de pierres mangées par la mousse. Les Piorads sont très fiers de ce symbole de leur victoire sur l'Empire.

Les trois forts situés à l'ouest de Grimgaard ont été détruits. C'est aussi le cas pour le premier fort à l'est. Il ne reste d'eux que des ruines qui, même si elles peuvent faire un joli décor de bataille, ne présentent plus aucun intérêt tactique. Pour beaucoup de pillards qui passent prêt de ces forts, c'est devenu une sorte de tradition d'aller foutre un coup dans un bout de mur encore vaguement debout. Depuis le temps il ne reste plus grand-chose qui puisse dignement porter le nom de mur du côté de ces forts.

La citadelle du ciel gris a été depuis longtemps renommée citadelle du loup gris et c'est un lieu maudit aux yeux des Piorads. Le souvenir de la trahison de Niels Tyr et des horreurs qui s'en suivirent pèsent lourdement sur le lieu. Le plus drôle, quand on y pense, c'est que toutes les Armes de la Mort carmin qui provoquèrent ces événements – Death en tête – sont depuis repassées plusieurs fois dans le Nord et ont eu de nouveaux Porteurs piorads, sans que personne ne fasse la moindre remarque désagréable. Il est plus facile de maudire des Piorads morts il y a plus de deux siècles que d'accuser des Dieux de métal bien présents et dotés de pulsions meurtrières. Ce n'est pas de la lâcheté, c'est du pragmatisme.

La quasi-totalité des tours fortifiées ont été détruites ou sont en ruines, ne servant guère que de lieu de bivouac pour des petites troupes de passage.

Sur les cinq forts restants certains sont actuellement habités, mais cela fera l'objet d'un prochain chagrin enchaîné...

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LA CHAÎNE DES FORTS

(2/2)

N°65 - 23 SEPTEMBRE 2015

Seconde partie de notre exploration de la chaîne des forts. Voila, voila...

Elles sont de plus en plus faibles les intros, non ? Ça vous fait ça à vous aussi la fin de l'été ? Ah mais oui, en fait, c'est pile la fin de l'été. Depuis hier. Pfiou.

Bah au moins, on a une vague excuse pour ce coup de fatigue, du coup.

Les sanglots longs

Des violons de l'automne

Blessent mon cœur

D'une langueur monotone.

Tout suffocant

Et blême, quand sonne l'heure,

Je me souviens des jours anciens

Et je pleure

Et je m'en vais au vent mauvais

Qui m'emporte deçà, delà,

Pareil à la feuille morte.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph.

Le fort des obstinés

Ce fort est le plus proche de la citadelle des glaces. Quelques années après avoir pris le contrôle de la citadelle, les officiers de la légion entreprirent de réhabiliter les tours les plus proches et d'installer une garnison dans le fort voisin. Cela permettait de renforcer le dispositif de protection de la côte noire.

Comme on s'en doute, les Piorads des Marches ne furent pas fans de l'idée. Alors que la citadelle des glaces résistait vaillamment à leurs assauts, le fort rénové devint une cible de choix ; un moyen de rappeler aux Voroziens qui est le taulier dans le Nord.

Le fort des obstinés est donc une position difficile à tenir. La légion tente de le renforcer et d'y maintenir une garnison permanente, mais les jarls des Marches l'attaquent régulièrement, arrivant parfois même à en chasser les légionnaires. Si on veut un exemple de mesquinerie piorade, il suffit de remarquer que jamais un jarl n'a ordonné de définitivement raser le fort. Là où la citadelle des glaces est trop bien défendue, le fort des obstinés fournit une bonne occasion de casser du légionnaire à moindre frais. Ça permet d'entraîner les jeunots.

En 1021 dN, un venicius eut l'idée d'utiliser le fort des obstinés comme camp disciplinaire. Il y fit envoyer une troupe de légionnaires frondeurs et hargneux. Sur le papier c'était peut-être une bonne idée, mais dans les faits il en fut autrement. Après quelques accrochages, un jarl plus malin que ses confrères s'aperçut que la nouvelle garnison était plus turbulente que les précédentes. Il proposa alors aux légionnaires une place dans sa bänd, leur promettant qu'ainsi ils auraient enfin une vraie chance de piller des villes dérigionnes. L'idée fit rapidement son chemin et une majorité de légionnaire se rebella et rejoignit le jarl.

Depuis, une partie des mutins a rejoint la communauté d'origine vorozione de Sept forges. Les autres sont à l'origine d'une bande de pillards appelée les nobles chevaliers du Nord, histoire de se foutre de la gueule de la noblesse Vorh.

Le fort de l'ancre

Bien qu'en très mauvais état, ce fort abrite un bouge, une forge et quelques habitations. Le lieu est sous l'autorité d'une Hache nommée Grinish, et de son Porteur Olaf le tarin (rapport à son nez on-ne-peut-plus démesuré).

Grinish est un membre éminent de la Loi du sang, qui a remporté plusieurs fois le titre de champion des glaces. Il a investi les ruines du fortin en 904 dN avec quelques compagnons et en a fait un ancre de la Loi du sang. A cette époque Grinish portait son titre de champion. Son prestige attira rapidement du monde et le fort de l'ancre devint un lieu de rencontre apprécié des duellistes des Marches et des Prudences. C'est ici-même qu'eut lieu le tournoi des glaces de 915 dN.

La renommée du fort de l'ancre tient aussi au fait que Grinish organise tous les ans un tournoi destiné aux non-Porteurs, qui attire essentiellement des Piorads mais parfois des combattants venus d'autres nations. Le vainqueur gagne une petite fortune et peut espérer attirer l'attention d'une Arme de la Loi du sang en quête d'un nouveau Porteur.

Une histoire étrange prétend qu'une Arme ancienne – amie de longue date de Grinish – est gardée au secret dans un profond sous-sol du fort. Cette Arme aurait des limitations terriblement contraignantes et le tournoi des non-Porteurs servirait à chercher un Porteur digne d'elle.

Info ou intox ? Seul le meneur de jeu pourrait le dire.



LE FORT SINISTRE

Ce fort partiellement troglodyte est installé sur le flanc d'un éperon rocheux solitaire surplombant une vallée accidentée. Ce fut le dernier des forts à tomber sous les attaques piorades, juste après le fort de l'aigle. Son commandant était Porteur de Grinish et il fallut longtemps avant qu'il tombe face à un Porteur Œil de braise.

Leur combat donna naissance à une poche de magie glauque dont l'influence se fait encore sentir dans tout le fortin. Le lieu est emplí d'un sentiment de peur et de malaise qui rend l'endroit inhabitable. Le fort sinistre est peuplé de loups, qui semblent attirés par quelque chose d'inexplicable. Toutes les tentatives pour les déloger du fort ont été infructueuses.

Jusqu'à présent la poche du fort sinistre n'a créé aucun monstre, laissant supposer qu'elle se trouve dans un endroit difficilement accessible. Mais peut être qu'un jour le fort sinistre enfantera un loup monstrueux.

LE FORT DE LA CREVASSE

Ce fort est installé au bord d'une crevasse profonde qui lui offre une ligne de défense naturelle assez impressionnante. Quant à savoir qui occupe ce fort, c'est à vous mener, de le décider. Utilisez ce lieu comme camp retranché pour un de vos méchants préférés, pour une compagnie mercenaire ou une faction mineure utile à votre campagne. Faites-vous plaisir avec le fort de la crevasse, c'est cadeau.

Le fort de l'aigle

Ce fort est installé sur une colline escarpée, à l'extrême est de la chaîne des égides. De toutes les fortifications de la chaîne des forts, il est celui situé le plus en altitude, ce qui lui permettait de surveiller une large zone de terrain en contrebas. Mais le fort de l'aigle avait une autre utilité. Il permettait de protéger l'accès vers des mines d'or situées plus haut dans la montagne. Ces filons, découverts pendant la construction du fort de l'aigle, furent pendant longtemps un secret jalousement gardé par quelques familles de la noblesse dérigione.

Après la chute du pégase, le fort de l'aigle resta longtemps désert et le secret des mines d'or fut perdu. Pour les pillards de passage, le fort était trop difficile à atteindre pour être un campement intéressant. Il fallut attendre plus de deux cents ans avant qu'une bande d'aventuriers menée par une Porteuse piorade nommée Tara ne découvre les mines abandonnées. Quand elle devint reine de Varnir quelques années plus tard (voir livre de base page 144), Tara la fougueuse envoya une troupe dirigée par Ylva la brune – une de ses compagnes d'aventure – pour prendre possession du fort et organiser discrètement l'exploitation de la mine d'or. Le fort est maintenant entouré d'un petit village minier très actif, peuplé de Piorads et d'Alwegs. La bänd de la jarl Ylva de l'aigle compte de nombreuses guerrières, ce qui atteste de ses liens avec le Varnir.

Le secret des mines d'or a fini, forcément, par s'éventer et plusieurs jarls du bas des Marches aimeraient bien mettre la main sur le fort de l'aigle. Mais la jarl Ylva leur tient tête avec un mélange de diplomatie et de menaces. Même si sa bänd ne peut pas se revendiquer officiellement du royaume de Varnir, tout le monde sait qu'Ylva est une amie de Tara la fougueuse et qu'une partie de l'or lui revient.

Il y a un an, un aventurier nommé Jehan s'est fait engager comme contremaître à la mine. Il a fait montre d'un bon talent d'organisateur et a permis de trouver un nouveau filon. Il a également réussi à attirer l'attention d'Ylva dont il partage maintenant la couche. Leur relation est tumultueuse mais sincère, et c'est bien là le problème.

Jehan est un noble dérigion dont la famille – les Pertuis-des-Brisures – est aujourd'hui très désargentée. Le dernier commandant du fort était un aïeul de Jehan et celui-ci a découvert l'existence des mines dans de vieilles lettres trouvées par hasard. C'est pour renflouer les caisses de sa famille que Jehan s'est lancé dans l'aventure qui l'amena finalement aux mines de l'aigle et dans le lit d'Ylva.

Récemment Jehan a pris le risque d'avouer la vérité à la jarl. Cela provoqua une dispute mémorable suivi d'une réconciliation brutale. Au final Ylva accepta d'aider son amant, même si cela signifie détourner une partie de l'or dont elle a la charge. Jehan cherche actuellement le moyen de faire voyager discrètement de petits chargements d'or vers Bigett, où réside sa famille. On pourrait imaginer que cette histoire se déroulera sans problème, mais ça serait se voiler la face.

Les citadelles

- A - Citadelle du loup gris
(Anciennement : citadelle du ciel gris)
- B - Grimgaard
(Anciennement : Citadelle du pégase souverain)
- C - Citadelle des glaces
(Anciennement : citadelle des flots cendrés)

Les Forts

- 1 - Fort de l'aigle
- 2 - Fort sinistre
- 3 - Fort de l'antre
- 4 - Fort de la crevasse
- 5 - Fort des obstinés
- x - Indique les forts détruits



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°66 - 7 OCTOBRE 2015

Un numéro qui traite d'un aspect un peu délaissé de la version Métal, côté Armes-Dieux : les bizarreries connues sous le nom de « pouvoirs exotiques ».

Invulnérabilité à la magie / épice

Porteur sain

Image miroir

Enquêteur éveilleur de MV

Augure de Thibaut

Krupnik

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph.



ARMES-DIEUX : LES POUVOIRS EXOTIQUES

(ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS)

Dans le livre de base, nous vous parlons en page 319 des « pouvoirs exotiques ». Pour rappel, un tel pouvoir est rarissime, possédé par une poignée d'Armes, voire par une seule. La qualité et le potentiel de ces pouvoirs varient grandement : ce peut être un pouvoir ridicule ou fantastique, presque inutile ou infiniment puissant.

Pour le meneur, l'utilité des pouvoirs exotiques est simple : c'est votre joker pour introduire dans le monde un élément utile pour votre campagne, mais absent du livre de base. Cela peut être un moteur à scénario ponctuel, ou la justification de votre saga toute entière. Cela peut ne concerner qu'une seule Arme – pour caractériser un figurant essentiel – ou tout un groupe pour lui donner un avantage particulier. Cela peut aussi être utile pour donner à un joueur le pouvoir de ses rêves.

Cet article contient essentiellement des réflexions sur les usages que vous pourrez en faire en partie, des variations, quelques notions techniques, et pour finir, quelques exemples de pouvoirs.

UN POUVOIR EXOTIQUE POUR UN JOUEUR ?

Chaque joueur a un pouvoir qui lui fait horriblement envie et qui n'est pas dans la liste conventionnelle. Le joueur peut avoir trouvé l'idée dans les sorts de D&D, dans les super-pouvoirs de Champions, ou même dans sa série télé favorite. L'important, c'est qu'il le veut, qu'il le réclame, et pas moyen de le calmer. Ne niez pas, vous connaissez ce joueur, vous savez de quoi je parle.

Comment bricoler le pouvoir

Grâce aux listes de base, vous disposez déjà d'une foule d'exemples pour vous faire une idée de la valeur et de la portée d'un pouvoir. Cherchez donc un effet ressemblant à celui qu'on vous réclame, et bricolez une description adaptée, en respectant l'échelle du pouvoir de départ. Vous découvrirez souvent, à ce stade, que le pouvoir demandé est déjà dans la liste, à quelques ajustement près.

Si vous devez réellement inventer, rappelez-vous d'un élément essentiel : votre pouvoir sera doté d'un score, et ce score doit être utile. Il peut servir à déterminer les dégâts du pouvoir, les points d'efforts consommés (plus le score est élevé moins le pouvoir coûte cher), ou étendre la portée du pouvoir. À vous de voir, mais vous devez réfléchir à son importance, et vous assurer que le joueur aura intérêt à améliorer le score, sans pour autant le rendre trop puissant.

De plus, souvenez-vous que le niveau de base est le rang 2, puisqu'on achète toujours un pouvoir au rang 2 minimum. Le rang 1 n'existe pas, en réalité.

Est-ce une bonne idée ?

Avant d'accorder le pouvoir tant désiré, tant réclamé, ou payé en nature dans les clubs de jeu les plus tendancieux, prenez le temps d'un instant de réflexion. Certains pouvoirs peuvent être de vrais problèmes, et pourrir les scénarios les mieux ficelés. Nous pourrions vous fournir une liste de tels pouvoirs, mais le danger dépend essentiellement de VOTRE genre de parties. Si vous jouez des scénarios de guerre et d'action non-stop, une capacité à extirper la vérité d'une cible n'est pas très dangereuse. Si vous jouez surtout des scénarios d'enquête, elle peut gâcher la campagne toute entière.

Réfléchissez donc soigneusement à ce que vous accordez à votre joueur, et mettez en place les barrières nécessaires. Et si le joueur n'est pas satisfait par vos propositions, s'il continue à réclamer des modifications gênantes, rappelez-vous que rien ne vous oblige à lui faire ce cadeau. Satisfaire un fantasme ou l'envie d'un joueur sympa, pourquoi pas. Céder à un caprice d'enfant gâté ? Non. Simplement non.

UNE VARIATION POSSIBLE : LE POUVOIR DE GROUPE

L'idée est la suivante : unir le groupe, le rendre unique, différent, pas le biais d'un pouvoir exotique partagé par tous les membres. Les groupes d'Armes vraiment unis sont rares, toujours un peu étranges, mais un pouvoir unique est un moyen royal pour souder votre bande de tarés.

Attention : on parle ici d'un vrai pouvoir de groupe, utile et intéressant, pas d'un gimmick vaguement amusant. Le pouvoir doit avoir un aspect unissant le groupe, d'une manière ou d'une autre.

Cela peut être un pouvoir réellement communautaire : une communication plus étendue, la possibilité d'échanger leurs esprits ou leurs motivations, une conscience des situations vécues par les autres ou un délire dans ce genre.

Cela peut aussi être un pouvoir mettant en commun certains aspects, ou facilitant la coopération ; ou une capacité spéciale, amplifiée quand les joueurs collaborent.

Cela peut enfin être une limitation, qui gêne le groupe quand l'un d'entre eux agit sans l'aide, le soutien ou simplement le conseil d'un autre.

Deux exemples :

LES ARMES DE JADE SONT une bande de quatre Armes venant du grand nord, taillées dans une roche verte étrange, et serties de runes métalliques d'origine inconnue (naines ? thunks antiques ? un peuple alweg d'avant les Piorads ?)

Le pouvoir commun des Armes de jade est une composition exotique. Pourquoi pas ? Au fond, le but est de s'amuser en inventant des trucs bizarres, non ?

LES REBUTS DE TEHEN SONT une bandes d'Armes assez jeunes, qui se sont éveillées ensemble lors d'un incendie cataclysmique dans le quartier des entrepôts. Elles sont issues d'armes portées par des gardes, ou peut-être un ou deux voleurs, morts dans l'incendie.

Malgré leur air abîmé, tordues par la chaleur, marquées de suies et de coulures bizarres, ce sont bien des Armes-Dieux, et elles forment un groupe soudé depuis leur premier cri commun.

Leur pouvoir ? Elles augmentent les capacités des épices que prennent leurs Porteurs. Parfois c'est assez léger, parfois terriblement puissant, et de temps en temps, carrément gênant. Mais c'est drôle, et les junkies de toutes sortes rêvent d'être acceptés par l'un des membres du groupe.

En conséquences, toutes leurs aventures ont un lien avec l'épice, sa production, ses trafics ou ses secrets.

QUELQUES EXEMPLES...

Les pouvoirs ci-dessous sont des exemples rapides, et quelques idées plus ou moins étranges. Notez que contrairement aux pouvoirs à destination des PJ's, les pouvoirs exotiques des figurants n'ont aucunement besoin d'être équilibrés. Ils ont juste besoin d'être cohérents, intéressants et utiles au scénario, et c'est déjà beaucoup.

Forme éthérée

Le Porteur peut prendre une forme brumeuse et translucide, insensible aux coups et aux chocs. Seules les énergies le blessent, et il peut se glisser dans tout interstice qui laisserait passer de la fumée. Ce pouvoir est aussi idéal pour lancer des rumeurs de spectre ou de hantise, si l'envie vous en prend.

Soins

Il n'existe pas de pouvoir de « soins » dans Bloodlust, à part Régénération qui ne concerne que le Porteur lui-même. Un pouvoir de soins pourrait exister, permettant de rendre des points de faiblesse, de soigner des maladies ou des effets négatifs, ou de rendre à une cible l'usage d'une partie perdue de son anatomie.

Manipulation de naissance

Le pouvoir de Molniker est étrange : il peut, en participant à une partie à trois avec un couple volontaire, assurer la naissance d'un enfant issu de l'union de ce couple. Il choisit d'ailleurs le sexe de l'enfant, et les mômes en question sont des exemples de santé, de beauté et de grâce. Mol' et son Porteur sont des habitués des salons de la noblesse, et leurs services sont aussi exorbitants qu'efficaces...

Lycanthropie monstrueuse

Imaginez une Arme capable de déclencher chez son Porteur l'apparition d'une sélection d'altérations monstrueuses. Une seconde, le Porteur est un petit gars sympa, plutôt calme, avec une toute p'tite Dague, et la seconde d'après, c'est un monstre affamé de trois mètres et deux tonnes, couvert de poils et de griffes. Heureusement, il paraît que ça ne marche que la nuit, sous la lumière de Naenerg.

Possession

Snieche est une légende, un ragot de vieilles Armes. On raconte qu'en changeant de mains, elle donne à son Porteur le pouvoir de se glisser dans la tête d'une autre personne, pour une heure, un jour, ou définitivement. La cible se retrouve alors dans le corps du Porteur précédent, sans rien comprendre à ce qui vient de se passer. Selon les versions de l'histoire, Snieche utilise ce pouvoir pour satisfaire sa curiosité sans limite, finissant toujours par trahir ses Porteurs, ou, au contraire, utilise Possession pour garder « en vie » le même Porteur depuis près d'un millénaire.

Augmentation de désir

Imaginez une Arme capable de booster temporairement un désir chez son Porteur ou chez ses cibles. Besoin de déclencher une bagarre pour une diversion ? Vlan, un boost de Violence sur un garde déjà bien tendu. Besoin d'obtenir un passe-droit ? Pouf, un boost de Richesse chez ce fonctionnaire d'habitude incorruptible.

Et c'est même utile pour les amis ! Envie d'une soirée de détente bien efficace pour évacuer quelques points de tension ? Hop, un boost de Plaisir pour tout le monde, et direction la Maison des alcools et cuisses sucrées de Mademoiselle Nazia.

- Pour tout le monde ? Vraiment ? Chouette chouette chouette !

- Non Gro'bésix, pas de boost de Plaisir pour toi ! Tu sais bien que tu es tombé dans une partouze quand tu étais petit.

Composition exotique : Jade

Une composition exotique doit être, comme tous les pouvoirs exotiques, un truc rarissime et bizarre. De plus, c'est une particularité qui est présente dès l'apparition de l'Arme, et ne peut donc pas apparaître en cours de campagne. Dernière spécificité, c'est un « pouvoir » sans score, et la mécanique attachée doit donc dépendre d'autre chose (pouvoir stable, ou avec des tests dépendant des scores du porteur lui-même).

Le jade, par exemple, gère le fluide sans avantage particulier, comme le fer (sans résistance, donc). En revanche, il interagit bizarrement avec les autres Armes. À chaque fois que l'Arme de jade inflige des dégâts à un Porteur, le joueur jette 3 dés contre un seuil de 12. En cas de réussite, l'Arme du porteur ciblé est incapable d'utiliser des pouvoirs instantanés ou maintenus pendant une passe, plus une par qualité. Si le test est raté, le meneur ajoute à l'exal autant de dés que le nombre de résultats impairs du test.

Croyez moi, c'est plus simple à utiliser que ça n'en a l'air, et rien que pour la panique des joueurs qui comprennent soudain tous les risques encourus, cela vaut le détour.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°67 - 21 OCTOBRE 2015

Petit retour sur le sujet des fusionnés, déjà abordé dans le MdC n°1, du moins sur son aspect technique. Ce premier article revient sur les origines de la fusion et sur les « extinctions », qui expliquent pourquoi le monde ne croule pas sous une masse d'immortels aux pouvoirs divins.

LES FUSIONNÉS : RÉVÉLATIONS

(1/2)

(ARTICLE FRACHEMENT RÉSERVÉ AUX MENEURS, SANS RIRE)

Les origines de la fusion

Pour mémoire, rappelons que les Armes-Dieux sont apparues sur Tanæphis il y a environ trois milles ans (2000 aN). Même si certaines des premières Armes étaient très puissantes dès leur apparition, elles n'avaient pas encore l'idée qu'il fut possible de manipuler le fluide jusqu'à provoquer une fusion entre le Dieu et son Porteur.

C'est entre 920 et 870 aN, en pleine domination elfique, que les premières fusions eurent lieu. A en croire les Armes les plus érudites – ou les plus bavardes – trois Armes-Dieux auraient découvert le chemin de la fusion indépendamment les uns des autres dans des circonstances très différentes. Bien que le nombre paraisse relativement certain – tout le monde semblant s'accorder à ce sujet – on dénombre plus d'une dizaine d'identités différentes pour les trois « premiers fusionnés de l'histoire ».

On suppose que la découverte de la fusion est en partie due aux elfes. On sait qu'ils étaient capables de contrer les pouvoirs des Armes, et que les plus puissants pouvaient blesser, voire même détruire, un Dieu dans son corps de métal. Il semble probable que ce soit en cherchant un moyen de se prémunir contre les pouvoirs des elfes, que des Armes aient trouvé les indices les menant vers la fusion.

Dans les trois siècles qui suivirent la disparition des elfes, la science de la fusion se répandit parmi les Armes. La perspective de posséder un corps de chair indestructible, libéré de la dépendance à un Porteur poussa de nombreuses Armes à se renseigner sur la fusion. Trop d'entre elles s'y essayèrent en étant très mal préparées. C'est ainsi qu'on découvrit les risques du procédé. Les histoires d'Armes détruites en tentant de fusionner, rendues folles ou irrémédiablement handicapées calmèrent un certain nombre de candidats. Ce qui avait paru être la voie royale vers la puissance s'avérait être un peu trop risqué et beaucoup d'Armes-Dieux se dirent que le métal, c'est quand même mieux.

L'homme sans regard

Jusqu'à quatre siècles environ avant l'ère impérial, la population de fusionnés ne fit que croître, atteignant plus d'une soixantaine de membres. A cette époque, alors que les peuples de l'Est et du Centre faisaient face à l'invasion des barbares piorads, les fusionnés découvrirent soudainement qu'ils n'étaient pas totalement immortels.

A cette époque, dans les Crêts cendrés, vivait le peuple Shindir. Cette société tribale reposait sur un système de castes strictes où chacun était l'esclave de quelqu'un. Les Shindirs étaient plus rustres, moins avancés que leurs voisins vossiniks, avec qui ils étaient fréquemment en guerre. Malgré la sécurité conférée par les montagnes, les Shindirs auraient sûrement été massacrés par les Vossiniks, si une fusionnée n'avait pris leur tête en 445 aN. Najna Vedmakral était la fusion d'une batranobane aux traits elfiques et d'une déesse dominatrice. Le peuple shindir l'appelait la reine écarlate, à cause de son épiderme rouge comme le sang. Najna avait poussé la logique de domination et d'esclavage shindi jusqu'à son paroxysme. Une poignée d'Armes-Dieux vivaient même parmi les Shindirs, se considérant comme les premiers esclaves de la reine écarlate.

En 319 aN les Shindirs ne quittaient guère plus leurs montagnes et les Vossiniks ne s'intéressaient plus du tout à eux. L'arrivée récente des Piorads accaparait leur attention à l'est. C'est alors qu'un autre fusionné arriva dans les Crêts cendrés, venant semble-t-il des forêts du Nord. C'était un homme trapu et disgracieux, vêtu de peaux de bêtes. À la place de ses yeux se trouvaient deux trous de chair béants et malgré cela, il n'était nullement aveugle. À ceux qui s'adressaient à lui il ne répondait que par des grondements menaçants, et ceux qui tentaient de l'arrêter mouraient en quelques instants. Ses pas le menaient vers le château de la reine écarlate. C'est là que Najna Vedmakral le reçut, accompagnée de trois porteurs d'Armes shindirs. C'est grâce au récit de ces Armes que l'on sait ce qui arriva ce jour-là.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Le Grümph.



LES ORIGINES DE MELAUS

Avant même de devenir un fusionné, Melaus eut une vie mouvementée. Il est né en terre dérigionée à la fin du deuxième siècle du calendrier de Néennes. Dans son enfance, cet Hysnaton aux traits elfiques marqués fut esclave à Pôle. Il était le jouet personnel d'Amien Mansart-du-pic, le troisième enfant de l'empereur. Amien était un jeune homme sadique, et le Porteur d'une Arme nommée Paindealer. L'édit interdisant toute charge à un Porteur d'Arme n'existait pas encore. La jeunesse de Melaus fut faite de souffrances et de sévices variés, qui nourrissent chez lui une haine ardente.

À la mort de l'empereur, sa fille et son fils aîné se disputèrent violemment la succession. Melaus était alors un jeune homme. Il profita du chaos pour se venger. Il s'empara de Paindealer, séquestra Amien dans un coin reculé du palais et le tortura pendant une semaine. Il disparut ensuite, en laissant Paindealer plantée dans le cadavre de son tortionnaire.

Quelques temps plus tard Melaus arriva dans le Nord et vécut au sein d'un clan thunk, où il trouva l'amour et un peu de sérénité. Mais sa haine le rattrapa quand la femme qu'il aimait fut tuée par des Piorads. Pendant plusieurs années, Melaus mena une troupe de Thunk dans une vendetta brutale contre les Piorads. Bien que moins célèbre que l'épopée de l'homme aux ours, l'histoire du chasseur pâle est connue par de nombreux Thunks.

Melaus redevint Porteur d'Arme pendant sa guerre personnelle contre les Piorads. A en croire certaines histoires il aurait même successivement porté plusieurs Armes différentes. Un jour les compagnons de Melaus revinrent dans l'Errance et racontèrent qu'il avait disparu du jour au lendemain. On le crut mort en héros face aux Piorads.

Pourtant Melaus réapparut quelques années plus tard, ayant fusionné avec Coldworm, une Arme assez célèbre de la Loi du sang. Le parcours du fusionné Melaus fut discret pendant plusieurs siècles, jusqu'au moment où il participa à la création de la mort Carmin, quelque part au 7e siècle.

Dès que l'homme sans regard se trouva face à Najna Vedmakral, des flammes éthérées apparurent autour de ses épaules et de sa tête, et il se lança à l'attaque sans un mot. Les coups des porteurs d'Arme ne semblaient pas l'affecter et il concentra toute sa rage sur la fusionnée. Malgré ses talents de guerrière et ses pouvoirs, Najna ne fit pas le poids. Après une mêlée sauvage, l'homme sans regard lui arracha le cœur dans un déferlement de fluide qui sonna les Armes et les Porteurs présents. Lorsqu'ils reprirent conscience, la fusionnée gisait morte devant eux et son adversaire avait disparu. La société shindi ne survécut pas à la mort de sa reine et les tribus se dispersèrent. Certains descendants des Shindirs furent plus tard absorbés par les Piorads lors de leur grande migration.

L'homme sans regard est le premier de sa nature à avoir manifesté la marque du néant (cf. MdC n°1, page 66) et Najna Vedmakral fut sa première victime. Pendant presque un siècle et demi après cela, l'homme sans regard traqua ses frères fusionnés. On ne sut jamais quelles étaient ses motivations et aucune Arme l'ayant rencontré ne l'entendit prononcer autre chose que des grognements. Presque tous les fusionnés que rencontra l'homme sans regard moururent sous ses coups. Quelques-uns survécurent en se montrant plus malin que lui, ou en fuyant comme des lâches. La dernière victime de l'homme sans regard mourut en 191 aN, après quoi il disparut sans laisser de trace. Le plus probable est qu'il finit par rencontrer un autre fusionné portant la marque du néant, et que celui-ci se montra plus fort que lui.

On n'est pas certain du nombre de victimes de l'homme sans regard, mais quelques audacieux estiment qu'il éradiqua la moitié de la population fusionnée. Sachant cela, il n'est pas étonnant, qu'aujourd'hui encore, l'homme sans regard soit un sujet de peur chez les Dieux. Armes et fusionnés évitent de parler de lui aux mortels, comme si le fait d'évoquer son nom risquait de le faire revenir. D'ailleurs des rumeurs concernant un voyageur aux yeux mutilés, ou un fusionné mort dans des conditions mystérieuses viennent régulièrement alimenter la légende, sans qu'aucune preuve tangible ne confirme ces histoires.

Après ces événements sinistres, les rangs des fusionnés recommencèrent à s'étoffer, mais la peur de l'homme sans regard limita longtemps le nombre de candidats. Quelques fusionnés finirent par découvrir le secret de la marque du néant et cela entraîna au fil du temps d'autres morts de fusionnés, mais jusqu'aux années 1030 dN il ne se passa rien qui puisse se comparer à la folie meurtrière de l'homme sans regard.

La traque sanglante

Dans les années 1030, un groupe d'Armes issues de la Mort carmin et du Miroir du passé se lança dans une véritable chasse au fusionné. C'était une traque plus méthodique et raisonnée que celle de l'homme sans regard. Les termes « Méthodique et raisonnée » peuvent surprendre quand on parle de la Mort carmin, mais les Dieux impliqués dans cette chasse étaient plus du genre « psychopathe froid et intelligent » que « fou-furieux incontrôlable ». Cette bande était menée par Melaus le sanguinaire, un fusionné vieux de huit siècles. Cet Hysnaton elfique à la peau laiteuse était un des grands leaders du Miroir du passé et un membre reconnu la Mort carmin. C'était également un ami de Tangorogrim, si tant est que le mot « ami » ait un sens dans ce genre de milieu.

Tout porte à croire que cette chasse avait été méticuleusement préparée, car en quelques années Melaus et ses alliés tuèrent plus d'une quinzaine de fusionnés. L'opération fut menée en secret jusqu'à ce qu'une victime trop rusée réussisse à leur échapper. Après cela, la traque sanglante rencontra des difficultés croissantes. Melaus réussit à tuer encore quelques fusionnés avant d'être vaincu lors d'un combat dantesque qui lui coûta la vie.

La période de la traque sanglante coïncide avec celle du plan démentiel de Tangorogrim visant à détruire Cephis (cf. Métal, page 203). Sur ce sujet deux opinions s'opposent chez les Armes. Certaines prétendent que Melaus et Tangorogrim se livraient à une compétition amicale pour voir lequel commettrait l'exploit le plus monstrueux. D'autres pensent que la traque sanglante faisait partie du plan de Tangorogrim, sans pour autant s'accorder sur la finalité de ce massacre. Il s'agissait soit d'éliminer des adversaires susceptibles de contrer les plans de Tangorogrim, soit d'utiliser le fluide libéré par leur mort pour alimenter le rituel qui allait permettre de « tuer la lune ».

Après la disparition de Melaus, une foule de rumeurs plus ou moins tordues ont circulé au sujet des méthodes qu'il utilisait pour repérer et neutraliser ses victimes. Cela a eu pour effet d'accroître la paranoïa des fusionnés survivants et de faire reculer bon nombre de candidats à la fusion.

Dans un prochain numéro du Chagar nous nous pencherons sur la population fusionnée aux alentours de 1041 dN. Pour ce qui concerne Melaus, Tangorogrim, la Mort carmin et leurs camarades de jeu, nous en reparlerons courant 2016, avec la parution dans le Chagar de notre version de la campagne Éclats de lune, en mode remake Métal.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°68 - 4 NOVEMBRE 2015

Suite de notre série sur les fusionnés, avec un focus sur les contemporains. Cette section devait normalement tenir en un seul Chagar, et compléter le numéro précédent.

Toutefois, l'équipe étant ce qu'elle est, nous voilà finalement avec un Chagar consacré aux fusionnés les plus évidents et les moins cachés, puis nous devons attendre un mois pour avoir la suite - et logiquement la fin - de cette série.

Voici donc l'épisode 2/3, suite de l'épisode 1/2, et qui sera complété par le numéro 70, qui sera donc le 3/3. Et si vous découvrez qu'il s'agit de l'épisode 3/4, merci de vous souvenir que nous sommes navrés, que le Chagar n'est pas gratuit pas hasard, et que nous ne comprenons souvent pas mieux que vous ce qui se passe ici...

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



LES FUSIONNÉS : RÉVÉLATIONS

(2/3)

(ARTICLE TOTALEMENT RÉSERVÉ AUX MENEURS, SÉRIEUSEMENT)

Après avoir évoqué les origines de la fusion, ainsi que les deux périodes d'extinction violente des fusionnés, nous nous intéressons à leur population aux alentours de 1041 dN, c'est-à-dire moins de dix ans après la fin de la traque sanglante.

LES FUSIONNÉS : CEUX QUI SE MONTRENT

Les demi-dieux

Commençons par les plus évidents, à savoir les fusionnés qui ne cachent pas leur nature et se comportent comme des Dieux parmi les mortels. Ceux-là sont connus, célèbres et craints. Ils se tiennent au même niveau que les Porteurs et les Armes les plus puissantes, voire un cran au-dessus.

Il y a cependant une différence de taille : un fusionné est immortel. Même lorsque son esprit est scindé en plusieurs parties, aucune de ses personnalités ne risque de mourir de vieillesse. Résultat : les fusionnés sont rarement en train de courir après une gloire immédiate et fugace, ce qui est trop souvent le cas des porteurs d'Armes.

Les « demi-dieux » sont, de loin, le style de fusionné le plus facile à repérer. Plusieurs d'entre eux ont donc, logiquement, été les victimes de la traque sanglante. En général ces fusionnés sont puissants, mais avec Melaus ils étaient confrontés à un adversaire de taille disposant d'avantages insoupçonnés.

Maitre Alicendre (cf. Livre de base, page 230) est un parfait exemple de fusionné évident. Il est une sorte de Dieu ermite de l'érudition qui siège au « centre du monde ». Personne à part ses alliés ne connaît ses motivations. Cela fait des siècles qu'il habite les bibliothèques souterraines du palais impérial et ne semble pas disposer à en partir. Selon les périodes, il reste dans son coin ou aide les archivistes dérigions sur divers projets qu'il juge intéressant. Difficile de voir en lui une divinité protectrice de l'Empire, surtout quand on voit comment ce dernier a souffert depuis plusieurs siècles. Ou alors, peut-être qu'Alicendre a des plans dont le déroulement englobe de nombreux siècles.

Rhyanid l'avatar est l'incarnation d'une Arme en pierre de Nænerg, dont la Porteuse fut totalement détruite pendant la fusion. Elle fait partie des plus vieux fusionnés du continent et serait même une des rares personnes à avoir survécu à l'homme sans regard. Rhyanid l'Arme-Dieu était membre de l'Éclipse de lune mais Rhyanid l'avatar ne se réclame plus de la faction depuis longtemps. Elle semble avoir un gros différent avec l'actuel patriarche de Nænerg. Elle est devenue, en quelque sorte, un membre honoraire de l'éclipse.

Rhyanid est une voyageuse insatiable. Elle sillonne Tanæphis sans jamais s'arrêter plus de quelques jours au même endroit. Selon les périodes, elle voyage seule ou accompagne des caravanes marchandes. On pourrait voir en elle une esquisse de demi-déesse de la liberté et des voyages. Il lui arrive d'aider des voyageurs ou de donner des conseils à des membres de la Route sans fin, mais jamais elle ne se mêle de politique ou de manigances... à moins que ses voyages ne cachent un objectif connu d'elle seule, bien entendu.

Les "comme avant"

Si la fusion transforme la personnalité de certaines Armes de manière importante - en bonne partie parce que la psyché du Dieu se mêle à celle de l'humain - il y a des fusionnés qui émergent de mutation en étant très proches de ce qu'il était avant. C'est en particulier le cas quand les deux esprits ne se mêlent pas complètement, ou quand Arme et Porteur étaient très semblables.

Ces fusionnés ont un comportement très proche de celui d'un porteur d'Arme. Ne réalisant pas pleinement qu'ils ont l'éternité devant eux, ils recherchent le même genre d'aventure et de satisfaction qu'avant la fusion.

Avec le temps, ils finissent par évoluer et deviennent à leur tour des « demi-dieux », car l'incarnation donne à leur personnalité une souplesse qui n'existait pas dans le métal, sans parler de l'influence de la portion humaine de leur esprit.

Ce cas de figure est assez commun chez les jeunes fusionnés, mais il existe des obstinés qui continuent après plusieurs siècles à avoir un comportement de « comme avant ».

Tyria-aux-poings-noirs (cf. Livre de base, page 230) est un assez bon exemple de fusionné « comme avant ». La vie d'aventure qu'elle mène actuellement est très similaire à celle du porteur d'une Arme puissante. Il y a de bonnes chances que Tyria-aux-poings-noirs évolue assez rapidement, c'est-à-dire d'ici quelques dizaines d'année. Elle semble avoir envie de s'impliquer activement dans le futur des tribus sekekers, mais cela ne sera pas facile. La fusion a profondément changé Tyria, et Rockker n'était pas une intégriste de la cause sekeker. Difficile de prédire ce que sera le futur de Tyria-aux-poings-noirs, mais elle pourrait devenir une « demi-déesse » active et décidée à créer quelque chose de neuf.

A l'opposé de Tyria, il y a **Erald Jolicœur**. Il y a trois cents ans, Jolicœur était un Ceſte obnubilé par l'érotisme et les jeux de séduction, tout type de partenaire confondu. Il fusionna avec Erald Vertagnan, bâtard d'une noble famille dérigione, réputé pour ses prouesses sexuelles. Et aujourd'hui, trois siècles plus tard, Erald Jolicœur n'a pas changé d'un iota. Il a résidé dans toutes les grandes villes du continent et a multiplié les conquêtes. Rien ne semble indiquer qu'il ait l'intention de se comporter un jour autrement que comme un adolescent terriblement doué pour séduire son prochain. Au début de la traque sanglante Erald Jolicœur passa à deux doigts de se faire capturer par Melaus. Après cela, il vécut caché on ne sait trop où, attendant que quelqu'un de plus combattif se charge du problème. Il a dernièrement refait surface à Pôle et a repris ses activités favorites comme si de rien n'était.

Les sanguinaires

Le terme de sanguinaire désigne un type de fusionné dont l'homme sans regard pourrait être le spécimen le plus évident, et Melaus un exemple récent des plus flippants. Un sanguinaire est un fusionné violent qui considère que le monde n'a presque aucun défi valable à lui opposer. Fauves, mortels et Armes sont des adversaires ridicules pour un demi-dieu. Un sanguinaire passe son existence à se chercher des adversaires dignes de lui : monstre puissant, dinosaure du fin fond des jungles et – bien entendu – d'autres fusionnés.

Il n'y a actuellement plus que deux sanguinaires en activité. Avant 1030 dN ils étaient plus nombreux mais ils furent des cibles prioritaires pour la traque sanglante, comme si Melaus avait voulu se débarrasser de la concurrence, ou peut être démontrer qu'il était le plus puissant d'entre eux.

Mama Jaka est l'une d'eux. En ce qui la concerne, se la jouer « sanguinaire » est une attitude relativement récente (150 ans, ce qui est peu quand on sait qu'elle en a presque 600). Mama Jaka est une gadhare athlétique au crâne rasé qui n'a jamais cessé de sourire depuis sa transformation. C'est une chasseuse de premier ordre et une blagueuse insatiable. En fait elle est même très sympathique, surtout envers les mortels.

En revanche elle adore chasser ses congénères fusionnés. Elle les traque, elle les piège et une fois qu'ils sont sans défense elle leur tatoue sa marque (un singe cornu) quelque part sur la peau. C'est un sort largement plus enviable que la mort, d'autant plus que Mama Jaka ne cache pas qu'elle maîtrise la marque du néant.

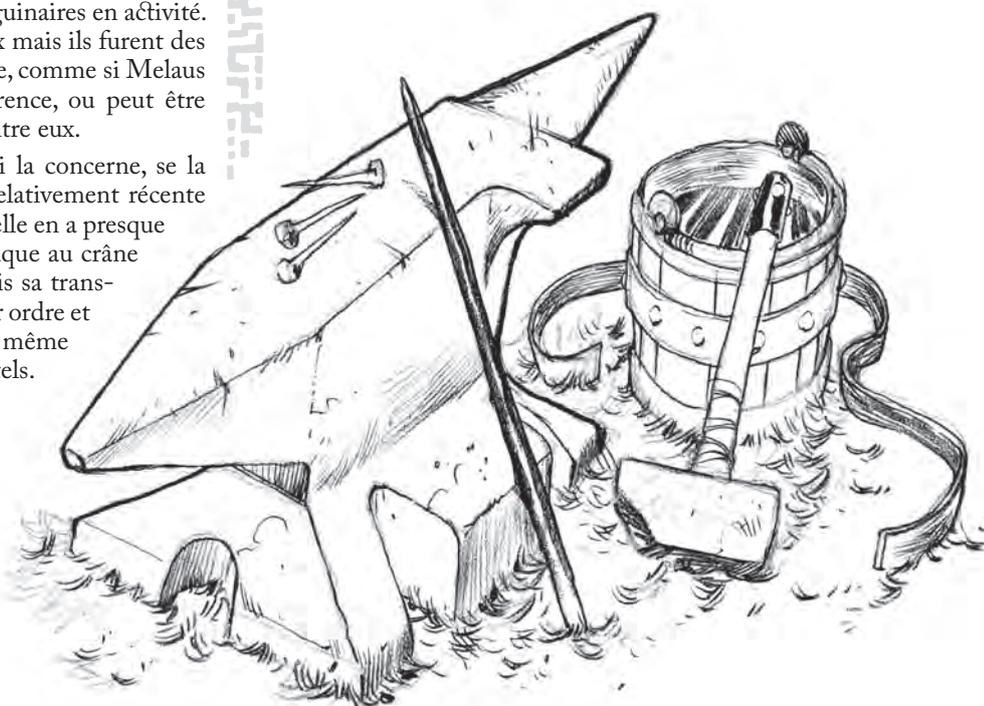
Pour un fusionné, se débarrasser d'un tatouage n'est pas difficile, il suffit de s'écorcher au bon endroit et laisser faire la régénération. C'est pour cela que Mama Jaka laisse toujours le même message à ses proies: « si tu effaces ce tatouage avant qu'un siècle soit écoulé, ta prochaine humiliation sera bien pire ». Mais ce qui est cool, c'est qu'elle dit ça avec le sourire.

Artyr Néreos, Capitaine des Vagabond des flots (cf. Chagar enchaîné n°38) a été la toute première victime de Mama Jaka. Un siècle et demi après, il arbore toujours le tatouage du singe cornu qui, depuis, est devenu le symbole de son amitié avec Mama Jaka. Tyria-aux-poings-noirs, elle, s'est faite choper il y a trois ans. Elle a juré qu'elle se vengerait un jour de Mama Jaka, en la battant à son propre jeu.

Skaro est l'autre sanguinaire actuellement en activité, et il est moins jovial que Mama Jaka. Il y a soixante ans Daran Déminov était un séduisant préfet de légion, porteur d'Arme de surcroît. Sékaro était un Bouclier de l'Équerre, plus porté sur la politique que sur la violence. Daran et Sékaro s'entendaient à merveille, et le Bouclier pensait avoir enfin trouvé le compagnon idéal pour fusionner et atteindre ensuite les plus hautes sphères de l'Équerre.

Pour une raison inconnue cette fusion fut une catastrophe. L'être qui en émergea avait l'aspect d'un grand brûlé et dans sa tête la psyché de Daran devait cohabiter avec le hurlement de douleur d'un Sékaro en perpétuelle agonie. Autant vous dire que ce fusionné qui se fait appeler Skaro a la haine. Après avoir, pendant un temps, massacré tout ce qui lui passait sous la main, Skaro a focalisé sa violence sur les fusionnés qui représentent ce qu'il aurait pu être. Skaro n'est pas un très bon guerrier et il ne maîtrise pas la marque du néant. En revanche sa haine le rend sournois à l'extrême.

Il ne cherche pas à défier ses cibles mais plutôt de les piéger sans qu'elles aient conscience de sa présence. Le feu est l'arme de prédilection de Skaro. Tous ses plans impliquent de faire cramer un fusionné, d'une manière ou d'une autre. Ainsi sa victime ressentira pendant quelques instants l'ampleur de sa douleur et de son désespoir. C'est bien beau de régénérer, mais quand on a été transformé en squelette calciné, le processus est très désagréable.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°69 - 17 NOVEMBRE 2015

En revenant de vacances, on se sent prêt à affronter les ennuis, les tracas et les aléas du monde. En revenant de convention après une salve de démos animées et de situations bordéliques, on se sent prêt à affronter son lit, et peut-être une tisane chaude au miel. Et encore.

Et quand la réalité reprend ses droits, que les infos et les gens vous rappellent que les connards de ce monde sont de plus en plus connards, et qu'ils se stimulent entre eux pour augmenter le niveau de connardise générale, l'envie de se rouler en boule sous son lit devient une pulsion essentielle.

Sauf qu'on a promis un Chagar tous les quinze jours, et que pour le coup, c'est une belle occasion d'oublier, de revenir au superficiel, au jeu, au plaisir, ce qui en ce moment sera probablement essentiel.

Et en plus c'est le numéro 69, nous donnant une excuse magnifique de sortir un numéro à thématique « Cul », juste comme ça, pour le plaisir. On se dit alors que le Grand Monstre de Spaghettis Volant a eu une pensée pour nous et nous envoie une petite bénédiction. Puisse son appendice nouillesque vous toucher, R'amen.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



PROSTITUTION : PUTAINS & CATINS

On raconte souvent, à tort, que la prostitution est le plus vieux métier du monde. C'est une erreur évidente, puisque si personne n'avait eu de métier avant elle, la toute première prostituée serait morte de faim, privée de client valable.

Cela ne retire rien à la gloire de cette noble profession qui, si elle n'est pas la plus vieille de toutes, reste sans doute la plus stable et la plus essentielle des civilisations humaines. Rendons-lui hommage en faisant un tour d'horizon des statuts des prostituées, de leurs pratiques et de leurs rôles périphériques au sein des diverses cultures du continent.

Les Dérigions :

Dans le top 10 des passions communes à tous les Dérigions, l'histoire et le cul se côtoient sans aucune friction, hormis celles nécessaires et agréables. Rien d'étonnant donc à ce que les érudits de Pôle se soient penchés (arrêtez de rire à la moindre allusion, on ne va pas avancer), se soient penchés donc sur les origines de la prostitution. Ils découvrirent sans surprise qu'elle était aussi vieille que les tribus, mais tirait une bonne part de leurs caractéristiques des villes ségiones, où les prostituées avaient un rôle essentiel, lié au commandement. Les catins étaient alors exclusivement des femmes, choisies pour leur beauté ou leurs talents érotiques. En plus de leur rôle évident, elles servaient les dirigeants ségions comme conseillères. Au cours de leurs activités, fréquentant toutes les couches de la société, elles pouvaient faire savoir au conseil ce qui agitaient, inquiétait ou plaisait à la cité. De plus, ayant le droit de choisir et de refuser leurs clients, elles pouvaient, sur ordre du conseil, priver certaines personnes de leurs services. À en croire de vieux documents, la loi prévoyait des « peines d'abstinence » plus ou moins longues pour certains crimes, ou au contraire, récompensait les actes de civisme et les exploits militaires par des « passes » donnant accès aux prostituées les plus recherchées.

La prostitution moderne est moins strictement gérée, et il existe une part des putains des rues qui rêveraient d'un statut aussi glorieux. Aujourd'hui, on trouve de tout, de l'esclave de bordel abattue à la tache, jusqu'à la courtisane starisée, en passant par la gagneuse d'auberge ou l'occasionnelle couchant pour arrondir ses fins de mois.

Les Dérigions ont tout de même conservé de leur passé une forme de romantisme en ce qui concerne les putains, qui retire à ce travail le caractère dégradant qu'il a souvent ailleurs. Et puis quand on dit aimer le sexe, comment dénigrer une personne qui, probablement, en sait assez pour nous en apprendre un peu, ou vous faire découvrir quelques tours et astuces utiles ? Le statut de prostitué, s'il reste souvent dangereux et éreintant, est donc un travail comme un autre pour la prostituée libre, et certaines le pratique même à la manière d'un art. Pas comme un art compliqué et pédant, évidemment, mais plutôt comme la comédie, la musique de rue ou le chant : un art vivant, ou l'artiste fait partager sa passion au public, lui fait oublier un moment ses soucis et ses douleurs, et pour le coup, propose une expérience sacrément interactive.

Les Vorozions

Soyons honnêtes : les Vorozions n'ont pas que de mauvais cotés. Par exemple, leur haine de l'esclavage est sincère, et leur volonté de rendre un peu de liberté au peuple et d'inventer de nouvelles formes de gouvernement et un pas en avant pour l'Humanité. Mais cette manie de prendre le contre-pied des Dérigions à chaque occasion est une plaie qui ralentit et affaiblit l'Hégémone. La fin de l'enseignement général est un bon exemple, mais le statut des prostituées est encore plus frappant. Autrefois bien intégrées, ayant aussi subies l'influence des vieux peuples ségions du sud de la Kiine Maud, les putains furent parmi les premières victimes de la révolution culturelle qui suivit la nuit de Taamish. Les Dérigions étant, selon les nouveaux crédos, des pervers répugnants et décadents, leur amour du sexe et de la prostitution ne pouvait être qu'une preuve de l'abomination de la chose. L'amour tarifé devint donc un crime, étroitement lié à Pôle et à sa civilisation. Ceux et celles qui l'exerçaient furent alors traités en criminels, et parfois en collaborateur.

LES THUNKS

La prostitution chez les Thunks n'est pas un travail. En fait, chez eux, presque rien n'est un «travail». On parle plutôt de rôles dans la tribu, de passion, de talent ou de position nécessaire. Toutes ces possibilités s'appliquent à la prostitution, qui est toujours une tâche librement consentie, exercée par une personne, homme ou femme, qui se sent l'inclinaison et la capacité à fournir aux autres du réconfort, du plaisir ou des conseils.

Lors d'un voyage dans le Nord, je félicitai un ami thunk pour la beauté de son arc. Il sourit en m'expliquant que son père l'avait conçu, mais qu'il était plus joli qu'efficace. Il le portait par respect filial, mais n'était de toute façon, pas très bon archer lui-même. Il me raconta alors que le vrai talent dans sa famille, c'était sa mère. Quand je lui demandai ce qu'elle fabriquait, il me dit qu'elle taillait les meilleurs pipes au nord du fleuve gris. Je lui révélai que par un heureux hasard, je collectionnais les pipes, et que je rêvai donc de rencontrer sa maman ! Il s'ensuivit la conversation la plus gênante de mon existence, d'autant que lui ne voyait aucun mal à me présenter sa génitrice, même lorsque j'eus fini par comprendre de quoi précisément nous étions en train de causer...

LES GADHARS

Rha mais non ! Fichez moi la paix avec les Gadhars ! vous ne l'avez pas encore compris que c'est chiant comme tout, les Gadhars, dans les articles transversaux ? Tous différents, variété, bizarres, jamais pareil ? Ça vous parle ?

Bon ben alors foutez moi la paix ! Piochez dans les autres paragraphes, improvisez un bidule selon les besoins du scénario, ou bricolez un truc avec vos propres fantasmes de pervers ! Non, ne mentez pas, vous jouez à Bloodlust : vous ÊTES un pervers !

(Marre des Gadhars !)

LES SEKEKERS

Des prostituées ? Chez les sekekers ? Non mais vous vous foutez carrément de ma gueule en fait ?

(quitte la page en claquant la porte)

Aujourd'hui, la prostitution reste un délit grave, encore entaché d'un lien avec Pôle, ses mœurs et sa décadence. Le fait que les clients soient toujours aussi demandeurs n'y change rien : c'est aux prostitués qu'on fait porter la faute. Ceux et celles qui pratiquent le font donc dans la clandestinité, ou sous le couvert parfois transparent d'une activité plus honorable. Masseur, fille d'auberge, médecin spécialisé, garde malade, dame de compagnie ou serviteur à la journée, sont autant de cachettes ou de prête-noms pour une prostitution mal assumée et mal gérée par la société. Pour ne rien arranger, d'une législation à l'autre et selon les régions, on ne sait jamais si les autorités laisseront passer ces pratiques par pragmatisme ou sympathie, ou les combattront par fanatisme ou opportunisme politique.

Les Batranobans

Pire encore que dans l'Est, la prostitution batranobane se réduit à une forme particulière d'esclavage. Au sein de la Nation, le commerce du sexe est inimaginable. Vendre son corps pour de l'argent ou des faveurs est trop proche de se vendre tout entier, et au final, les deux choses doivent se fondre.

Les prostitués de tout poil sont donc exclusivement des esclaves travaillant pour un bordel, une hôtellerie, ou un service de location sous une forme ou une autre. Leur statut est le même que celui d'un esclave de plaisir possédé par un particulier, dans un harem par exemple, à la différence qu'ils sont proposés au public. Il y a, évidemment, de grandes différences de traitement selon le propriétaire et la nature de l'esclave. On fait une différence entre la putain de ruelle et la courtisane de la maison des bijoux, mais c'est la même différence qu'on trouverait entre une jument de trait dans un champ paysan et une bête racée entraînée à la course. On n'espère pas les mêmes gains, on s'y attache différemment, mais seulement pour le temps où elles peuvent servir, et une fois fatiguées, on les revend au marché au prix de la mauvaise viande.

Un proverbe de l'Ouest prétend que l'ironie est la forme la plus particulière de l'humour batranoban. Voici une précision qui illustre bien cette possibilité. Si une batranobane décide de se livrer à la prostitution pour aider sa famille, par goût, ou simplement pour ne pas mourir de faim, elle commet un crime. Elle subira alors une peine d'esclavage de justice et finira souvent, pour s'être prostituée, esclave de plaisir dans un bordel quelconque.

Les Piorads

Dans le Nord, le sexe est perçu avec moins de distance et de poids social que dans les terres civilisées. Satisfaire ses envies et ses besoins est une nécessité basique, et entre amis, ce peut même être un sport franchement sympathique. La prostitution profite de cette vision plutôt saine, et constitue dans la société piorade un travail comme un autre. Toutefois, la qualité de ce travail reposant en grande partie sur le physique et la disponibilité des prostituées, il n'est pas vu comme une carrière à long terme. Le temps venant, on sait que tout ne restera pas aussi lisse et joli qu'au premier jour, et qu'un accident ou une maladie peuvent même briser dans l'œuf une carrière prometteuse. Imaginez, pour simplifier, que les Piorads voient la prostitution un peu comme nous envisageons une carrière sportive. C'est glamour, fun et plutôt facile, mais ce n'est pas un truc qui durera.

La plupart des prostituées sont donc de jeunes femmes qui souhaitent gagner de l'argent rapidement et agréablement, mais avec d'autres intentions pour la suite de leur vie. Certaines veulent simplement constituer un pécule, pour s'offrir une meilleure maison ou lancer le commerce de leur famille. D'autres travaillent pour se payer une formation, ou sont déjà en formation et veulent pouvoir s'installer plus facilement. Quelques-unes, soyons honnêtes, pratiquent par goût et continueront longtemps si la nature leur en laisse le loisir. Ce sont le mariage ou la grossesse qui mettent fin à la majorité des carrières, en forçant la demoiselle à rentrer dans le rang. En effet, la jalousie devient vite un problème quand les relations se stabilisent, et aucun Piorad digne de ce nom n'acceptera de partager sa femme avec le reste du village, aussi fier qu'il soit de ses talents.

Si vous avez lu le Chagar n°60, vous vous souviendrez que l'homosexualité est acceptée au nord tant qu'elle reste discrète et reste une simple activité sexuelle. Il existe donc de nombreux prostitués hommes, qui ont des carrières assez différentes de celles de leurs frangines. Eux, continuent souvent le boulot au delà de leur jeunesse fougueuse, devenant des partenaires recherchés, parfois par les deux sexes. Discrets, ils font office de confidents, de messagers secrets, et parfois d'intermédiaires commerciaux dans les affaires compliquées d'une bänd. Ils sont aussi une solution idéale lorsqu'un couple ne parvient pas à avoir d'enfant, pour peu que ce soit le mari qui tire à blanc.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES FUSIONNÉS : RÉVÉLATIONS

(3/3)

(ARTICLE TOTALEMENT RÉSERVÉ AUX MENEURS, SÉRIEUSEMENT)

N°70 - 2 DÉCEMBRE 2015

C'est donc la fin de notre série sur les fusionnés, avec les détails qui n'avaient pas trouvé leur place dans les numéros précédents. Il s'agit donc des fusionnés les plus discrets, et de quelques exemples un peu déviants, avec notamment celui des « faux-porteurs ».

Nous terminons cette série d'articles sur les fusionnés en abordant le cas de ceux qui se font discrets après la fusion. Ce comportement peut être motivé par plusieurs raisons.

C'est une attitude qu'on trouve, par exemple, chez des Dieux fortement affaiblis par une fusion mal gérée. Quand on a été une puissante Arme-Dieu, capable de mener une armée à la victoire et de détruire ses ennemis en un battement de cœur, c'est dur pour l'ego de se retrouver dans un corps certes immortel mais privé de la plupart de ses pouvoirs. Et puis il y a tous ces anciens ennemis qui pourraient profiter de l'occasion pour régler leurs comptes.

D'autres fusionnés ont juste envie de vivre parmi les mortels sans que leur nature soit connue. Ce choix peut aussi être motivé par la peur de la mort, puisque la traque sanglante ou l'homme sans regard ont démontré que l'immortalité des fusionnés avait ses limites. Pour d'autres, c'est juste l'envie d'avoir une vie calme dans un coin tranquille – au moins pendant quelques temps – ou d'expérimenter, enfin, ce que ça fait d'être un humain parmi d'autres. Le côté immortel gavé de pouvoirs biaise un peu l'expérience, certes, mais il faudrait être suicidaire pour faire la remarque à un fusionné.

LES FAUX MORTELS

Voilà deux exemples de fusionnés se faisant passer pour des mortels, malgré un niveau de puissance correct.

Originaire des environs du Gassot, *Arad Dranlof* est devenu Porteur de Stonestill à treize ans, au moment où les Comberais intégraient L'Hégémone. Après vingt ans d'aventures, essentiellement passées au sein de la compagnie mercenaire des Clous noirs, Arad et Stonestill fusionnèrent avec succès, donnant naissance à Monsieur Dranlof, un être lassé de la guerre. Ce fusionné est revenu s'installer dans les Comberais il y a deux cents ans, sans rien révéler de sa nature. Il dissimule son secret grâce à un stratagème un peu complexe, mais bien maîtrisé.

Au fil du temps il a bâti de grandes fermes prospères dans cinq bourgs, assez éloignés les uns des autres. Il vit dans une ferme et administre les quatre autres par courrier, s'appuyant sur des régisseurs de confiance. Après une vingtaine d'années, il déménage dans une autre de ses fermes en se faisant passer pour le fils du monsieur Dranlof qui dirigeait l'exploitation à distance. Puis, après quelques mois il annonce le décès de son père et reprend les rênes jusqu'à la génération suivante. À l'heure actuelle il est Arlan Dranlof, onzième membre de la belle dynastie fermière des Dranlof. Cette opération lui coûte un peu cher en manipulations administratives et pots de vins aux légistes, mais son secret tient la route. Il faut dire qu'il maîtrise les rouages du système mieux que certains barbons de l'administration, et qu'il joue gros dans la partie. Mais au final, la fortune et la sécurité de Monsieur Dranlof se portent bien. Pour preuve, il a traversé la traque sanglante sans être inquiété.

Monsieur Dranlof est très attentif à la sécurité des cinq bourgs où il est installé, ainsi qu'à deux autres où il envisage de s'acheter de nouvelles propriétés. Qu'un légiste se lance dans une expérimentation trop délirante, qu'un échevin ait des envies autocratiques, ou que quelques brigands, malandrins ou porteurs d'Armes choisissent la zone comme terrain de jeu, et Monsieur Dranlof prend les choses en mains. La plupart du temps il n'intervient pas personnellement, afin de préserver son secret. Mais il sait s'entourer de gens efficaces et n'hésite pas à louer les services de porteurs d'Armes honorables, si besoin est.

Zogshgût est le plus vieux fusionné discret de Tanæphis. En fait, c'est certainement l'un des plus vieux fusionnés encore en vie. *Zogshgût* est un Hysnaton de première génération, fils d'un véritable troll, et son physique porte la plupart des marques du vieux peuple cannibale de l'Est. Comme vous vous en doutez, il n'est pas beau à voir, donc on peut se demander comment il fait pour être discret. Nous allons y venir. L'histoire de *Zogshgût* est compliquée et violente. Comme il n'aime pas en parler, ça va être dur de percer ses secrets.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



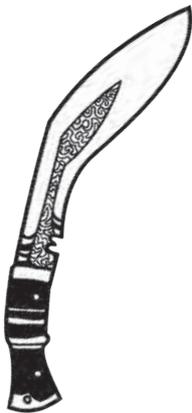
UNE RUMEUR

Quelque part sur les côtes de la Nation se trouve une demeure fortifiée appartenant à une des plus grandes familles Bathras. À moins qu'elle appartienne à l'un des Maîtres du muffin.

Dans les caves de cette demeure se trouve une fusionnée, attachée à un chevalet, livrée aux tortures d'une équipe de bourreaux experts.

Ils ont pour mission de maintenir la prisonnière dans un état de faiblesse extrême, afin qu'elle ne puisse pas s'évader. Mais ce n'est pas tout. Ils prélèvent quotidiennement du sang, de la chair et des organes qui servent ensuite d'ingrédients dans les expériences d'une mystérieuse confrérie de maîtres épiciers. Ils cherchaient à combiner le fluide présent dans le corps d'un fusionné avec leurs épices afin de créer de nouvelles drogues surpuissantes.

Mais tout cela n'est qu'une rumeur. Vous en faites ce que vous voulez.



Une chose est sûre, il fut le premier dans son genre à devenir porteur d'Arme, s'unissant à Wechka, une des Armes-Dieux les plus cool de l'époque. Croyez-moi si vous le voulez mais ces deux-là connurent une histoire d'amour platonique mouvementée qui les mena à la fusion. Zogshgût le fusionné abrite dans son crâne les esprits de l'Hysnaton et de l'Arme, clairement dissociés mais éternellement unis.

Wechka possédait un pouvoir de polymorphie assez puissant, que le couple fusionné a développé jusqu'à des niveaux jamais atteint par d'autres Armes. C'est ce qui a permis à Zogshgût d'exister en toute discrétion pendant si longtemps. Il change très souvent d'apparence et de nom et on pourrait le rencontrer aussi bien sous les traits d'un guerrier terek musculeux, que d'une petite fille dérigione. Après une jeunesse aventureuse et violente il s'est doucement apaisé sous l'influence de son Arme. Oui, parfois, ça se passe comme ça.

Il est arrivé à Zogshgût de révéler sa nature de fusionné à des Armes en quête de fusion. Il conseilla, par exemple, Rockker et Tyria. C'est probablement à cause de cela que la traque sanglante l'a repéré. Il fut capturé et aurait dû mourir sous les coups de Melaus. Il parvint à s'évader dans des circonstances incertaines, probablement grâce à des membres du Miroir du passé peu enthousiastes à l'idée de voir mourir un si « bel » exemple d'héritage troll. Il est sûr que le Miroir du passé aimerait le compter dans ses rangs, mais après la défaite de Melaus, Zogshgût disparu à nouveau.

LES FAUX PORTEURS

On parle maintenant de fusionnés qui se font passer pour un couple Arme / Porteur. Ils s'inventent une nouvelle identité d'Arme-Dieu et se dégote une Arme factice. Cette méthode est aussi utilisée par des Dieux incarnés dans une petite Arme banale et qui préfèrent qu'on les prenne pour une grosse Hache de guerre bien flippante. Oui, les Armes aussi peuvent avoir besoin de compenser quelque chose.

Pour un fusionné cette façon de cacher sa nature n'est pas très efficace sur le long terme. Tout au plus elle peut servir pendant quelques années, jusqu'à ce qu'on remarque que le soi-disant Porteur ne vieillit plus. De ce fait, les faux Porteurs voyagent beaucoup, pour limiter les chances de se faire démasquer.

La plupart du temps, les faux Porteurs sont des fusionnés ayant perdu beaucoup de puissance et qui veulent passer quelques temps dans l'anonymat, afin de « se refaire » avant de révéler leur nature.

En terme de communications métalliques (cf. Chagar n°11), la « voix mentale » d'un fusionné est différente de celle qu'avait l'Arme avant sa fusion. Les faux Porteurs évitent donc de se créer plusieurs identités d'Arme, afin de ne pas cramer leur secret en discutant avec une Arme qui les connaît déjà sous un autre nom.

Ainsi, Azure, une imposante fusionnée d'origine piorade, a mis au point un stratagème assez simple qui lui permet de se faire passer pour une porteuse d'Arme depuis sa fusion en 1027 dN.

Cerzing était une Arme de l'Ordre nouveau, dirigeante d'une petite cohorte nordique uniquement composée de mortels. D'une personnalité jalouse et dominatrice, elle ne souhaitait partager son autorité avec aucune autre Arme. Pas forcément passionnée de politique et d'idéologie, elle utilisait surtout sa cohorte pour entraîner et sélectionner un Porteur digne de fusionner avec elle. C'est une guerrière nommée Mektild qui fut choisie.

Une fois son choix fait, Cerzing était impatiente de s'incarner. La fusion eut donc lieu quelques mois seulement après que Mektild soit devenue Porteuse. En plus de cette précipitation, l'Arme ne maîtrisait pas suffisamment le processus, et le résultat fut finalement désastreux. Les deux esprits s'opposèrent brutalement, une quantité de fluide fut gâchée et Mektild l'emporta finalement. C'est ainsi qu'est née Azure, dont la personnalité hérite bien plus de la Piorade que de son Arme.

La transformation avait privé Azure de la majeure partie de ses pouvoirs, ce qui était une mauvaise nouvelle, considérant que Cerzing avait beaucoup d'ennemis dans le Nord. Azure quitta donc les royaumes, pour refaire sa vie aussi loin que possible, non sans avoir massacré toute sa cohorte, histoire de brouiller les pistes.

En attendant de retrouver assez de puissance pour assumer son identité de fusionnée, Azure se fait passer pour un Kukri embué nommé Azuline. Ses Porteurs sont obligés de porter un heaume de cuir et métal, afin de satisfaire une prétendue limitation de l'Arme. En combinant cela avec des vêtements couvrants, Azure enchaîne les identités de Porteurs sans trop de soucis. La traque sanglante l'ayant rendue paranoïaque, elle risque de continuer cette mascarade encore longtemps. Dès que son secret est menacé, Azure utilise des méthodes radicales et élimine tous les témoins.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°71 - 16 DÉCEMBRE 2015

Avec l'approche de Noël et des vacances de fin d'année, j'en vois qui rêvent de neige, de ski et de chocolat chaud au coin d'un feu. Profitez de l'ambiance avec un Chagar nordique et chaleureux, et pour ça, quoi de mieux qu'une visite chez nos amis les Thunks ?

VISITE À MARKONY (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS, 1/2)

Dans les bureaux légistes, les stagiaires et les scribes débutants subissent un bizutage aussi idiot qu'amusant quand leurs supérieurs les chargent de vérifier, dans les cartes les plus récentes, que Markony est bien indiqué avec les bonnes références. Ils passent alors de longues heures à chercher la localité, épiluchant chaque région, canton, commune, sans trouver trace de ce bourg mystérieux. Les plus malins se doutent bien qu'il doit s'agir d'un endroit perdu au bord de la jungle, ou d'un fortin obscure dans un coin malfamé. Mais comment imaginer que l'Hégémone puisse revendiquer un coin perdu aux frontières des terres thunks et piorades ?

Si vous pensez qu'il s'agit là d'une petite blague sans conséquence, sachez qu'un stagiaire plus pétochard que les autres, terrorisé de ne pouvoir remplir sa tâche, a simplement rajouté un bourg nommé Markony sur une carte de l'Herbance, au sud des plaines du centre. Depuis, la localité fantôme fausse les calculs électifs de la région, un groupe de légistes affectés là-bas s'est perdu et a fini sous les flèches des Sekekers. Pire, une brigade de miliciens est en route pour prendre ses quartiers dans des rues... qui n'existent pas. A l'inverse, un jeune légiste bizuté, chargé une semaine plus tard de corriger la population du village de Vilaine-les-Pabhels, a cru à une nouvelle blague. Énérvé, il a simplement effacé la demande, et reporté une population nulle. Depuis, le village qui existe bel et bien dans le sud de la Modaine, est officiellement désert. Il ne reçoit plus de subvention, de directive ou d'aide de la région, et un échevin venu se plaindre à la capitale est en prison pour usurpation de titre. C'est drôle, l'administration, n'est-ce-pas ?

L'HISTOIRE

Fondation

Le premier bourg de Markony fut installé par les Dérigions peu avant l'âge d'or, en 386 dN. La famille Des Hussiers de Braisquelin obtint de l'Empereur le droit de fonder un comptoir maritime, destiné à commercer avec le Nord en esquivant les Piorads. Après quelques tentatives malheureuses de s'imposer en terres thunks - mal reçues par les clans - ils finirent par choisir un petit fjord au bord de l'Albarrière. Là, ils installèrent un bourg de commerce, et lancèrent leurs premières expéditions vers le nord. Rendus prudents par leurs premiers contacts avec les Thunks, ils procédèrent avec politesse, calme et respect, oubliant prudemment les sujets polémiques comme l'esclavage, et finirent par attirer quelques clans intéressés par le troc avec le Sud.

Tout le monde à Pôle, sans oser le dire trop fort, s'attendait à ce que le bourg finissent par attirer l'attention des Piorads. Dans les grandes familles nobles, on s'amusa même à faire des pronostics sur la date du sac de Markony. Toutefois, entre la profondeur de l'Albarrière, la protection et les conseils des Thunks, ainsi que l'aversion des Piorads pour le bord de mer, le comptoir survécut. Il prospéra même plus de deux siècles, au grand dam des parieurs.

Le commerce cessa brutalement en 602 dN, lorsque la ville fut ravagée par un incendie. Les rapports contradictoires évoquèrent aussi bien des émeutes populaires qu'un massacre opéré par des Thunks ou une infiltration piorade. La famille Des Hussiers de Braisquelin fut ruinée par les retombées de ce désastre avant de pouvoir faire le jour sur cette histoire, et Markony tomba dans l'oubli.

Renaissance

En 659 dN, Gabin Hussiers-Bréklin était commerçant dans un bourg côtier de l'Est. Dernier descendant d'une famille autrefois noble, aujourd'hui en disgrâce, il travaillait à rebâtir la fortune familiale, bien décidé à s'acheter un jour une place à Pôle, comme ses glorieux ancêtres. La nuit de Taamish se mit en travers de ses projets, et s'il se retrouva bien en compagnie de nobles, ce fut en les accueillant à bord de son navire pour fuir le bourg mis à feu et à sang par la populace révoltée.

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



Que s'est-il passé pour qu'un bourg prospère, un carrefour commercial, disparaisse des cartes du jour au lendemain ?

En réalité, il ne reste aucune vérité officielle sur les événements. Lors de la « première époque » de Markony, le commerce était florissant avec les Thunks, et tout passait par la famille Des Hussiers de Braiquelin. À la chute du bourg, elle fut assaillie de toutes parts par des créanciers, des clients furieux ou des rivaux ravis de pouvoir la jeter en disgrâce. Si quelques personnes voulaient savoir ce qui était arrivé à des proches disparus, c'était sans importance comparé aux luttes politiques et aux affaires de gros sous. Une fois la poussière retombée, personne n'eut l'idée saugrenue de reprendre la place laissée libre : l'exemple de la chute des Hussiers de Braiquelin était encore trop frais.

En revanche, les Thunks ont gardé des histoires assez précises sur le sujet. Malheureusement, les histoires thunks sont parfois précises mais incomplètes, puisque constituées à partir des dires de plusieurs clans ayant visité l'endroit ou vécu l'histoire chacun par petits bouts.

Pour eux, tout cela se résumerait à une sordide histoire de vengeance. Dans la cité vivait un vieux guérisseur, qui proposait ses services à tous en échange d'histoires et des menus biens pour embellir sa maison. Il faut dire qu'il n'avait besoin de rien, ayant trouvé son bonheur dans le fait d'élever sa fille, qu'on disait belle comme le jour et aussi aimable qu'une jeune chèvre (oui, c'est une histoire thunk, les comparaisons sont donc culturellement étranges).

Un jour, un clan passa et apprit que le guérisseur était furieux et terrifié, car on avait enlevé sa fille. Ravie de force, séduite, assassinée par un ruffian ou partie avec un amant, là dessus, les histoires divergent.

Lors d'une visite suivante, les Thunks trouvèrent la ville ravagée par la maladie, et la maison du guérisseur brûlée, portes clouées. Les malades implorèrent les Thunks de les aider, et accusèrent le vieil homme d'avoir jeté une peste sur la ville pour se venger de celui qui avait enlevé sa fille, et de ceux qui l'avait laissé faire.

Cette histoire est en fait une explication assez plausible pour l'abandon pur et simple d'un bourg, car aucun ennemi n'est plus implacable, plus insaisissable qu'une peste, surtout dans une zone froide où les gens vivent enfermés, les uns sur les autres. Quand à cette histoire de vieil homme désespéré, qui sait si c'est la vérité, une victime de plus, ou un mélange subtil des deux.

Terrorisés, les passagers de la Belle-Nacrée longèrent un temps la côte, n'apercevant que villages en flammes ou bandes en maraude. Impossible de se faire une idée de l'ampleur de la révolte ; les massacres se limitaient-ils à l'Hadzac ? À l'Est entier ? Pôle même était-elle tombée sous la fureur des miséreux ivres de rage et de mauvais vin ? C'est alors que Gabin se rappela les vieilles histoires de sa famille, et proposa au capitaine de se réfugier dans un port éloigné de ce tumulte, et probablement encore à l'abandon. C'est ainsi que la compagnie mis le cap sur Markony.

Le bourg, effectivement, était toujours vide, mais relativement bien conservé. On savait construire solide, en ce temps-là, ma bonne dame ! Plusieurs nobles étant des chasseurs émérites ou de petits propriétaires terriens, la subsistance immédiate n'était pas un souci, et l'installation se fit sans trop de mal. Mais entre le train de vie habituel d'un noble dérigion et la survie, même confortable, il y a un monde. Par bonheur, le navire employé lors de la fuite n'était pas vide : s'il attendait au port, briqué de frais et cordages tendus, c'est qu'il s'apprêtait à partir pour Nerolazarevskaya pour une livraison. Ses cales regorgeaient donc de produits divers, emballés et préparés pour le commerce. Lorsqu'une bande de Thunks s'approcha du village pour voir qui s'était installé là, si près de leurs routes, Gabin les accueillit avec des sourires, des boissons chaudes et un étal plein de jolies choses du Sud lointain. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le commerce était relancé.

Pour s'approvisionner, Gabin reprit simplement le chemin du sud, commerçant aussi bien avec la côte noire dérigionne - elle le resta encore longtemps - qu'avec les commerçants de l'Hégémone. Évitant simplement de retourner trop près de sa région d'origine, il se présenta simplement comme un commerçant vorozion avide d'aider la révolution au moyen de dons, de pots-de-vin et de services divers. Avec le temps, Markony devint une destination courue et l'approvisionnement n'est plus un problème.

DU COMMERCE AVEC LES THUNKS ?

Si vous connaissez le mode de vie thunk, tout en troc et en services échangés, l'idée de commerce avec le Sud doit vous paraître étrange et compliquée. En fait, c'est de cette étrangeté que provient, en grande partie, la richesse de Markony.

Posons les bases, à commencer par les parties en présence et ce qu'elles apportent. D'un côté, on trouve les Thunks, qui proposent des fourrures rares, des encens, des objets en bois souvent rares et étranges, et une foule de produits manufacturés avec des gravures fines et belles. Tout cela, du point de vue d'un commerçant du sud, relève du produit de luxe ou de l'artisanat d'art : c'est donc beau, cher, et diablement intéressant. En face, on trouve justement les commerçants du sud, qui amènent des produits souvent inconnus des Thunks, ce qui est précisément la chose à faire. Toujours passionnés de nouveautés, les Thunks adorent essayer de nouvelles étoffes, des alcools inconnus, des nourritures bizarres. À force d'essayer, ils trouvent des utilités à certains produits, qui deviennent des best-sellers sur les étals de Markony. Le gros souci dans tout ça ? C'est que les commerçants du sud font tout cela pour l'argent, et que les Thunks n'ont pas le moindre sou, ni l'envie d'en avoir.

C'est alors qu'intervient le Comptoir Hussiers. C'est lui qui « valorise » les produits des commerçants, estimant les divers chargements proposés et validant les échanges. Pour faciliter les choses, toutes les valeurs sont exprimées en « marques », une marque valant 5 cestes ou dirams. Les gens du sud ont donc l'impression de travailler en « monnaie », et peuvent commercer en marques dans la ville, payer les services locaux en marques, ou même revendre directement leurs produits à un établissement local. Cela évite aussi de devoir travailler en véritables cestes ou rams, et de froisser ainsi les commerçants de l'une ou l'autre origine.

Les Thunks sont aidés dans leurs échanges par des agents du Comptoir Hussiers, qui estiment la valeur en marques de leurs produits, et indiquent les produits équivalents. Du point de vue thunk, il s'agit donc d'un troc assisté. Notez que le Comptoir favorise et protège toujours légèrement les Thunks dans ces échanges, car ils constituent la ressource essentielle de la ville. Il y aura toujours des gens dans le Sud pour venir réclamer leur part des richesses du Nord, mais l'amitié et la confiance des clans est une ressource rare, qu'on entretient avec soin.

Dans les cas où certains produits auraient trop de succès, rapportant une fortune inattendue à leurs propriétaires, le Comptoir propose aussi un service de « garde », notant les marques gagnées par les commerçants et les conservant pour de prochaines transactions. Il s'agit d'un véritable service de banque et d'une monnaie virtuelle, probablement l'une des premières du continent.

Le Comptoir est donc une pierre angulaire de la ville, un élément essentiel de son fonctionnement quotidien. Et comme vous vous en doutez, ce n'est pas gratuit du tout. Intervenant à divers niveaux des échanges, pratiquant des arrondis divers, des taxes légères mais systématiques, et facturant aussi bien ses conseils que ses services courants, le Comptoir Hussiers est une véritable pompe à fric.

MARKONY

Pour rappel, selon le livre de base de Bloodlust Métal, Markony est un bourg d'environ 4 000 habitants.

En réalité, il serait plus juste de parler d'un bourg de 2 500 âmes, mais qui reçoit, en permanence, entre 1 000 et 2 000 visiteurs.

Juste pour rire, on notera que Markony est officiellement un bourg vorozion lié à la Sentinelle. Cette annexion n'est officielle que du point de vue de l'Hégémone, et jamais personne au Conseil n'aurait l'idée saugrenue d'envoyer une milice ou la légion à Markony – de peur de fâcher les guildes qui traitent avec Markony. Simplement, il y a tant de commerce avec la ville et des Vorozions y vont si souvent que ce serait une honte de ne pas revendiquer le bourg.

À Pôle, on considère officiellement la ville comme dérigione. Elle a été fondée par des Dérigions, et la famille qui dirige la ville, même si c'est en sous-main, est d'origine dérigione. Autant de bonnes raisons de dire que la ville est dérigione. Et si ça peut emmerder les Vorozions, c'est toujours ça de pris.

L'ASSEMBLÉE

Autrefois dérigione, Markony se veut aujourd'hui alweg et libre – même si ce n'est pas l'avis de tous (cf. ci-contre). Politiquement, le bourg est administré par un groupe de personnes ayant des rôles plus ou moins importants en ville, ce qui rassure beaucoup les Thunks, qui comprennent mieux ce système – proche du leur – que les méthodes bizarres du Sud.

Officiellement, l'Assemblée – c'est le nom de ce conseil permanent – combine le meilleur des systèmes politiques vorozions, thunks et dérigions. En réalité, ce n'est rien d'autre qu'une bande de notables qui tiennent la ville et l'administrent à leur convenance. Bizarrement, les choses se passent sans trop de heurts, chacun des participants ayant à cœur la réussite de la ville. Les efforts de chaque Consulte (les membres de l'Assemblée) sont peut-être basés sur ses intérêts et l'envie de prospérer, mais leur action commune finit par profiter à la ville. À force de se surveiller, de s'opposer pour empêcher l'une ou l'autre famille de prendre trop de poids, les Consultes sont parvenus à un équilibre assez efficace.

MARKONY

Le bourg, pour un voyageur habitué aux endroits sauvages et aux conditions rudes du Nord, est une véritable surprise. Bâti par des Dérigions au temps de la grandeur impériale, cette petite agglomération est un spectacle à ne pas rater. Installée au bord du fjord, sur le flanc d'une petite montagne, Markony ressemble à s'y méprendre à un quartier de Pôle qu'un géant aurait prélevé au cœur de la grande cité, et déposé ici. En réalité, il a fallu crever à la tache des tas d'esclaves et éventrer la moitié d'une montagne à coup de mines et de carrières, mais la version du géant est bien plus poétique, non ?

Toujours est-il que Markony est un bel exemple d'architecture dérigione raisonnée. Le bourg est solide, bien agencé, et on y circule facilement dans des rues pas trop étroites. L'endroit est salubre, et même au cœur de l'hiver, vivre là reste assez agréable.

La majorité des bâtiments est en pierre claire, extraite des mines proches. Il y a aujourd'hui assez de place pour accueillir 5 000 habitants dans la ville, et une bonne part des bâtiments sont donc sans occupants et entretenus par l'Assemblée. Il faut dire que les Thunks de passage rechignent à s'installer en ville, préférant poser leurs camps sur les Assises blanches.

QUELQUES LIEUX INTÉRESSANTS

Voici quelques endroits du bourg à visiter ou à éviter, accompagnés des figures locales les plus marquantes. Les Consultes sont indiqués par un (C*)

Les trois marchés

En ville, on parle des trois marchés pour évoquer les principales zones de commerces, soigneusement organisées pour faciliter les échanges.

Le marché sud, est une large halle couverte destinée à la vente des marchandises arrivées par bateau. Il se trouve au sud de la cité, précisément au dessus des entrepôts du port. Les marchands peuvent ainsi louer des emplacements aux halles, proposer des échantillons, et en fonction de la demande, envoyer chercher des produits dans les entrepôts qui se trouvent au sous-sol.

La halle rassemble aussi bien des marchands alwegs que des Dérigions ou des Vorozions, cohabitation qui ne va pas toujours sans grognements et frictions diverses. Quand les choses se passent trop mal, la garde des halles ne fait pas de détail : amendes salées, séjours aux caves – la prison des halles – et confiscation des produits, ont vite fait de remettre tout le monde au pas.

Le marché nord est celui où les Thunks proposent leurs produits, sur une grande place en plein air, sur de petites tables de pierre. Tout cela ressemble un peu à un marché aux puces, et il est facile de se perdre, ou de perdre un temps fou à regarder chaque table, d'autant que les Thunks adorent discuter ou digresser. Pire encore, si le temps devient trop rude, les Thunks recouvrent simplement leurs étals et rentrent aux Assises jusqu'à la prochaine éclaircie, ce qui peut rendre fou un civilisé qui compte chaque minute pour rentabiliser son voyage.

Sur le marché nord, ce sont les Thunks eux-mêmes qui surveillent les allées, arrêtant et punissant au besoin les voleurs. Cette concession de l'Assemblée rassure beaucoup les Thunks, et facilite le commerce.



PETITS RAPPELS UTILES

Voici deux extraits du livre de base de l'Édition Métal, afin de vous rappeler les éléments déjà posés sur Markony et sa région. C'est toujours utile, et ça évite de devoir ressortir le gros bouquin.

◆ Métal - Page 148
(Atlas - Section sur les terres sordes)

L'Albarrière est un massif de montagnes basses, sillonnées de ravines traîtresses et terriblement humides. Les nombreux torrents et le froid vif transforment la moitié du pays en patinoire. Les Thunks qui vivent dans ces montagnes lancent régulièrement des raids vers les Marches ou le pays de Guerl. Lorsqu'ils se retranchent dans les hauteurs, ils tissent derrière eux un réseau impénétrable de pièges et de fausses pistes. Sur la côte, au bout d'un fjord étroit, le village de Markony est l'unique comptoir thunk ouvert sur le monde extérieur. Des commerçants alwegs, dérigions et vorozions viennent par navire y chercher les richesses étranges du Grand Nord.

◆ Métal - Page 163
(Encyclo - Section sur les échanges)

Les terres thunks ne commercent qu'à très petit niveau, et la quasi-totalité des échanges passe par le bourg de Markony, sur la côte de la mer des brumes. Les fourrures qui arrivent là sont plus fines et plus rares que celles des voisins Piorads, et les belles de Pôle à Nerolazarevskaya en raffolent. Les ivoires de morse ou de rhinocéros laineux sont aussi une matière première recherchée des artisans du sud. Souvent, ce sont même des pièces d'ivoire ou des outils déjà gravés qui sont vendus.

L'encens enfin, utilisé depuis des générations chez les Thunks pour parfumer les vêtements et les couvertures, est récemment devenu un produit de luxe chez les civilisés. Il est tiré de divers végétaux et résines des vallées de l'errance et existe en une vaste gamme de parfums. Les Batranobans, qui utilisent essentiellement la technique de fumigation à partir d'eau bouillante pour les épices parfumants, commencent à s'intéresser à l'encens, et quelques explorateurs ont déjà tenté leur chance dans le Grand Nord, sans succès. Mais la guilde des épiciers commence à se pencher sur le sujet, et ces gens-là n'aiment pas qu'on leur dise non.

[À suivre dans le numéro 72 : La suite de la visite de la ville (port-aux-pointes, les Assises blanches, la maison des mines, la tour des échanges...) et les personnages locaux, les alentours, la garde-de-sang piorade, les secrets de Markony...]

Si vous êtes pris à voler sur le marché nord, vous serez chassé du marché, et marqué d'un coup de poignard au poignet. En cas de récidive (facile à repérer grâce au marquage), vous serez marqué au visage et banni du marché nord. En réalité, la plupart des Thunks se méfieront dorénavant de vous. Si vous tentez de vous imposer malgré tout, d'attaquer un Thunk ou de nuire au clan de quelque manière, attendez-vous à une flèche dans la nuque pour tout procès. Simple, non ?

Le marché des hôtes est en fait un ensemble de trois rues qui joignent les marchés nord et sud. Il s'agit du marché de Markony lui-même, où les locaux font leurs affaires, aussi bien entre eux qu'avec les gens de passage. C'est aussi le long de ces rues que vous trouverez les bouges, boulangeries ou boucheries, et de manière générale, les commerces les plus courants.

~ Personnalités ~

Galecin de Morne-Velins (C*) - Premier officier de la garde des halles. Ce descendant des réfugiés de la Belle-nacrée semble se croire chargé de l'avenir de la cité toute entière. Ce n'est pas forcément une personne désagréable, mais ses illusions de grandeur sont facilement énervantes.

Cassius - Ancien légionnaire médaillé, il a refusé un poste à Glassud pour venir s'installer à Markony comme garde à louer. Son fils, commerçant, a disparu dans le secteur il y a quinze ans, et Cassius cherche encore des traces de son passage.

Kimoj - Ce vieux Thunk se présente comme un simple vendeur du marché nord. En fait, il a passé un temps en déserrance ce qui lui donne une bonne connaissance des mœurs du sud. Il surveille les gens du sud et conseille les Thunks en cas de soucis.

Doowo (C*) - Cet alweg thunk-dérignon est un enfant de Markony, et âgé d'à peine vingt-cinq ans, il possède près de la moitié des bouges du marché des hôtes. Doté d'un vrai génie des affaires et d'un solide bagout, il s'est mis une foule de gens dans la poche, et ce sont ces amis qui l'ont imposé à l'Assemblée. Les plus vieux Consultes le regardent d'un air méfiant, ne comprenant pas bien ce que ce jeune coq vient faire dans leur jeu.

Le grand comptoir

Le Comptoir Hussiers contient à la fois les bureaux du comptoir d'échange, le siège de la banque et la résidence de la famille. C'est un vrai petit palais, et tout cela loge sans soucis dans le bâtiment.

Le rez-de-chaussée accueille le public, aussi bien pour conseiller les nouveaux venus que pour proposer les services bancaires ou l'aide commerciale. On y entre sans soucis, mais la sécurité est tout de même assez dure, la banque gardant pas mal de liquidités pour assurer la valeur de ses marques. La banque elle-même occupe le premier étage et une partie des sous-sols. Quand à la famille, elle occupe une partie des tours arrières.

~ Personnalités ~

Ludiwine Hussiers (C*) - Chef de famille, Hussiers se considère comme la première citoyenne de la ville, et sa meilleure servante. Elle travaille à la grandeur de Markony, mais l'avenir de ses enfants compte beaucoup dans ses décisions. Ludiwine est légèrement paranoïaque, et si elle fréquente tous les étrangers de passage, elle se méfie de chacun d'eux. Elle est particulièrement méfiante envers les Armes et leurs porteurs, craignant toujours que les buts secrets des Dieux de métal ne menacent sa ville.

Arnello Hussiers (C*) - Fils aîné de la famille, c'est un jouisseur et un flemmard qui déçoit souvent sa mère. Il gère la guilde des porteurs et messagers de la ville, mais préfère profiter des douceurs venues du sud et de la compagnie des visiteurs.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

VISITE À MARKONY (ARTICLE À DESTINATION DES MENEURS, 2/2)

Nous continuons cette semaine notre visite de Markony, avec la suite des lieux intéressants de la ville, accompagnés des figurants utiles ou amusants de chaque coin.

Les assises blanches

Au nord-est de la ville, vous pourrez admirer trois grandes places dallées. La pierre claire du sol et des aménagements est la même que celle de la cité, mais les milliers de pas et le mouvement des marchandises l'ont profondément marquée et striée.

Les assises sont en fait les fondations sur lesquels les Thunks qui passent à Markony posent leurs campements pendant le séjour. Construites par les Dérignons en coopération avec les premiers clans de passage, ces esplanades ne sont pas de simples aplats : poteaux d'accroches pour les tentes ou les bêtes, caniveaux et fosses, tout est prévu pour le bien-être des Thunks. Et parce que pratiques ou pas, les Dérignons restent les Dérignons, une foule de statues, fontaines et murets décoratifs sont disséminés partout, guidant et flattant le regard le long des passages.

~ Personnalités ~

Armaa - Cette esclave batranobane a été amenée à Markony par un marchand dérigion pas très malin. Il en vint à menacer des Thunks lors d'une transaction, et finit éventré dans une ruelle. Ses produits furent répartis, et ses esclaves libérés. La beauté exotique d'Armaa en fit la coqueluche des assises, et elle devint vite une sorte de « Thunk honoraire ». En racontant son histoire aux Thunks, elle leur fit comprendre toute l'horreur de l'esclavage, et elle réfléchit en ce moment à monter une bande de déserrants pour partir libérer des esclaves dans le Sud.

Bodikak - Ce vieux Thunk est une attraction locale et une plaie, tout en même temps. Il s'est installé à Markony il y a quinze ans, à la mort de ses deux fils dans une rixe d'auberge. Depuis, il prédit que la ville signera la mort du peuple thunk, de ses traditions et de sa liberté. Il ennuie surtout les autres Thunks en leur prédisant mille dangers, mais on le supporte car il garde les enfants, surveille les bêtes et fait même quelques travaux.

La maison des mines

La maison des mines est l'ancienne entrée du réseau d'exploitation qui court sous la montagne, derrière et sous Markony. Si les mines sont à l'abandon aujourd'hui, la maison des mines est l'un des entrepôts les plus utiles et les mieux défendus de la cité. C'est ici que sont stockés les produits lors des « contrats de commande ». On appelle ainsi tous les échanges qui ne se font pas directement sur l'un des marchés, de la main à la main, mais nécessitent des commandes à long terme ou demandent que les Thunks fassent des recherches particulières dans le Nord. Autrefois minoritaires, ces contrats sont de plus en plus nombreux, à mesure que le Sud s'habitue aux merveilles proposées par les clans.

~ Personnalités ~

Mélégan d'Arnuire (C) et Scoliae (C*)* - Mélégan est un noble dérigion qui a combattu les légions durant sa jeunesse, jusqu'à ce qu'il capture et interroge une légiste ennemie lors d'un raid. Scoliae, puisque c'était elle, ne savait pas grand-chose des manœuvres militaires de sa légion, mais elle révéla tout ce qu'elle put au bel officier, qui de son côté, fit tout pour lui éviter la torture. Ce coup de foudre mutuel, digne d'une opérette de la rue des arlequins, ne pouvait pas finir bien. Du moins jusqu'à ce que Mélégan décide de voler la caisse de son unité, la solde du mois, et de filer aussi loin que possible. Installé à Markony, le couple y prospéra vite, grâce au génie logistique de Scoliae et au bagout de Mélégan. C'était il y a trente ans. Aujourd'hui, ces deux petits vieux possèdent une entreprise prospère, deux sièges à l'assemblée, et filent le parfait amour dans le luxe.

Les tourelles des vrais échanges

S'il y a une chose que les Thunks et les Dérignons partagent, c'est un amour immodéré... de l'amour immodéré. Rien d'étonnant donc à ce qu'un grand bordel se soit installé ici, et occupe une place centrale dans la vie de la cité. Cette superbe villa contient une foule de petites chambres décorées, thématiques, et toutes plus bizarres les unes que les autres.

N°72 - 30 DÉCEMBRE 2015

Et voilà, l'année se termine et l'équipe profite de ses vacances pour préparer 2016. Ce sera une grosse année pour nous, et nous avons l'espoir de vous faire plaisir mais aussi de vous surprendre, avec entre autre la mise en place d'un site BadButa, pour boucler la saga Bloodlust Métal en beauté et accueillir nos nouveaux projets.

Vous en saurez bientôt plus sur tout cela, en restant attentif à nos posts sur le bouc, Google+ ou Twitter. Mais pour commencer :

Bonne année 2016 à tous,
portez vous bien, et bon jeu !

Participer, commenter, questionner !

Sur le forum de John Doe, un fil de discussion est consacré au chagar enchaîné. Vous pouvez y laisser vos commentaires, vos questions, ou nous y signaler les sujets dont vous aimeriez qu'on vous parle.

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



Imaginez un love-hotel tordu, un bordel ludique, une maison de plaisir doublée d'une école des cochonneries tanaphéenes, et mixez. Vous êtes encore loin de l'étrangeté que représente les tourelles.

Il faut dire que la maison est gérée par un couple d'Armes un peu bizarres : Adoration et Paxi, qui ont largement contribué à en faire un endroit à part.

~ Personnalités ~

ADORATION est un Bouclier de bois durci, sur lequel un visage gravé vous observe. Et quand je dis « observe » je ne plaisante pas, puisque le visage entier, yeux, nez et bouche, est fonctionnel. Adoration est membre du Plaisir infini, et c'est un bel exemple d'hédoniste, doublé d'un véritable amoureux du genre humain. Il adore prendre son pied, mais tire l'essentiel de son plaisir d'observer des gens en faire autant. Il change régulièrement de Porteur, autant pour varier les plaisirs que pour éviter de « bloquer » ses Porteurs. Il sert de conseiller pour ceux-ci, les guidant un temps, leurs proposant quelques pistes, et parfois leur offrant de l'aide pour se relancer vers une vie meilleure.

PAXI est un Fouet en cuir étrange, d'une texture inédite, à la fois humide et brûlante au toucher. Il raconte qu'il servait à châtier les esclaves et les rebelles lors de la domination elfique. Il garde de cette période une horreur de la violence et de la douleur, ce qui en fait un membre logique du Mois du bonheur. Arrivé à Markony pour fuir les persécutions d'une autre Arme, il a rencontré Adoration et est tombé sous le charme du Bouclier. Depuis, les deux Armes s'entraident, et soutiennent Markony qui est devenu leur « petit nid d'amour ».

DONNA PARUS est devenue la porteuse de Paxi il y a une dizaine d'années, et dirige les tourelles des vrais échanges depuis. C'est une Vorozione sans grande éducation, venue à Markony en clandestine à bord d'un navire marchand, pour fuir un souteneur violent. Lorsqu'elle s'est installée aux tourelles, Paxi s'est attaché à elle, et il l'a choisie lorsque son Porteur est mort d'une overdose d'épices. Donna est une maquerelle plutôt sympathique et protectrice envers ses filles, au point que les clients les plus brutaux se sont rabattus sur un bouge du port. Toutefois, elle reste assez peu sûre d'elle, et lorsque les consultes lui ont proposé le siège occupé par son prédécesseur, elle a pris peur.

Depuis, à chaque réunion, les tourelles sont représentées par **TIMI'ELLE (C*)**, une Thunk installée aux tourelles, et véritable star des lieux. D'abord dérangement, la situation est vite devenu passionnante, le conseil découvrant que Timi'elle est une fille aussi maligne que jolie, et diablement douée pour extirper à ses clients les rumeurs et les confidences les plus croustillantes... ou utiles.

Fortes-aux-pointes

Le port qui accueille les navires marchands est un rêve d'architecte. De nombreux pontons s'élancent vers le large, et leurs faces tournées vers l'intérieur du fjord sont lisses et pratiques, conçues pour faciliter le travail des marins. Leurs faces extérieures, plus hautes, sont au contraire décorées, ressemblant au flanc d'un champ d'icebergs. Au bout de chaque ponton, une statue de sentinelle veille en haut de l'iceberg. Sur le ponton principal, à l'entrée du port, un petit phare guide les navires vers Markony. C'est aussi là que veille la Belle-Nacrée, ou du moins sa version la plus récente.

~ Personnalités ~

ANTONIN LUDIAR (C*) – Capitaine principal du port et de la Belle Nacrée. Ce jeune Alweg est un proche de Ludiwine Hussiers. Né à Markony, il adore sa ville, et ses voyages commerciaux dans le Sud l'ont convaincu de la supériorité de sa cité sur toutes celles qu'il a pu voir. Son chauvinisme, charmant au départ, apparaît vite pour ce qu'il est : un racisme pétochard et paranoïaque. Il aimerait organiser un commerce plus efficace avec une flotte appartenant à la ville, et financer ainsi une flottille de défense de Markony. En effet, il craint que le succès actuel du commerce, n'attire l'attention des Vorozions, qui pourraient alors envisager d'envahir la ville. À présent, il voit des espions partout, des envoyés de Pôle ou de Nerolazarevskaya, et qui sait, peut-être même d'autres forces plus occultes.

DOUBOU – Ancien esclave de plaisir à Pôle, Doubou est un Gadhar assez imposant, qui a acquis sa liberté et son fond de commerce en organisant une mutinerie à bord du navire de son maître, alors en route pour Markony. Doué pour jauger et manipuler les gens, Doubou participe activement au commerce avec le Sud, ramenant de nouveaux clients et, régulièrement, d'anciens esclaves affranchis à qui il propose de rejoindre l'équipage d'un de ses navires, ou un de ses magasins aux marchés. Sans que personne n'y prête attention, la population gadhare et métisse augmente doucement en ville. C'est la base sur laquelle Doubou veut s'appuyer pour prendre un jour une place de consulte à l'assemblée. Il a déjà le soutien de son ami et collègue Antonin Ludiar, capable de flairer un complot à des milles à la ronde, sauf sous son propre nez.



LA GARDE DE SANG PIORADE

À quelques dizaines de kilomètres de Markony, de l'autre côté d'une des dorsales de l'Albarrière, se trouve le village de Djönkerduun. Situé dans une vallée basse, Djön, comme l'appellent les locaux, est certainement l'une des installations les plus à l'est des royaumes, et la plus profondément implantée dans les terres sordes. L'installation des Piorads dans ce secteur ne s'est pas faite sans mal, tant les Thunks s'y entendent en embuscades, pose de pièges et coups dans le dos, mais Djön dispose de quelques avantages, qui expliquent sa position et la survie de ses habitants.

Pour commencer, la vallée de Djönkerduun est profonde, et ses parois abruptes portent en de nombreux endroits les signes d'une exploitation minière. Selon les histoires du coin, elle daterait de l'époque naine, et visait à extraire un marbre blanc d'une pureté sans pareil. Quelques variantes parlent plutôt des elfes, plaçant même dans cette vallée l'origine du légendaire albâtre de lumière, que les elfes auraient ensuite copié et répliqué par magie. Ces légendes ne passionnent pas les Piorads, mais les falaises lisses qui surplombent la vallée sont presque impossibles à escalader, et ça leur suffit bien.

Ensuite, si Djön est bien une jarlfarbänd tout ce qu'il y a de plus piorade, elle contient aussi une bonne dose de sang vorozion. Ce métissage date des batailles où les Vorozions sécurisèrent l'est de la chaîne des forts pour protéger la côte noire des incursions piorades. Si les Vorozions l'emportèrent en 820 dN en reprenant et en renforçant la forteresse des glaces, ils ne gagnèrent pas du premier coup. Les Vorozions allèrent jusqu'à abandonner des unités entières derrière eux lors de certaines défaites, positionnées pour ralentir les forces piorades et sauver ainsi des unités plus « utiles », ou protéger des officiers en déroute.

Ainsi, une troupe de Vorozions de la 12^e légion fut trahie par son commandement, et sacrifiée au Nord. Les soldats, loin de chez eux et sans espoir de retrouver le Sud, errèrent un moment dans les Marches avant de croiser des Piorads auxquels ils se rendirent. Ils devinrent donc esclaves, mais dans cet esclavage particulier du Nord qui soumet sans asservir. Au fil du temps, naquit une jarlfarbänd étrange, largement métissée de sang vorozion, et chez qui s'était pourtant ancrée une solide haine du sud.

Lors d'une guerre particulièrement violente entre la bänd et un jarl voisin, la population décida de laisser son village et de partir à la conquête de meilleures terres. De combats en coups de malchance, elle finit au service d'un jarl de guerre des terres sordes, bänd errante dans l'Albarrière, payée au raid ou au scalp de Thunk. Un jour, autour de 950 dN, la bänd se perdit dans le labyrinthe des montagnes, pourchassée par des tirailleurs thunks, et finit par découvrir la vallée. Ils décidèrent de s'installer là, de fonder leur nouveau village et tentèrent de trouver un moyen de subsister. Aujourd'hui, à Byrd comme à Rockford, on connaît la garde de sang, ses produits extraordinaires, sa folie furieuse, et ses drôles d'habitudes.



MARKONY ? CONNAIS PAS !

Une note importante, destinée en particulier à ceux qui s'étonnent que Markony puisse survivre aussi près des régions piorades.

C'est vrai quoi : une ville avec des Dérigions et des Vorozions (des proies, quoi), des marchands en majorité (des proies je vous dis), et des Thunks par paquets de douze, qui se comportent comme s'ils étaient chez eux (et oui, ok, ils sont chez eux, mais ce n'est pas la question !). Et tout ça à quelques polacs, là, à l'est ! Une honte non ? Alors quoi ? on rase ? Bha non, on ne rase pas, et pour de bonnes raisons.

Déjà, et même si ça peut paraître étonnant, Markony est bel et bien en terre thunk. Rejetez un oeil aux pages 147-148 de Métal. Markony est situé à l'extrême est de l'Albarrière, dans un coin presque inaccessible pour les piorads, à moins de sacrifier un ost pour un unique bourg.

Et puis il y a la mer ! Vous vous rappelez que les piorads haïssent la mer ? Depuis leur arrivée sur les côtes gornes, les Piorads n'ont cessé de la fuir, de s'en écarter, et s'il n'y avait pas le mur de glace sur son flanc ouest, le Ross serait sûrement à demi déserté. Pour eux,

vivre en bord de mer est une folie, et se battre près de la mer attire les malédictions et assure la défaite ou des morts inutiles. C'est une bizarrerie culturelle, mais pour Markony, c'est surtout une bénédiction. Les Piorads, même s'ils connaissaient l'existence du bourg, trouveraient sûrement une raison pour l'éviter. Mais seulement s'ils connaissaient son existence.

Car voila sûrement le meilleur argument pour la survie de Markony. Tanæphis n'est pas notre monde moderne, où les cartes sont accessibles et les infos certaines. Du point de vue des Piorads, les terres sordes sont un mur, un bloc presque uni, où la guerre seule compte. Les commerçants du sud en savent beaucoup plus sur Markony que des gens qui vivent et se battent à quelques polacs de là. C'est vrai. Et c'est logique, parce que Markony est important pour les commerçants, et pas pour les clans guerriers des Marches.

Évidemment, des gens des royaumes, des gens importants, entendent parler de Markony parfois. Ils s'aperçoivent que si les gens savaient que le bourg prospère et vit à quelque pas des royaumes, ce serait un peu honteux pour eux. Mais le peuple ne sait pas, et ce que le peuple ignore ne fait pas de mal à l'ego de son chef, alors tout va bien. Pour le moment...

ET L'HÉGÉMONIE ?

Dans l'introduction de notre premier article sur Markony, nous vous expliquions que l'Hégémone considère officiellement Markony comme une ville « intégrée ».

C'est plus une façon de parler qu'une réalité, et c'est surtout, au final, une manière pour le grand conseil de ne pas se retrouver ennuyé par des questions compliquées concernant le commerce avec cette ville.

Il n'est toutefois pas question d'aller plus loin. Les rares énarvés qui ont demandé au conseil d'envahir réellement la ville ont été remis à leur place, comme ceux qui ont suggéré de s'emparer doucement du littoral en remontant depuis la côte noire. Le conseil est bien plus concentré sur les soucis avec Pôle et s'il envisage de nouvelles conquêtes, ce n'est sûrement pas dans le Nord.

En revanche, une expérience inédite et en cours, qui concerne précisément Markony et les terres thunks. Depuis 1022 dN, des agents des services secrets de l'Hégémone travaillent bien à Markony, mais aussi sur les navires qui commercent avec les pêcheurs de Fowler. Leurs buts ? Convertir peu à peu les Thunks aux idées de l'Hégémone. Rien que ça.

Pour ce qui concerne la liberté, l'égalité de tous et la recherche du bonheur commun, pas de soucis. Mais pour l'ordre, l'administration, le mariage raisonné et la sédentarité nécessaires à un système électif viable, vous imaginez bien que ce n'est pas gagné.

Aujourd'hui, le groupe d'infiltration est à la peine, coincé entre des Thunks amicaux, mais totalement hermétiques à la proposition, et une administration obtuse et procédurière, qui réclame des résultats, et commence à envoyer des « enquêteurs adjoints » pour comprendre ce qui coince.

Les-dits enquêteurs sont de jeunes légistes choisis sur dossier, parangons de vertu hégémonique, et formés à coup de manuel et d'idées préconçues. Vous imaginez Hubert Bonisseur de La Bath – oss 117 – en mission à Markony au nom du grand conseil ? Voila. Pile poil.

Imaginez un peu : des Piorads installés en pleine Albarrière, aussi près de la mer qu'il est possible de le faire sans avoir à en supporter la vue. Des Piorads dont le village est au cœur d'une des pires zones de guerre avec les Thunks. Des Piorads enfin, qui osent s'aventurer de l'autre côté des montagnes, et attaquer les expéditions sudistes – voroziones et dérigiones – qui commercent avec les Thunks. Des piorads qui combattent régulièrement sur des pistes et des surplombs, à deux pas de la mer des brumes. Des Piorads dont les attaques rapportent des produits du Sud, comme le font les pillards des Marches, mais aussi des produits thunks, ce qui n'arrive presque jamais ailleurs. Des Piorads fous, donc, et qui ne survivront sûrement pas longtemps, mais des Piorad utiles...

PETITS SECRETS ET GRANDES AMBITIONS

Si l'essentiel de ce que nous vous avons dit jusque là est vrai, il est possible que nous ayons omis une ou deux choses importantes. Revenons donc sur ces détails que certains préféreraient garder pour eux. Et d'ailleurs, sympathique joueur égaré, oui, TOI qui fait semblant de ne pas avoir vu que c'était un article pour meneurs seulement, repose TOUT DE SUITE ce foutu chagrin devant ton MJ ! Saloperie de tricheur !

Adoration, Paxi et...

Pas de gros mensonge sur elles, promis. Adoration est bien membre du Plaisir infini, et Paxi du Mois du bonheur. Elles dirigent à deux les tourelles des vrais échanges, et adorent Markony. Il se trouve simplement que ce n'est pas TOUT ce qu'elles font.

Au départ, Adoration était simplement venu à Markony pour vivre au contact du peuple thunk. Il avait rencontré des déserrants dans le sud, et craquait pour la capacité des Thunks à prendre du plaisir simplement, à profiter de chaque moment librement. En installant les tourelles, il avait réussi un joli coup, dont il comptait profiter quelques siècles avant de repartir à l'aventure. Les choses changèrent lorsque Paxi et Sannhet débarquèrent dans son salon.

Ces deux Armes sont membres du Mois du bonheur, et se sont rencontrées à Pôle. Passionnées par la mission et l'idéal de leur faction, elles ont lancé un tas de projets, qui n'ont jamais abouti. À chaque fois, une Arme du Mois leur demandait de se montrer patientes, ou une autre faction, parfois alliée, leur mettait des bâtons dans les roues. Et pour les calmer, à chaque fois, les aînés leur demandaient de patienter, de se poser en exemple pour « Changer le monde peu à peu, comme le vent du matin érode la montagne ». C'est cette dernière remarque de Sleeper, une aînée de Pôle, qui mis la patience de Sannhet à bout.

Lassées de l'immobilisme de leur faction, les deux amies décidèrent de faire la preuve de l'efficacité de leurs méthodes et quittèrent Pôle. Arrivées à Markony, Paxi et Sannhet rencontrèrent Adoration. Le lien entre Paxi et le Bouclier n'est pas un mensonge, et Paxi prend d'ailleurs ce coup du destin pour un signe que sa mission dans le Nord est bien la voie à suivre. Un bon présage pour le grand plan qu'elle a préparé avec Sannhet.

Le véritable but de Paxi et Sannhet est simplement de mettre un terme à la guerre du Nord. Réconcilier les clans thunks et les royaumes piorads, rien que ça. Pour réaliser ce miracle, elles sont convaincues que le commerce et les échanges culturels sont les meilleures armes possibles. C'est pourquoi elles sont venues à Markony, se sont impliquées dans la vie du bourg, dans ses affaires, et ont « inventé » la garde de sang piorade. Car oui, la garde de sang est un énorme pipeau, une flûte de compétition, un coup de bluff gros comme un kiki de tyrannosaure.

Une grande partie de l'histoire de la bänd est la pure vérité. Tout ce que vous avez lu en page 3 est vrai. En revanche, le paragraphe en page 4 est un gros mensonge. Un conseil : quand je commence un paragraphe par « imaginez un peu », commencez à vous méfier beaucoup.

Voici quelques vérités : La vallée de Djönkerduun et ses prétendues carrières naines ou elfiques ne sont que les restes de l'exploitation dérigione, au 5e siècle de l'Empire. Les mines de Markony, en plus des pierres de construction utiles à la ville, fournirent un bel apport de métaux divers. Puis la mine toucha le jackpot en découvrant des couches d'un marbre blanc superbe, qui rappelait beaucoup l'albâtre elfique par son grain et sa couleur. Toutefois, ce marbre restait sculptable et tranchable sans trop de mal. Ce matériau devint vite un produit de grand luxe, les nobles de Pôle voulant leur statue en « albâtre », ou une nouvelle décoration qui ne jure pas trop avec le véritable albâtre de leur palais des hauteurs.

Une fois la mine épuisée et Markony perdue, tout le monde oubliera ces mines immenses sous la montagne. Au moins jusqu'à ce que Sannhet tombe sur des rapports parlant d'elles dans une vieille bibliothèque. La graine était semée.

ADORATION

Bouclier de bois cerclé de fer. Un visage gravé dans le bois et peint dans trois tons de rouge observe l'adversaire.

Arme douce et calme, mais toujours intéressés par les détails de la vie d'autrui et ce qui peut l'attirer.

Pouvoirs intéressants :

Le visage d'adoration lui donne des sens (ouïe, vue, odorat, goût) extrêmement fins et précis. Ils ne fonctionnent bien-sûr que si Adoration a un Porteur lié.

PAXI

Fouet de tendons chimériques tressés. Pointes d'argent, d'or blanc et de gemmes précieuses parsemant toute la longueur.

Précise et curieuse, parfois un peu directe dans ses questions, Paxi peut facilement être méfiante quant aux autres Armes. Toujours inquiète pour Adoration et protectrice envers lui.

Pouvoirs intéressants :

Disparition, intrusion mentale

SANNHET

Poignard lourd en pierre d'Œphis.

Passionné par son plan, il rêve d'établir la paix sur Tanæphis, et invente des plans de plus en plus tordus pour l'obtenir. Il délaisse doucement les idéaux du Mois du bonheur, car pour lui, le but est finalement plus important que la méthode.

Pouvoirs intéressants :

Aura de courage, Aspect de sang (3) : Donner de l'espoir et remotiver

Mais ça marche comment ?

De longues galeries relient donc le fond de la vallée de Djön et la maison des mines à Markony. Un chemin secret, connu seulement des Armes des tourelles et de leurs complices. Les prétendus raids de la garde ne sont rien d'autre que des livraisons, effectuées via le réseau minier, à des complices à Djönkerduun. Car oui, la garde de sang n'est pas une bande de piorads fous : ce sont des commerçants, ni plus ni moins, avec un marketing soigné, adapté aux royaumes.

Côté piorad, les produits que propose la garde sont présentés comme des prises de guerre, souvent des produits rares du sud civilisé ou du nord thunk, avec une petite aura sanglante en plus qui flatte l'esprit piorad. On s'habitue ainsi à certains produits, on se découvre du goût pour l'encens ou la fourrure d'ours gris de la lancée.

Côté Markony, personne ne s'interroge, puisque les contrats passés à la maison des mines sont légaux, clairs, et trop nombreux pour qu'un extérieur ne découvre où tel ou tel produit peut finir. L'apparition de produits piorads n'étonne personne, ni Thunk ni sudiète, car chacun croit que c'est l'autre qui amène ces choses par la guerre ou le commerce. Là aussi, on s'habitue, et tout se passe bien dans le meilleur des mondes.

Pour un bon complot, il faut des complotistes !

Paxy est au cœur du complot. C'est elle qui fait le lien entre les membres du petit groupe, et centralise les informations. Elle est portée par Donna la plupart du temps, sauf lorsqu'elle se rend à l'assemblée, cachée sur Timi'ëlle. Les deux femmes partagent l'Arme sans aucune difficulté, subjuguées par leur protectrice divine.

Sannhet est porté par le Jarl de la garde, qu'il a manipulé des années durant jusqu'à l'installer à Djönkerduun. C'est lui qui gère l'aspect piorad de l'affaire, même s'il vient souvent en ville par les galeries pour s'entretenir avec ses complices.

Mélégan et Scoliae sont les membres humains du complot. Séduits et manipulés par Paxy, ils se sont ralliés à son plan. Ils gèrent - et camouflent - l'aspect économique de l'affaire.

Adoration aime bien les idées de ses amies, mais il reste un assistant, un second couteau dans l'affaire. Il fait dire qu'il ne croit pas trop aux chances de cette manipulation, sans oser le dire à Paxy de peur de la décevoir.

Mais ça peut marcher ?

Là dessus, je vous laisse seul juge. On a vu de plus grandes haines s'éteindre sous le poids du commerce et des échanges, mais peut-être pas sur Tanæphis. Et puis qui sait si certains ne s'en mêleront pas pour ficher le souk dans cette belle aventure ? Quelques exemples ?

Pour commencer, les peuples du Nord s'habituent aux produits l'un de l'autre, c'est vrai, mais est-ce une si bonne chose ? Que les dames nordhes prennent goût au cuir de zibeline thunk, c'est une chose, mais pourquoi ne pas se contenter de la bonne vieille méthode pour l'obtenir ? Pourquoi ne pas payer des gens - des PJs peut-être - pour aller enquêter à Markony ou à Djön, trouver les meilleures sources de ces produits, et aller les chercher soi-même. Gageons que les enquêteurs tomberont à un moment ou un autre sur le complot, à moins qu'ils ne trouvent d'autres secrets en route, de votre cru.

Mais les Piorads ne sont pas le seul danger, loin de là. Depuis bien trop d'années, Sannhet et Paxi sont parties de Pôle, et ne donnent aucune nouvelle à leurs anciens amis ni à l'ainé de leur cercle. Cette défection pourrait attirer l'attention, et peut-être provoquer une enquête, là-aussi. Les deux Armes agissent toujours au nom du même idéal, et Paxi se présente comme une Arme du Mois du bonheur, mais sans aucun lien réel avec la hiérarchie de la faction. Pire, Sannhet agit en secret dans le Nord piorad, et se promène à la ceinture d'un guerrier, sans aucun ruban. Il se considère comme en « mission secrète », mais tout cela est en contradiction avec les principe du Mois, et inacceptable pour ces armes idéalistes.

Autant de bonnes raisons pour venir à Markony et se mêler des affaires du bourg ou du grand plan de Sannhet et Paxy. Et si vos joueurs sont arrivés en ville dans d'autres circonstances, et s'y sont fait des amis et des alliés, peut-être seront-ils mêlés aux mêmes histoires, mais dans l'autre camps ? Peut-être seront-ils appelés à la rescousse par l'assemblée qui voit arriver des problèmes, ou par les conjurés, soudain mis en dangers par des étrangers trop curieux ? Dans tout les cas, me voila à court de place, alors, ami meneur, à toi de jouer...

