

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ANNÉE 2016

Chagars Enchaînés n°73 à 98

La présence du n°08-bis reste une honte et une anomalie inexplicable. Vous le trouverez entre les n°04 et 05, ce qui n'est pas plus logique.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce Chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section [FAQ](#).

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



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°73 - 13 JANVIER 2016

Les obligations annuelles du genre « Bonne année, bonne santé » ayant été expédiées dans le chagar précédent, nous allons pouvoir démarrer les choses sérieuses sans délai inutile. Si vraiment ce genre de choses vous manquent, passez donc voir votre mamie ou une vieille tata qui pique, elles sont généralement en boucle sur le sujet jusqu'au 31, voir plus tard si, l'âge aidant, le concept de date est devenu un peu fuyant chez elles.

En ce qui nous concerne, le gros sujet, c'est le nouveau site du label BadButa, lancé cette semaine. Ne jouez pas les étonnés, vous venez de le découvrir pour récupérer ce Chagar n°73.

Comment ? Vous avez trouvé ce chagar dans une compilation pirate sur un site ukrainien, entre deux vidéos zoophiles et une version fan-sub d'Hélène et les garçons ? Ok. Je ne juge pas.

Mais prenez tout de même le temps de passer sur BadButa.fr pour jeter un œil à nos news, nos blogs, les docs dispos sur nos jeux, et quelques bonus. Ça ne mange pas de pain...

François & Rafael

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 ÉPICES AU QUOTIDIEN (1/2)

Trop souvent, on connaît les épices batranobans par leur côté spectaculaire, brutal ou extraordinaire. Les joueurs connaissent par cœur la liste des épices de combat ou de soins, mais ne se rappellent que d'un ou deux épices récréatifs, muffin en tête. Cet article sera donc consacré aux généralités trop souvent ignorées sur les épices. Nous jetterons d'abord un œil sur le côté « producteur », en observant comment les épices sont obtenus et transformés. Nous suivrons quelques épices de la graine jusqu'à l'étal, au fil des intervenants et des opérations. Nous nous pencherons ensuite sur les apparences les plus courantes de l'épice-produit, et les diverses manières de les consommer.

GÉNÉRALITÉS ET RAPPELS UTILES

Les épices batranobans, quels que soient leurs types, leurs puissances ou leurs effets, sont des plantes. Il peut s'agir de toutes sortes de mousses, arbres, champignons ou herbes. Contrairement à ce qu'imaginent trop d'orientaux, les Batranobans ne sont pas capables de traiter n'importe quelle plante pour en extraire un épice. S'il existe, un peu partout sur le continent, des champignons ou herbes plus ou moins euphorisants ou mortels, ce ne sont en rien des épices. Pour entrer dans ce club fermé, la plante doit produire, lors de son absorption, un effet magique – un effet de fluide – qui agit sur le consommateur ou son environnement.

On estime généralement que la découverte des épices daterait d'environ 1 000 aN, soit lors du règne des elfes dans le Centre, et pendant la seconde époque de la civilisation bathrahabane. En quelques siècles, les Bathras répertorièrent ces plantes, apprirent à les cultiver, et se répartirent leur culture et leur exploitation. Les épices sauvages disparurent peu à peu, afin de protéger les intérêts des dépositaires des « licences ».

Aujourd'hui, des chasseurs d'épices continuent leurs recherches dans les coins les plus reculés du continent, et rapportent à l'occasion quelques trouvailles, mais cela reste l'exception. Les « nouveaux » épices sont donc issus d'un croisement inédit d'un épice connu avec un autre épice, ou avec une plante non-magique.

Notez que si les étrangers ont parfois un peu de mal pour savoir de quoi on parle, lorsque le sujet de l'épice est sur la table, les Batranobans ont des habitudes bien rodées. Le terme « épice » peut désigner aussi bien une plante magique (avant son traitement) que le produit final, prêt à l'emploi. Si le contexte rend clair ce dont on parle, les Batranobans utiliseront simplement « épice ». S'il faut être plus précis, on utilisera une expression correspondant au stade de production :

- Une **grande-plante** (un épice sur pied, aux champs, en cours de pousse ou de repos)
- Les **cueilleries** (les fruits, feuilles, ou parties exploitables, une fois récoltés)
- Les **sauces**⁽¹⁾ (un épice en cours de travail, lors des étapes de transformation)
- Les **dormes** (un épice au repos ou en fermentation après ses transformations)

Une fois prêt, si les gens vulgaires et avides parleront « d'épice-produit », le Batranoban bien-né préférera parler de l'épice en fonction de son apparence :

- Les **poudres** (pour tout produit solide à mélanger, brûler, aspirer...)
- Les **sèves** (pour tout produit liquide ou fluide, tel que vin, huile, lotion ou liqueur)
- Les **sucres**, les **babioles** ou les **bouchées** (pour un grand nombre de produits aux apparences diverses, souvent directement proposés sous leurs formes finales de consommation)

Bien-sûr, quelques épices n'entrent dans aucune de ces catégories, mais l'épicier aura alors à cœur de trouver un nom qui claque bien pour son produit. Ce n'est pas pour rien que les Batranobans ont acquis une réputation de commerçants hors-pairs.

⁽¹⁾ L'expression « basse-sauce » désigne tous les produits extérieurs utilisés lors du processus de transformation de l'épice. Ce peuvent être des plantes non-magiques, des réactifs chimiques, des supports ou des consommables divers. Aussitôt mélangés à l'épice, ces produits intègrent la « sauce »

ÉPICES & PLANTATIONS

• Arbres

Produit des fruits, feuilles, bois, racines, sèves et fleurs.

Les vergers sont des plantations simples mais encombrantes. Il en existe de toutes sortes, plus ou moins denses ou clairsemés, plus ou moins dangereux et défendus selon l'épice, sa nature et sa valeur.

• Buissons

Produit des feuilles, tiges, racines, fruits, baies ou fleurs. Fréquemment, les épines, crampons et déchets des buissons sont aussi utilisés.

Les buissons, arbustes simples, ronces et lianes, sont communs, souvent solides et résistants. On en trouve donc de toutes sortes, dans une grande variété de plantations.

• Mousses et champignons

Produit des matières simples, des moisissures, des fluides. On emploie aussi souvent le champignon mature (pied, tête, lamelles ou spores), ainsi que les terreaux qu'il a ensemencés.

Les plantations de mousses et de champignons sont variées. On les cultive en champs, en serres, parfois même au contact d'un autre épice (arbres ou buissons), qu'ils colonisent.

Certaines mousses et champignons préférant l'obscurité, il existe des plantations souterraines, dans des caves creusées dans ce but, ou des cavernes naturelles.

• Herbes et fleurs

Produit des matières simples – tiges, parties grasses et racines - qu'on utilisera telles quelles, séchées ou en ensilage. Les graines, fleurs ou baies, sont aussi utilisées.

Ces plantations sont les plus simples en apparence, mais nécessitent toujours de grandes surfaces et une main d'œuvre entraînée, pour un bon entretien et une récolte efficace.

• Racines

Les épices ne s'épanouissant qu'en sous-sol sont rares, mais toujours appréciés pour leur puissance concentrée. Leur culture demande des compétences bien spécifiques, pour développer et entretenir des plantes invisibles à l'œil.

On exploitera alors les racines elles-mêmes, les feuilles affleurantes, et parfois les tubercules.

• Algues

Le corps de l'algue lui-même, ses tiges d'accroches ou ses graines ou mousses peuvent être exploités.

Les plantations d'algues peuvent être des installations de bord de mers, dans de grands parcs protégés, ou des installations de ramassage le long des plages. Il existe aussi des plantations en bassin à l'intérieur des terres, ou mêmes des « rizières » en terrasses.

SILENCE, ÇA POUSSE

Les épices-plantes se présentent sous une extraordinaire variété de formes. Jetez donc un œil à la liste ci-contre pour vous faire une idée de cette variété, et des styles de plantations correspondantes. Notez que cette liste est tout sauf exhaustive. Pour vous familiariser avec la culture de l'épice sans vous faire ingurgiter un traité entier, voici trois exemples de grandes-plantes et leurs usages.

Les pics de ruines

Les buissons de ruines sont surnommés « pics » à cause de leurs épines acérées. Ils poussent sur de grandes étendues sèches, et ne sont jamais aussi fournis que s'ils peuvent s'enrouler sur des piliers de pierres, des murets, ou autour de roches diverses.

Si la culture requiert une main d'œuvre souvent renouvelée (les blessures s'infectent facilement et sont horriblement douloureuses), les pics sont tout de même une manne pour les exploitants, puisque les fruits, en pourrissant sur l'arbre, donnent le premier élément exploitable du muffin. À l'automne, on ramasse aussi les épines avant qu'elles ne sèchent ; elles donneront des liqueurs narcotiques et des poudres permettant de supporter la chaleur. La première floraison, au printemps, donne une récolte de fruits hautement toxiques, qui donnent des poisons lents et douloureux.

Les ronces sont taillées avant l'hiver, et le surplus est stocké dans des fûts. Elles pourrissent ensuite en une mélasse sombre qui sert de réactif dans un très grand nombre d'opérations d'épicerie.

La rampante d'ossements

Cette mousse ne se développe que dans des charniers, ce qui rend le voisinage des plantations assez difficile. Elle dévore les cadavres, et demande un renouvellement régulier de sa « nourriture ». La culture de la rampante demande une attention de chaque instant, car elle adore se glisser sur les ouvriers pour tenter de fuir ses fosses afin d'infecter de nouvelles sources de nourriture. Notez que la mousse ne se préoccupe pas vraiment que son hôte soit mort ou vif quand elle commence à le grignoter et à se reproduire sous sa peau et dans ses fluides. Ces risques rendant nerveux les autorités et les grandes familles, la rampante et exploitée loin des bourgs, dans des plantations presque closes. En cas de problème, les propriétaires mettent simplement le feu à l'exploitation, champs, bâtiments et esclaves compris. Puis ils sortent une souche d'une cave sécurisée, et relance une nouvelle tournée.

Si on continue de l'exploiter malgré tous ces risques, c'est que la rampante est un épice de premier plan. Elle suinte régulièrement une sève ocre qui sert à la fabrication des meilleurs colles du continent. Utilisée en architecture, en armurerie et en forge, elle est même à l'origine des célèbres techniques d'embaume.

De manière plus discrète, la rampante est aussi utilisée sous une forme atténuée de sa forme vive, comme moyen de propager un poison, une maladie ou pour faire ingérer un épice particulier à une cible.

Le pommier de Bandu'ruire

Il est presque impossible de traverser les sources sans apercevoir chaque jour un verger où trônent des pommiers de Bandu'ruire. Cet arbre haut, solide, aux branchages larges et évasés, est l'un des épices ayant le plus d'usages différents. Nous n'en feront pas le tour, mais voici quelques exemples les plus connus.

Les pommes, utilisées en moult, en jus ou en purée, sont utilisées comme base pour de nombreux épices. La nature magique de ces substances maintient et renforce les mélanges, et aujourd'hui, presque un tiers des liqueurs d'épices batranobanes sont issues du Bandu'ruire.

L'écorce donne des fibres d'une grande solidité, qui réagissent à d'autres épices pour des effets très intéressants. Il existe ainsi des lins mélangés qui protègent mieux qu'un cuir bouilli, d'autres qui isolent de la chaleur, et une variété qui change de couleur à la nuit tombée. Quelques papeteries de Durville proposent même des papiers qui ne sont lisibles que lors de certaines phases lunaires.

Les feuilles séchées sont de véritables éponges pour certains mélanges, qu'elles absorbent et renforcent. Elles peuvent ensuite être brûlées ou mâchées, relâchant leurs odeurs, leurs effets ou leurs pouvoirs.

Un exemple un peu plus original ? Certains exploitants infectent volontairement leurs plantations avec des vers parasites, qui dévorent les pommes et se reproduisent dans tout le verger. Ce sont ces vers qui serviront ensuite de réactifs à des opérations d'épicerie. Dans les bas-fonds de Tehen, on trouve même des galettes cuites avec les restes de ces vers. On appelle cela des « bouchées d'écœurées », et les effets sont assez variés, selon les épices que les vers ont servis à créer. Manger ces galettes peut être assez risqué, les résultats variant du trip léger à l'overdose extatique, en passant par quelques surprises plus ou moins répugnantes.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LA GLADIATURE DÉRIGIONE

LES ORIGINES

La gladiature telle qu'on la connaît aujourd'hui est une invention dérigrone. Bien sûr, les Tanaphéens n'ont pas attendu les Dérigrions pour encourager deux imbéciles occupés à se trucider, sans oublier de prendre des paris. Mais tout de même, ce sont les bons gens de Pôle qui ont hissé le duel-spectacle au rang d'art.

Toutes les peuplades du continent ont des traditions qui encadrent, plus ou moins strictement, les duels. Les Dess, les Ségions et les Rivers ne faisaient pas exception. Bien au contraire, des historiens passionnés ont dénombré dans ces trois cultures un nombre impressionnant de styles de duels différents. Dès les premières années de l'Empire, les duels d'honneur et les duels-spectacle prirent une place importante dans la société dérigrone. L'une et l'autre de ces traditions évoluèrent avec le temps, forçant les législateurs dérigrions à créer des lois et des règlements pour les encadrer. Dans le cas des duels-spectacle, la grande structuration eut lieu en 74 dN, avec la création du code Munérial. C'est à cette occasion qu'est apparu le terme gladiateur. Le code a connu plusieurs évolutions au fil des siècles, jusqu'à atteindre sa forme définitive en 474 dN. Cette dernière version est considérée par les connaisseurs comme la définition classique et absolue du noble art de la gladiature.

LE CODE MUNÉRIAL

Dans sa version définitive – celle de 474 dN donc – le code Munérial est un pavé imposant qui définit de manière stricte et détaillée la façon d'organiser un combat de gladiateurs, d'entraîner les combattants, de sélectionner les candidats et les entraîneurs, les types d'équipement autorisés, et une multitude d'autres détails. Nous n'aborderons ici que les grandes lignes du code Munérial. Si le cœur vous en dit, n'hésitez pas à étoffer ces informations pour vos parties, surtout si cela peut créer des situations loufoques ou intéressantes.

Un gladiateur est un combattant rattaché à une écurie gladiatoriale à laquelle il est lié par un contrat qui indique toujours la durée de l'engagement. Un gladiateur peut être un individu libre ou un esclave. Si c'est un esclave, le contrat est passé entre son propriétaire et l'écurie. Hommes et femmes sont égaux au sein de la gladiature. Un combat de gladiateurs se déroule dans une arène, devant un public et sous la surveillance d'un arbitre. Le combat dure jusqu'à ce qu'un combattant se rende ou soit dans l'impossibilité de combattre. Quand un combattant se rend, si l'arbitre estime qu'il n'a pas fait honneur à l'art de la gladiature il peut solliciter l'avis du public. Les spectateurs choisissent par acclamation si le combat doit continuer. Dans ce cas, le combat reprend jusqu'à ce qu'un gladiateur soit mis hors de combat.

Le code définit huit types de gladiateurs différents, qu'on nomme parures :

- **Le novice** – Il porte un plastron de cuir et un casque. Il combat armé d'un glaive et d'un petit bouclier. Un gladiateur combat toujours en novice pendant la première année de sa carrière.
- **Le démuni** – Il combat nu, armé d'un ceste léger et d'un gourdin.
- **Le faux-démuni** – Il combat nu, protégé par un bouclier et armé d'un sabre courbe.
- **Le pêcheur** – Il combat avec un trident et un filet. Comme seule protection il porte un brassard de cuir clouté.
- **La brute** – Il utilise une hache de combat et porte un brassard de cuir et d'écaillés métalliques, ainsi qu'un plastron de cuir léger.
- **Le précieux** – Il porte une tunique ample, taillée dans un tissu facile à déchirer. Son visage est protégé par un masque de théâtre en métal. Il combat avec un modèle de rapière spécifique, appelée rapière munérial, et une petite targe.
- **Le soldat** – Il porte un heaume, un brassard métallique et un bouclier. Il se bat avec une épée, une masse d'arme ou un fléau d'arme.
- **Le retors** – Il combat avec deux lames courtes et porte un plastron de cuir bouilli. Il peut porter un petit casque de cuir et de métal mais cette pratique est sujette à controverse, à cause d'une formulation imprécise dans le code.

N°74 - 27 JANVIER 2016

Parmi les grandes phrases de la culture du XXe siècle, la plus universelle reste sans aucun doute la déclaration sibylline du capitaine Clarence Oveur :

« *Joey, tu aimes les films sur les gladiateurs ?* »

Rendons hommage aujourd'hui à ce moment de grâce, en nous penchant sur le noble art de la gladiature. Retrouvons l'odeur du sang et de la sueur, le frisson de la violence et de l'étreinte virile, le spectacle émouvant et troublant des muscles ruisselants d'huile, se heurtant alors que la chair (...)

[Message de service : je ne peux pas rajouter le logo (18+) sur l'édito ; le fichier n'est pas au bon format. Alors calmez-vous sur les intros bizarres. C'est gênant pour la maquette, gênant pour le pdf final, et franchement, c'est gênant pour tout le monde, en fait.]

(...) pour cet article complet sur les origines et l'état de la gladiature à Pôle.

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 ÉPICES

Les épices de combat ne sont pas autorisés par le code Munérial lors d'un combat normal. Les textes interdisent qu'un gladiateur transporte et utilise des épices pendant l'affrontement, où qu'il en ait consommés dans la journée qui précède. En revanche ils autorisent explicitement l'usage des épices de soins hors des combats. Sauver la vie d'un gladiateur mourant à coup d'épices est tout à fait licite. Ce genre d'interventions se font en général dans l'arène, sous les acclamations ou les huées du public.

Le code prévoit toutefois un type de combat particulier, appelé « duel de Tehen ». Cet affrontement se déroule en cinq rounds. À la fin de chaque round, les gladiateurs peuvent consommer une dose d'épice. Le code n'autorise que les épices de soin, d'endurance et les euphorisants. Les quatre premiers rounds d'un duel de Tehen ont une durée fixe, mais le cinquième dure jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

LA VIE DE GLADIATEUR

À Pôle, les gladiateurs sont des gens de spectacle, avec tout ce que cela peut avoir de positif et de négatif. Les gladiateurs célèbres sont adulés, gagnent de l'argent et ont même leurs fan-clubs. Les plus chanceux prennent leur retraite avec un bon paçtole et peuvent se lancer dans une carrière moins risquée.

Mais pour chaque gladiateur star, il y a des dizaines de pauvres bougres qui morflent et finissent leur carrière estropiés et sans le sou. En fait, on peut appliquer aux gladiateurs toutes les situations et variations que l'on pourrait imaginer pour des acteurs.

Un gladiateur, à de rares exceptions près, n'est pas cantonné à un style. Il peut alterner les combats classiques et libres sans problème. Bien entendu les puristes du code Munérial vous diront qu'un gladiateur, au sens le plus noble, ne s'abaisserait pas à pratiquer une forme de « gladiature » moderne.

Après avoir été un novice, un gladiateur choisit une parure et, en théorie, n'en changera jamais. Le code contient – évidemment – quelques règles un peu tordues qui permettent un changement de parure dans des cas bien précis. Ce genre d'événement provoque toujours des discussions enflammées chez les fans.

Un combat oppose deux parures différentes. Seuls le novice, le démuni et le soldat peuvent combattre un gladiateur similaire, et encore, dans le cas du soldat il est obligatoire qu'ils aient chacun une arme différente.

Les porteurs d'Arme et le code

Le code Munérial est inflexible. Si l'on veut organiser un combat de gladiateurs classique, donc reconnu comme une forme d'art, il faut s'y soumettre sans restriction. À chaque événement gladiatorial classique on voit débarquer pléthore de spectateurs dont l'activité principale est de traquer les entorses au code. C'est à cela qu'on peut, sans contester, affirmer que la gladiature classique est un art : elle attire une armée de critiques diptérophiles, prêts à faire un scandale au moindre manquement perçu. Ce qui est sympa, c'est que cela donne parfois lieu à de belles empoignades dans les gradins. Bref, encore plus de spectacle.

Pour en revenir aux Armes, la rigidité du code interdit les combats classiques aux Armes dotées de limitations vestimentaires particulières, ou dont le type ne correspond à aucune parure. Cependant le code autorise un gladiateur à transporter une Arme de taille raisonnable, tant qu'elle reste au fourreau. Dommage pour les Armes de grandes tailles fans de gladiature, qui sont obligées de se rabattre sur le style libre. Enfin, le code stipule qu'un combat ne peut pas opposer un Porteur à un non-Porteur, sauf pour un combat à mort dont l'Arme elle-même serait l'enjeu.

LE STYLE LIBRE

Les combats de gladiateurs sont de véritables représentations. Ils obéissent à une mise en scène souvent précise, au point que certains combats sont chorégraphiés d'un bout à l'autre. Ce n'est pas le cas de tous, mais même un duel entre deux gladiateurs qui se haïssent réellement respectera le code Munérial ; du moins tant qu'on suit les règles du style classique. Le style libre, lui, permet tous les excès.

Les spécialistes du code Munérial expliquent que le style libre est né pour satisfaire les spectateurs demandeurs de combats ne cadrant pas avec les règles du code. Il faut de tout pour faire un monde, et il est normal de fournir des spectacles tape-à-l'œil et vulgaires aux masses qui ne savent pas apprécier l'art gladiatorial.

De leur côté, les apologues du style libre affirment que celui-ci a toujours existé, avant même que les pètes-secs ne viennent brider la créativité gladiatoriale avec leurs règles « pour faire de l'art ». Pour eux le code ne sert qu'à donner une pseudo légitimité à une portion étriquée de la gladiature, qui est un vaste univers.

Pour faire simple, pendant que les défenseurs des deux styles en viennent aux mains : tout ce qui déborde du cadre du code Munérial fait partie du style libre, ce qui représente un vaste panorama de spectacles, les Dérigions étant très fort pour mettre la violence en scène. Voilà quelques exemples de spectacles appréciés du grand public.

- Les combats opposant un gladiateur expérimenté à un groupe de débutants, voire même de spectateurs volontaires.

- Les combats « peine de mort » où un condamné affronte un gladiateur-exécuteur. En théorie, si le condamné arrive à vaincre le gladiateur il est gracié. Il va sans dire que cela arrive très rarement. Dans certains cas le condamné est sous l'emprise d'un épice hallucinogène, pour rendre le combat plus distrayant.

- Les combats opposant un gladiateur à un ou plusieurs animaux sauvages. Ce type de spectacle faisait partie du code Munérial de 74 dN mais en fut retiré en 398. Certains fans acharnés continuent à hurler à l'injustice.

- Les combats à mains-nues ont toujours eu la cote, mais restent cantonnés aux petites arènes populaires, ou privées.

- « La mort du chevalier » est un spectacle d'arène très prisé depuis une trentaine d'années. Un gladiateur se bat contre un adversaire portant une imitation d'armure de chevalier vorh. En général le « chevalier » est saoul ou drogué. Ces combats sont plus un divertissement comique qu'autre chose. Le chevalier ne gagne jamais et passe son temps à se faire humilier par le gladiateur. Selon les circonstances, la mise à mort du chevalier est symbolique ou bien réelle.

- Les combats de saga sont une coopération avec une autre industrie polienne du divertissement : le théâtre. Quelques compagnies en ville se sont fait une spécialité de raconter de grandes sagas familiales romancées en épisodes, qui durent pour certaines depuis plusieurs années. Lorsque surviennent de grands combats ou des guerres essentielles pour l'intrigue, les théâtraux passent la main à une arène partenaire, qui organise une soirée à thème et récupère au passage quelques nouveaux clients.

Et pouf, 75 numéros. Ça en fait des signes, des lignes, et des pages. Et surtout, ça en fait des sujets plus ou moins utiles, plus ou moins idiots, plus ou moins précis.

Bizarrement, nous n'avons jamais eu trop de mal à remplir les Chagars Enchaînés, entre les questions des joueurs, les défis plus ou moins sérieux des amis, et les trous béants que nous découvrons nous-même dans le livre de base, l'histoire du monde, ou la logique de notre version de Tanæphis.

Avec le temps, pourtant, les choses deviennent un peu difficiles. Et puis pouf, l'illumination. Un truc maousse, énorme, capable de tenir dix, quinze, peut-être vingt Chagars. Une vieille envie en plus. Une belle. Du coup, les plans du Chagar se précisent, et nous savons – à peu près – comment se dérouleront les mois à venir, et comment se conclura cette aventure. Avec la baisse de fréquentation du site et les réactions plus rares à la sortie de chaque numéro, nous avons un peu peur de perdre notre motivation. Mais non, raté. L'envie est revenue, et le chagar piaffe de nouveau.

Par contre, cela veut dire que les cases du programme se remplissent vite. Alors avant ce galop final, il est temps de poser vos questions sans réponse, de réclamer les Chagars qui vous manquent absolument, ceux que vous espériez en secret. Filez vite sur le site de John Doe (lien plus bas), réclamez ce sujet particulier qui VOUS manque pour que VOTRE Tanæphis tourne rond. C'est le moment ou jamais, avant que les lunes ne se voilent de sang...

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

LES ÉPICES AU QUOTIDIEN (2/2)

Après les généralités évoquées dans le Chagar n°73, et les informations sur les lieux de production et les variétés de produits de départ, ce numéro sera consacré aux transformations techniques de l'épice, puis au produit final et à sa consommation. Amis junkies, ceci est votre Chagar. Enjoy.

DE LA GRAINE À L'ÉTAL

Une fois récoltés, les épices (cueilleries⁽¹⁾, à ce stade) sont traités dans les fermes pour séparer les différentes parties utiles, et les envoyer aux divers clients. Parfois, les produits subissent une première préparation : séchage, mise en tonneaux, en saumure, broyage ou farinage... Cela dépend de la commande et des désirs du client. Pour certains épices récents, le client qui veut cacher la composition exacte de son produit peut acheter toute la plante alors qu'il n'en utilise qu'une minuscule partie.

Arrivé chez l'épicier, l'épice entre dans une chaîne de traitements qui dépend du produit final désiré. Le processus peut être aussi simple qu'une mise en étagère pour « laisser l'épice se faire », un peu comme un fromage, alors que d'autres épices nécessiteront une trentaine d'étapes et de sauces⁽¹⁾ différentes pour passer de la cueillerie à l'étal. Pour éviter un cours aussi magistral qu'ennuyeux, voici quelques exemples plus ou moins typiques.

La bouchée Kolima est un épice traditionnel des Sources, qu'on trouvera un peu partout dans la Nation sous une version ou une autre. Il est conçu à partir d'un fruit (pomme, poire, prune, raisin ou figue) et d'un épice qui pousse sous la forme d'une vigne grimpante, la griffe de Suel. La griffe est cultivée dans des ruines ou sur des rocailles, ou encore sur les murs de plantations diverses. On cueille ses feuilles au fil de l'année, et on les laisse pourrir pour obtenir une pâte humide. Pendant la pousse des fruits, on les badigeonne de pâte de Suel. Certains fruit meurent et tombent, mais la plupart acceptent le traitement, et finissent leur croissance sous l'œil expert des maîtres de vergers. Les fruits traités, lorsqu'ils sont cueillis et mis sur claies, se mettent à pourrir bizarrement, ressemblant peu à peu à des fruits confits. Ils se racornissent, jusqu'à former des boules de pâte sèches ressemblant à un loukoum. Et hop une bouchée de Kolima.

L'essentiel du travail est donc fait en ferme. On cueille les feuilles de Suel, on les fait pourrir pour obtenir la pâte qu'on badigeonne sur les fruits qui poussent encore. On cueille les fruits au bon moment, on les surveille dans une grange pendant qu'ils confisent ou pourrissent. On retire les fruits ratés, et peu à peu, on met en cageots les bouchées arrivées à maturité. Pas plus compliqué que cela...

Le vin-gras de Samali est un vin tout à fait normal, et sa mise au point paraît, au premier coup d'oeil, très classique. On cultive divers raisins, on les cueille, on mélange leurs jus, puis on trafique le résultat avec divers sucres et additifs pour le rendre meilleur que ne l'a voulu la nature. La particularité du Samali, c'est qu'il s'agit d'un secret de longévité des familles Bathras. Infectés par des épices secrets et extrêmement précieux (trois champignons, deux moisissures et une mousse d'écorce particulièrement vicieuse), les raisins du Samali donnent des jus qui nécessitent des précautions et des soins bien particuliers. À divers stades de la fermentation, les cuves dégagent des gaz toxiques, des fumets qui attirent les bêtes sauvages, et parfois, si l'automne est trop pluvieux, des vapeurs explosives. Autant dire que ce n'est pas un épice simple à produire.

Le Samali n'est même pas, du point de vue de l'œnologue, un mélange bien glorieux. Si on continue à le produire, malgré tous ses défauts, c'est pour son autre effet. Consommé régulièrement, il prolonge la vie du buveur de plusieurs années, réduit les effets débilissants de l'âge, et conserve en grande partie la sagacité et la virilité du sujet. C'est la chasse gardée des grandes familles Bathras, qui se repartissent la production, et œuvrent à conserver les épices nécessaires, les terres utiles à sa production, tout en protégeant le secret de ses effets pour leur seul bénéfice.

⁽¹⁾ Pour les expression indiquant le stade de production de l'épice, voir le Chagar Enchaîné n°73

ÉTALS, BOUGES ET FUMERIES

LES SUEURS

On appelle « sueurs » des épices qui doivent, pour être efficaces, subir un premier traitement par le corps humain.

Pour les consommer, on les fait donc prendre à un esclave ou à un partenaire, puis on consomme la sueur du sujet pour bénéficier des effets de l'épice. Selon les goûts de chacun, on peut lécher directement la sueur sur le corps d'un esclave de plaisir, ou boire la sueur après qu'un serviteur l'ai épongée puis versée dans votre coupe.

Notez que les effets ne sont pas toujours les mêmes pour l'esclave, et que nombre de sueurs tuent tout simplement le premier consommateur. Ainsi, la sueur de ronces-noires est un aphrodisiaque puissant, qu'on lèche habituellement sur le corps d'une belle esclave, pendant que celle-ci se tord de douleur dans les affres de l'agonie.

LES FUMÉES FROIDES

Ces épices sont peu connus, car leurs effets sont peu spectaculaires, et nécessitent une vraie connaissance de l'épice et de ses finesses. Il s'agit souvent de bois, de ronces ou de feuillages, qu'on fera brûler en grande quantité pour « marquer » une maison, pendant sa construction.

Les fumées froides imprègnent les bois de construction, les mortiers et les charpentes, et laissent dans la maison des effets variés :

Cela peut être une ambiance (calme, fraîche, rassurante, stimulante, familiale, accueillante), qui marquera toutes les personnes présentes, et influencera leur attitude et leur ressenti.

La fumée peut avoir des effets précis, comme de réduire les risques de maladie, de repousser les animaux, de favoriser la fécondité, ou au contraire de la contrarier.

Les épiciers ont même mis au point des effets très intéressants pour eux. Ils sont capables de traiter une maison pour que les risques d'incendie y soit moindres, ou que la consommation d'épices y soit légèrement plus facile et agréable.

Si l'usage des fumées froides reste une rareté, c'est à cause des sommes folles nécessaires, et au doute qui reste chez les profanes sur leur efficacité. De plus, le traitement devant se faire lors de la construction, c'est une dépense supplémentaire que seuls des épiciers ou des Bathras peuvent réellement se permettre.

Une fois les sauces sèches, les brouets évaporés, les bouchées cuites, l'épice est prêt à partir chez le commerçant. Il est alors présenté sous une forme « industrielle », assemblé en lots adaptés au transport et présentés simplement. Ce n'est toutefois pas la manière dont il sera proposé au client final.

Il est traditionnel, en terres batranobanes, que le commerçant mette la main à la pâte pour présenter le produit, l'adaptant aux habitudes et aux goûts de son village ou de son quartier. C'est pour cela que chaque détaillant semble avoir sa propre version des bouchées Kolima, tantôt dans une petite coupelle de bambou, tantôt dans une papillote de papier de soie, ou encore plantée sur un bâtonnet et saupoudrée de cannelle. Cela donne un cachet à chaque boutique, les clients pouvant alors jouer les experts en prétendant que les glaçages sucrés du vieux Karim améliorent le goût et la durée de chacun de ses épices, alors que le bouge du Vieux-port sert chaque produit dans une coupelle de verre fin, légèrement refroidie, pour ne pas dénaturer ses produits par des manipulations malvenues.

À de rares exceptions près, le marchand ne fait, en réalité, que donner du style et du panache à ses produits, et ne change rien à l'épice. Mais discuter en expert de choses imaginaires, si on y met assez de vocabulaire, d'emphase et de morgue, est une expérience qui suffit au plaisir de beaucoup.

LA PRISE DE LA PASTILLE

On l'a dit dans le Chagar n°73, les épices finaux sont assemblés en grandes catégories selon leur présentation : poudres, sèves, bouchées, sucres ou babioles. Pour préciser un peu ces grandes catégories, voici quelques exemples, chacun indiquant son apparence et ses effets, ainsi que son mode de consommation. Et parce que nous aimons nous compliquer la vie, vous trouverez dans la colonne ci-contre, deux exceptions qui n'entrent dans aucune petite case.

Le **sable des sommets** (poudre) est une granule fine qui est mélangée à une soupe ou à un thé. On boit ensuite le produit, pour profiter de rêves éveillés qui transforment la soirée du consommateur en une féerie de lumières et de sons étranges.

Le **sel d'écume** (poudre) est mélangé à du tabac, et fumé simplement. Il donne un goût délicieux au tabac, mais atténue surtout les douleurs liées à l'âge ou aux blessures. C'est un must pour les vieillards, les malades chroniques, ou les aventuriers douillet.

Le **sang du Ruueke** (sève) est un vin léger, bu tel quel, qui permet des orgasmes à répétition. Son goût amer très persistant oblige le sujet à consommer aussi du sucre ou des produits masquant l'amertume durant près de deux heures après la prise.

Le **Touhou-haineuse** (sève) est un baume qu'on étale sur le corps, et qui rend le sujet très résistant aux douleurs externes (flagellations, perforations, coupures...). C'est un produit utile, que les esclaves et les mauvais sujets s'offrent quand ils craignent une punition ou une séance de torture.

La **perle de Ruul** (bouchée) est une boulette de gelée de couleur, qui offre un goût très aléatoire et surprenant, mais toujours délicieux, pour celui qui la mâche. Le goût varie selon la prise, mais peut évoquer un vin parmi les préférés du sujet, la tarte aux poires de sa grand-mère, ou même les baisers d'une amante disparue.

La **souffie-morte** (bouchée) est un petit friand à la viande, dont la farce contient un mélange d'épices. Le friand lui-même à un goût ignoble, entre pourriture et poussière. Il est possible, avec le temps, de s'y habituer, mais il faut de longs mois d'entraînement et de souffrances culinaires pour cela, sans compter les risques d'accoutumance. Si certains s'infligent cela, c'est parce que le reste du repas est sublimé de manière incroyable. Un déjeuner dans une cantine du fond du souk devient une délice de chaque instant, le pain rassi devient un gâteau pétri par les anges, et l'eau croupie a la fraîcheur d'une source magique.

Le **Pourroush** (sucre) est un bonbon au miel dans lequel est enfermé un criquet. Son effet principal est de parfumer la sueur du porteur, qui dégoûte et fait fuir les insectes. Idéal pour éviter les moustiques, aussi longtemps qu'on a des bonbons à sucer. Car une fois l'effet terminé, la sueur se sucre subitement et l'effet s'inverse.

La **baguette de Mariene** (sucre) est une sucette, en vogue parmi les garçons, car elle est supposée favoriser la virilité et entretenir l'érection. En réalité, elle n'a pas de véritable effet à part un goût rafraîchissant, mais aucun client n'ayant osé se plaindre d'une panne après en avoir pris, la baguette reste un succès dans toute la Nation.

Les **tiges, cigares et barreaux** sont un bon exemple de babioles. Conçus au départ pour utiliser les restes d'épices simples, afin de réduire les pertes, c'était un produit de seconde zone, réservé au bas peuple. Le succès du produit auprès des Piorads en a fait une véritable industrie, mais la tige fine consommée dans la Nation, reste un produit secondaire, un peu mal vu. Les gens bien-nés lui préféreront la pipe.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

GLADIATURE : LES ARÈNES DE PÔLE

LE GRAND-SAUT

N°76 - 22 FÉVRIER 2016

Cette semaine, nous revenons sur le thème de la gladiature dérigione, avec une visite de quelques arènes de Pôle.

Voilà.

...

Voilà, voilà.

Punaise, je déteste ça quand je ne trouve rien de drôle ni de vaguement intéressant à mettre dans l'édito. J'ai l'impression de lancer le Chagar à vide, sans élan ni rien. Bon je me rassure en me disant que moins d'un lecteur sur six doit lire cette colonne, et que du coup ça ne change pas grand-chose, mais quand même !

Et encore pire, là, d'un coup, je me demande si je n'ai pas déjà fait une intro dans ce genre. Rhaaaa ! Je ne vais quand même pas me taper toute la collection juste pour vérifier. Si ? Allez, non. Un maniaque de CasusNo va bien se fader le boulot juste pour me mettre le nez dedans, et on bottera en touche en disant que c'était de l'humour méta. C'est bien l'humour méta. Ça n'a pas besoin d'être vraiment drôle, et les gens sourient quand même pour avoir l'air de bien saisir l'ironie stylistique et la finesse de la chose.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



Commençons par une arène « classieuse », dont le style architectural imite les amphithéâtres elfiques du palais. Ceux-ci sont toujours de taille modeste. Il faut croire que les elfes préféreraient les spectacles intimes, quand ils n'étaient pas occupés à opprimer et génocider le reste du continent. Le Grand-saut, contrairement à ses modèles, est franchement imposant. C'est une des plus grandes arènes de Pôle. Elle est construite contre la muraille d'une terrasse elfique, à la limite de l'antique cité chimérique, dans le quartier 217⁽¹⁾ pour être précis.

L'arène doit son nom à une large dalle de pierre polie située au pied de la muraille. Cette dalle date de l'époque elfique et son centre est enfoncé, comme si quelque-chose – ou quelqu'un – de très lourd s'y était écrasé. Dès les débuts de l'Empire, cette dalle a servi pour des exécutions capitales. Le condamné était précipité du haut de la muraille jusque sur la dalle. Après la construction de l'arène ces exécutions spectaculaires – et salissantes – continuèrent, s'intégrant aux spectacles et attirant toujours une foule nombreuse. Avec le temps, la pratique passa de mode et cela fait bien deux siècles que ce genre de sentences n'est plus prononcé, sans pour autant avoir été rayé du code pénal impérial.

L'arène du Grand-saut est un fleuron de l'industrie poliënnne du divertissement. Des spectacles, tous styles confondus, y sont organisés chaque semaine, et les gradins ne désemplissent pas. Entre deux événements majeurs il est possible d'assister aux entraînements, ou à de petits spectacles dans les trois petites arènes annexes.

Le Grand-saut fait vivre le quartier qui l'entoure, au point qu'il est connu sous le nom de quartier du Grand-saut. Toute l'économie locale tourne autour de l'arène. Le précédent régisseur de l'arène, Dilton Frémère était même chef de quartier, comme pas mal de ses prédécesseurs. Ses accointances avec la fronde⁽²⁾ lui coûta sa tête en 1036 dN et sa fille Servane reprit le gestion de l'arène. À cause des choix politiques de son père, il lui fut interdit de briguer le poste de chef de quartier. Qu'à cela ne tienne, ce fut l'ancien gladiateur vedette Béren Sturd qui obtint le poste. Que Servane et Béren soient en couple depuis leur plus tendre adolescence n'est, bien sûr, qu'un détail insignifiant... tout comme le fait que Béren soit le demi-frère de Servane (par leur mère). Ce dernier point est un secret bien gardé, pour lequel ils ont déjà tué.

Il y a deux ans, un amoureux éconduit ne trouva rien de mieux à faire que de se suicider en plein spectacle. Il sauta du haut de la muraille et vint s'écraser au milieu des gladiateurs, tout ça pour impressionner sa belle qui assistait aux combats. La donzelle ne fut pas impressionnée, mais l'incident lança une mode morbide. Servane Frémère est maintenant obligée de faire garder le parapet qui surplombe son arène, pour éviter qu'un suicidé ne lui esquinte un gladiateur en tombant dessus.

Figures marquantes du Grand-saut

Servane Frémère – 48 ans – une femme d'affaire efficace relativement dépourvue de scrupule. Elle sait se montrer charmante et mondaine, mais au final seul le bien-être financier de sa famille lui importe vraiment.

Béren Sturd – 43 ans – Fils d'un gladiateur vedette du Grand-saut, Béren a été pendant de longues années un des meilleurs pêcheurs du circuit classique. Maintenant il est chef de quartier, propriétaire de plusieurs bouges et entraîneur d'une écurie de gladiateurs en contrat avec le Grand-saut. Et sinon, une sale rumeur prétend qu'il aurait mis fin à sa carrière pour éviter un combat qui l'aurait opposé à Tibaud Brise-muraille, à l'époque ou celui-ci commençait tout juste sa carrière.

Sylvia la teigne – 21 ans – La fille cadette de Béren et de Servane est membre de l'écurie de son père. Elle combat sous la parure du précieux. Elle aspire à atteindre la même notoriété que son père et son grand-père. Elle a encore du chemin à faire, mais son agressivité exubérante et son sens inné du spectacle lui ont déjà gagné un fan club conséquent. Son petit défaut : elle est émotionnellement très instable.

LA BASSE-FOSSE

Les sous-sols de la rive gauche de Pôle regorgent de vieilles carrières. Du temps de l'extension de Pôle, elles fournissaient de la pierre de construction et des pavés. Aujourd'hui elles servent d'entrepôts, de citernes, de marchés souterrains, de bouges crapuleux... La liste est longue.

La Basse-fosse est construite dans une carrière des Larmiers⁽¹⁾ (quartier 314). C'est un établissement à la fois sordide et réputé. Il y a une vingtaine d'années c'était juste un bordel connu pour la qualité de ses prestations déviantes. C'est en constatant qu'il accueillait de plus en plus d'érudits, de bourgeois et de nobles que Monsieur Gaspon – le patron de l'époque – eut l'idée de proposer des spectacles de théâtre, en plus des services habituels de son bouge. Pour diverses raisons, la première représentation se termina par un bain de sang. L'expérience faillit coûter la vie à Monsieur Gaspon, mais les clients étaient ravis. Et ainsi, après quelques réaménagements et l'aide de plusieurs mécènes, la Basse-fosse devint une arène on-ne-peut-plus officielle, sans pour autant cesser ses autres activités.

La Basse-fosse aurait pu demeurer une de ces nombreuses arènes de style libre sans grande classe, si Madame Istelle n'avait succédé à Monsieur Gaspon. Sous son impulsion, l'arène se mit à programmer des spectacles respectueux du code Munérial, mais en conservant son cachet crade et sanglant. Le pari fut payant et de plus en plus de fans du style classique viennent profiter du « mariage du code et de la fange », pour reprendre l'accroche publicitaire de l'arène. La seule vraie entorse au code dont Madame Istelle se rend régulièrement coupable, c'est d'enfiler des parures sur de jeunes gladiateurs qui devraient combattre en novice. Vu le taux de mortalité de son arène, ce n'est pas surprenant.

Un des spectacles les plus prisés de la Basse-fosse suit la règle de « l'arrogance des gradins ». Cet article du code Munérial autorise un gladiateur à défier la foule. Le premier spectateur qui se manifeste descend dans l'arène et combat le gladiateur après avoir revêtu une tenue de novice. À la Basse-fosse c'est toujours « la furie d'Istelle », une gladiatrice sekeker, qui défie le public. Si le spectateur l'emporte, il gagne un pactole substantiel. S'il échoue il touche une petite somme en guise de prix de consolation. Il faut dire que la furie d'Istelle ne laisse jamais partir un perdant sans lui avoir coupé quelque chose, le plus souvent quelques doigts ou une oreille.

Figures marquantes de la Basse-fosse

Madame Istelle – 70 ans – une vieille dame maigrelette au regard d'acier. Une consommation régulière et maîtrisée d'épice lui permet d'avoir une santé remarquable pour son âge. C'est une femme d'affaire retorse, voire même cruelle, mais c'est aussi une passionnée d'histoire et d'art classique. Elle connaît beaucoup de monde, tant dans les hautes sphères que dans la pègre. Cela fait d'elle une alliée intéressante, ou une ennemie redoutable. Elle porte un Ceste instinctif nommé Dgrizz.

Aden an Zeraya – 35 ans – le médecin et l'épicier de la Basse-fosse. Il dirige une petite équipe chargée de prendre soin des prostitués et des gladiateurs... et, oui, certains pensionnaires cumulent les deux fonctions. C'est un sadique consciencieux qui opère toujours sans anesthésie, et souvent en public (il y a des gens qui paient pour cela).

La furie d'Istelle – 15 ans – une jeune guerrière mutilée dont l'agressivité est entretenue par Aden à l'aide de tortures et d'épices. L'actuelle furie d'Istelle est la quatrième à porter le nom. Chaque fois que la furie meurt, Aden en fabrique une nouvelle. Oui, il n'y a jamais eu de véritable Sekeker à la Basse-fosse, que des imitations très réussies. Je vous laisse imaginer ce que des Sekekers penseraient de cette histoire.

VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

Voici de rapides esquisses d'autres arènes intéressantes.

L'ARÈNE DU SURADAR

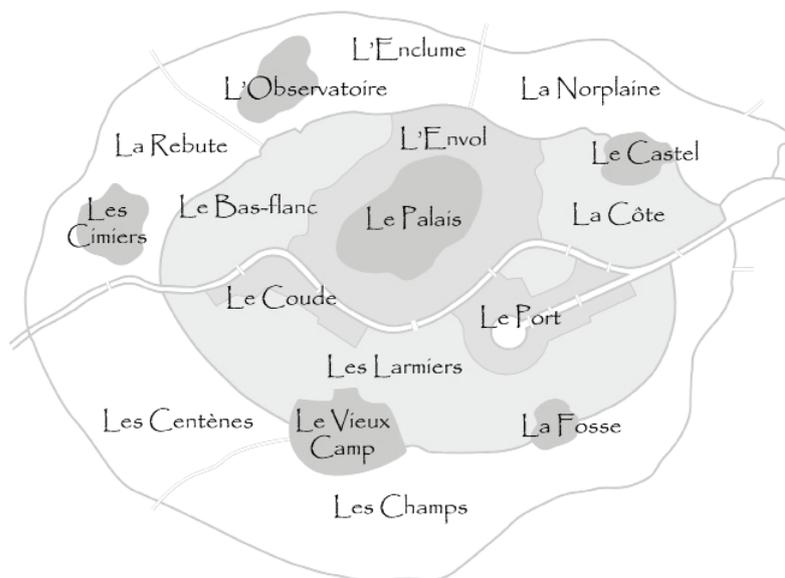
Cette arène située dans la Rebutie (quartier 148), appartient à l'armée impériale. C'est ici que s'entraînent les meilleurs gladiateurs-soldats de Pôle. Les spectacles qui les mettent en scène attirent des foules nombreuses. Tous les événements gladiatoriels de l'arène du suradar servent, d'une manière ou d'une autre, à faire du racolage pour l'armée. Les bouges alentours sont remplis de recruteurs.

L'ARÈNE DE RUBIS

Une petite arène construite dans un amphithéâtre elfique de l'Envol (quartier 15). Elle est gérée, pour le compte des Joyaux de Pôle, par Amrant, une Épée en cristal elfique rouge. L'écurie du rubis n'accueille que des précieux, des retors et des faux-démunis. Là-bas les duels sont des bijoux de classicisme, souvent chorégraphiés à l'extrême.

ARÈNE ACKO ROTEL

L'arène de Bercyl est la plus grande arène des Centènes. De grands bâtiments, plusieurs lices, et même une vaste cour permettant des spectacles un peu plus variés. Un réussite. Toutefois, la meilleure arène n'est pas à l'abri des appétits financiers les plus vils, et suite à de sombres manoeuvres, elle appartient depuis peu au riche marchand Acko Rotel. D'où son changement de nom. L'arène Acko Rotel est maintenant un temple du consumérisme. La qualité des spectacles stagne alors que les vendeurs de produits dérivés se multiplient. Tout y passe: armes encore couvertes de sang, fragments d'armure, statuettes, mèches de cheveux, fioles de sueur, de semence ou de sang, etc. Il manque bien deux ou trois produits sur les étals, mais puisqu'il s'agit surtout de la dignité, du respect du public et de celui du sport, ça ne gêne personne.



LES MILLE-FRISONS

L'arène « Pertolian Strad » était un petit établissement plutôt bien placé dans le Bas-flanc⁽¹⁾ (quartier 118) mais dont la réputation stagnait lourdement. Pour commencer, personne ne se souvenait de qui était Pertolian Strad, mais en plus, le régisseur de l'époque était un lourdaud sans aucune inspiration. En 1025 dN un Alweg plein de bagout gagna l'arène lors d'une mémorable partie de dés. Le gagnant, un certain Karim Ajmedab, n'y connaissait rien en gladiature, mais il débordait d'enthousiasme. Avec l'aide de quelques cousins et d'une jeune aventurière dérigione nommée Aurore Serdi, il transforma l'arène Pertolian Strad, la renommant au passage « Arène des Mille-frissons »⁽³⁾. Il fallu quelques années de travail acharné, mais désormais les Mille-frissons sont connus dans tout Pôle comme le joyaux du style libre. Le lieu, assez intime, interdit les spectacles de grande ampleur, mais les combats y sont toujours d'une intensité et d'une inventivité extravagante.

Une des grandes forces de Milles-frissons sont les combats animaliers. Karim Ajmedal a le chic pour récupérer des bêtes exotiques et dangereuses, ce qui lui vaut la reconnaissance éternelle des défenseurs de ce genre de spectacle. Karim organise tous les ans une deinonycade (on vous laisse deviner de quoi il s'agit), dont les places s'arrachent à prix d'or.

L'écurie des Mille-frisson est l'autre atout majeur de l'arène. Elle ne compte qu'une dizaine de gladiateurs permanents, mais ce sont tous des spécimens aussi compétents que haut en couleurs, dont le « roi » n'est autre que Tibaud Brise-muraille⁽⁴⁾ himself ! Karim et Aurore mènent une politique de partenariat fort avec plusieurs autres arènes afin de varier les spectacles autant que possible.

Figures marquantes des Mille-frissons

Karim Ajmedal – 55 ans – un petit gars rondouillard toujours souriant. Il déborde d'idées extravagantes et truculentes, dont la moitié est rejetée par ses collaborateurs. Mais l'autre moitié est ce qui donne à l'arène son aura d'excellente loufoque.

Aurore Serdi – 37 ans – Cette splendide dérigione aux cheveux de miel a été la première investisseuse de l'arène, dont elle est maintenant la cogérante. Elle est également la médecin de l'écurie des Mille-frissons, ainsi que la confidente de Tibaud. Elle est aussi essentielle que Karim au succès de l'arène. Enfin, Aurore est une fille transgenre dont le passé de jeune garçon reste un mystère.

Tibaud Brise-muraille – cf. Page 363 du livre de base, Lorsqu'il participe à des duels classiques, Tibaud revêt la parure de la brute,

Stefan le tourbillon d'acier – 18 ans – dernier arrivé de l'écurie, Stefan est un jeune gladiateur très prometteur, porteur d'une Épée-courte nommée Kopel. Stefan porte la parure du retors. Pour la petite histoire, il se nomme en réalité Stefie. Elle a grandi chez les Sekekers mais a fuit son peuple en devenant porteuse d'Arme. Elle cache ses origines derrière son identité de gladiateur mâle, craignant que son passé ne la rattrape un jour. Stefan et Aurore sont devenus amants, c'est de notoriété publique, en revanche peu de gens savent que dans ce couple, le pénis n'est pas là où on s'y attendrait.

(1) Les noms des grandes zones de Pôle (l'Envol, le Coude, la Fosse) et les numérotations des quartiers sont issus de l'aide de jeu « Les cartes », où nous vous proposons, en plus d'une version imprimable des cartes de livre de base, un petit bonus sur Pôle. La numérotation des quartiers était déjà « visible » dans Métal, page 109, mais le livret propose une version A4 nettement plus reposante pour les yeux.

Notez que la seule raison pour laquelle ces infos ne sont pas dans un Chagar enchaîné, c'est que le zine n'était pas né à ce moment là.

Vous trouverez le document à l'adresse suivante :
<http://www.badbuta.fr/site/bloodlust/les-cartes>

(2) À Pôle, le terme « la fronde » désigne la faction de courtisans éliminée par Bert III en 1036 dN (cf. Métal page 90). Selon la version officielle, ces gens conspiraient pour tuer l'Empereur et placer l'un des conjurés à sa place.

(3) Vous êtes prié de faire rouler ce nom quand vous le prononcez. Toute platitude, toute fatigue est à exclure. Lorsque vous nommez les Milles-frissons, vous devez paraître au bord de la crise d'épilepsie. Glissez vous un instant dans la peau de l'insupportable braillleur de Danse avec les stars, et vous aurez le ton qui convient.

(4) Mais si, voyons, Tibaud ! Le monstre sympa ! Le gladiateur à tête de taureau ! En page 363 de Métal ? Non ? Toujours rien ? Et si je vous mets un gros dessin de la bête juste à côté de cette note ? Ça vous aide un peu ?



BLOODLUŠT

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES ROIS DU NORD

N°77 - 7 MARS 2016

Avec les annonces de la semaine dernière, et après vos nombreuses réactions sur les forums et dans les commentaires du site, je propose un peu de calme, histoire de se reposer.

Voici donc un chagar sans risque, sans grande révélation, mais à la fois utile et décoratif. Si si, promis. Regardez comme ces pages sont aérées et comme les jolies polices ressortent sur le blanc crémeux du papier. C'est beau, non ?

Cet article abordant les hautes sphères de la politique piorade, je recommande la relecture préalable des pages déjà publiées sur le sujet :

- Société piorade (Métal p. 34/37)
- Atlas des royaumes (p. 138/143)
- Chagar n°42 sur les familles nordhes

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



La société piorade n'est généralement pas classée parmi les « civilisées » de Tanæphis. On limite souvent cette catégorie au tiercé Dérigions-Batranobans-Voroziens. Pourtant, le Nord est une structure assez stable, malgré le bouillonnement interne qui l'agite.

Ce bouillonnement est composé de deux mouvements perpétuels. Il y a, pour commencer, celui des jarls qui se succèdent, généralement par lignée familiale ou la force brute. Dans presque chaque bänd, il y a une incertitude permanente sur le successeur du jarl actuel. On trouve toujours des hommes ambitieux qui ont des idées sur la meilleure manière de diriger, ou au moins des idées qu'ils trouvent meilleures que celles du jarl – et quelques brutes motivées par le pouvoir, même sans idée d'aucune sorte.

Le second mouvement est celui des alliances locales, entre les villages voisins. Selon la puissance des jarls, ils peuvent vouloir prendre sous leur aile les villages voisins, parfois en forçant la main au futur protégé, ou en l'arrachant à la protection d'un autre jarl. Le schéma des alliances et des dominations locales est sans cesse en évolution, et les nordiques ont, depuis longtemps, renoncé à en tirer un plan.

Dans la pyramide féodale, il n'y a que deux endroits où ce bouillonnement se calme pour n'être plus qu'un frémissement : tout en bas de la pyramide, et à son sommet.

Tout en bas ?

Pour les plus petits villages, les notions de dominations ne sont pas un soucis. Un village dominé le reste le plus souvent, parce qu'il n'a pas les moyens de faire mieux, et que ceux qui le dominent s'empareront de toute nouvelle ressource inattendue. Il y a des exceptions bien sûr, et une Arme-Dieu, par exemple, peu facilement aider un village à sortir de sa torpeur pour s'élever dans le schéma local. Mais ce ne sont que des exceptions ou des aventures locales.

Côté « valse des jarls », les choses sont aussi assez calmes. Cela vaut le coup de se battre pour dominer un village riche ou une vallée fertile. C'est plus difficile quand le coin est déprimant et que le jarl ne règne que sur une poignée de bouseux. Il y a aussi des exceptions, mais le pouvoir est souvent moins prisé dans les hameaux de la base. Dans ces coins là, si le jarl meurt, on désigne en groupe le successeur logique, ou on organise un tournoi entre quelques prétendants. Et on évite les combats à mort, car perdre une poignée de gros-bras serait dangereux, avec les moissons ou la saison des chasses qui commencent. Si le jarl meurt « au combat » et cède sa place, ce sera souvent après une engueulade de voisinage, une bagarre d'ivrogne ou une affaire de fesses.

Tout en haut ?

Aux sommet des pyramides des trois royaumes, la situation est différente. Ici, ce n'est pas le peu qu'il y a à gagner qui calme les choses, c'est tout ce qu'il y a à perdre. Les Piorads sont fiers de leur système basé sur la force et la puissance militaire, mais cela ne les empêche pas de s'apercevoir qu'une lutte trop ouverte au sommet de l'état serait une catastrophe. Un affrontement trop long, des chocs de successions, ou pire, un statu quo lors du conflit et une latence du pouvoir, et c'est tout le royaume qui se soulève ou se brise. Alors malgré la gloire et la puissance qu'il y a à lutter pour la couronne, le réalisme reprend ses droits, et on se met à faire de la... politique⁽¹⁾.

Les familles nordhes (Chagar n°42) sont nées – en partie – pour faciliter cette stabilité des hautes sphères de l'état. Lorsque les écoles nordhes s'établirent, elle permirent une plus grande communication entre certaines grandes familles ou factions. Cela permet d'éviter quelques malentendus, et de briser dans l'oeuf bien des montées de tension inutiles. Tout n'est pas rose, mais au moins, on se parle avant de taper, et on organise les conditions et les enjeux des combats.

(1) Je suis navré d'aborder ici un sujet aussi banal, terre à terre et déprimant que la politique. Vraiment. Si cela peut vous rassurer, c'est exceptionnel et nous essaierons ne pas le refaire trop souvent. Promis, ces pages resteront un défouloir puéril et navrant aussi souvent que possible. Tenez ; avant de reprendre votre lecture, accomplissez ce petit exercice avec moi. Imaginez un Hysnaton musclé et plein de cicatrices. Un gros, avec des cornes et une armure trop balaise pour lui. Vous visualisez ? Bien. Et là, il est dans une basse-cour, avec son pantalon sur les chevilles. Et il sodomise une poule ! Non ! Encore mieux, un dindon ! Aussi ridicule, aussi rigolo, avec de meilleurs effets sonores. Et tout ça juste pour faire plaisir à son Arme. Voilà. Vous souriez. Vous êtes rassuré. C'est Bloodlušt. Enjoy.

ORIGINES ET HISTOIRE DES ROYAUMES

Les royaumes modernes sont le fruit d'une longue évolution, datant de l'arrivée des Piorads dans le Nord. Cette évolution se découpe facilement en cinq grandes époques.

La ruée (100 dN / 50 dN)

Arrivée des Piorads et lutte contre les peuples installés. Aucun royaume en place, mais le grand ost se fractionne peu à peu pour s'installer dans les zones conquises ou poursuivre la conquête du Nord.

Les foyers (50 dN / 340 dN)

Les peuples always du Nord ont été chassés ou intégrés. Les clans unis lors de la conquête se scindent en alliances locales, s'affrontent pour dominer une région, ou règlent de vieux conflits mis de côté pendant les guerres.

Il y a une foule de petits royaumes instables, qui se créent ou s'effondrent au gré des alliances. La géographie et le hasard des installations fixent un schéma global où se joueront les parties à venir. À cette époque, on estime qu'il y a, selon les aléas des guerres et des alliances, entre trente et nonante royaumes de tailles variées. Oui. À l'époque ils disaient nonante, ces barbares.

Les hurles (340 dN / 435 dN)

Pour prendre l'ascendant sur leurs voisins, de nombreux royaumes du sud multiplient les attaques vers les terres de l'empire dérigion.

D'abord lucratives, ces tentatives se retournent contre les royaumes des Marches quand ils subissent de violentes attaques des royaumes du nord pour s'emparer des richesses dérigionnes. La guerre générale provoque un réarrangement des royaumes, qui ne sont plus que neuf après la crise.

- Byrd
- Les hautes-marches
- Varnir
- Les basses-marches
- Rockford
- Kénink (Basses-terres, au sud de l'Amiss)
- Durens
- Argand (Basses-terres, au nord de l'Amiss)
- Le Laurenai

Derniers détails à régler (450 dN / 800 dN)

Les hautes-marches disparaissent en 450 dN, après la grande guerre contre les Thunks, et sont intégrés au Byrd. Ce royaume prend maintenant en charge une bonne part de la défense contre les Thunks, et tire une grande gloire de ce combat. Si Byrd n'est pas le plus riche des royaumes, il attire de nombreux combattants motivés, et les premières écoles nordhes naissent sur ses terres.

En 578 dN, un groupe de piorads trop curieux s'enfoncent dans une citadelle source du mur blanc. Quelques jours plus tard, la rivière qui jaillit de la citadelle se charge de sel, et le sud des basses-terres de Ross devient peu à peu un désert aride. Seul le Laurenai survit, grâce à l'eau du lac qui vient de l'Amiss et des montagnes de Varnir.

Cette situation brise le statu quo entre les deux royaumes des basses-terres, qui entrent en conflit. Rockford les laisse faire un moment, puis affronte leurs armées affaiblies et met tout le monde d'accord. À présent, les basses-terres lui appartiennent.

Le Laurenai refuse de se soumettre, et grâce à son éloignement, parvient à conserver son indépendance. En 620 dN, à la mort du Roi de Laurenai, le petit royaume décide de ne pas couronner de successeur. Les jarls de Palav, de Sept-forges et de quelques gros bourgs prennent les décisions en commun, selon les besoins et ressources de chacun. Ce système inédit, inimaginable au cœur des royaumes, marche plutôt bien ici.

Durens s'empare des basses marches en 650 dN, officiellement pour mettre fin à des combats à la frontière de son royaume. En réalité, Durens ne fait que prendre de l'ampleur pour concurrencer Byrd et Rockford. C'est le début de la course à l'ambition de Durens, qui se terminera bientôt par une chute brutale.

Le royaume de Durens vacille après le départ de son roi en 787 dN. Le roi meurt en exil, et après des combats incessants, le royaume s'effondre en 800 dN. Byrd s'étend un peu vers le sud, mais renonce à s'emparer de toutes les marches, pour conserver une taille de territoire gérable.

L'âge moderne (après 800 dN)

Aujourd'hui, il ne reste donc que trois véritables royaumes dans les terres piorades – Byrd, Rockford et Varnir – et donc trois souverains. Vous trouverez quelques éléments sur ces figurants dans le livre de base (cf. page 144).



Dans les Marches, le Laurenai, les Griffes et les Hurlleurs, les rapports entre jarls sont les mêmes. Simplement, les liens sont plus locaux, sans grand roi ni pyramide unique. Enfin, dans les Foulées, chaque troupe heister se gère seule, plus intéressée par les chagars que par le pouvoir des hommes.

La situation globale est restée relativement inchangée durant deux siècles, mais quelques Armes ambitieuses, une bande de Porteurs mal-embouchés ou un meneur imaginaire n'auront aucun mal à y mettre leur grain de sel, n'est-ce pas ?

SUCCESSIONS ?

On l'a dit, les choses sont plus calmes, moins incertaines, au sommet de la pyramide féodale. Mais c'est la seule différence entre la situation d'un roi et celle d'un jarl quelconque. Vous savez ce qu'est un jarl ? Ne vous posez pas trop de questions sur les rois. Ce ne sont, au fond, que des « jarls-alpha ».

Voilà. Les rois sont des jarls – presque – comme les autres. Pour arriver là, un de leurs ancêtres a dû se battre, se faire des alliés, et finalement s'imposer. Un jour, à force de coups de hache et de coups de pète, il a dominé les autres prétendants et pris le pouvoir. On serait tenté de dire « pris le pouvoir sur un royaume entier », mais en fait, il suffit de conquérir la bänd de Byrd pour conquérir son royaume, qui suivra sans hésiter celui capable d'un tel exploit. La vraie différence entre cette conquête et celle d'un simple village, c'est que les concurrents sont plus féroces, plus organisés, et qu'ils ont déjà des plans, des alliances et des hommes dans la place.

Voilà pourquoi les lignées de jarls durent plus longtemps à la tête des royaumes. Voilà pourquoi les guerriers sont meilleurs dans les capitales, et pourquoi tout paraît pourtant plus calme. Et voilà aussi pourquoi, quand une guerre pour le trône éclate, elle est d'une brutalité sans pareille, afin d'être aussi définitive que rapide. Pour le bien du royaume et la gloire du vainqueur !

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°78 - 23 MARS 2016

Voici une nouvelle version du système Métal Léger, que vous aviez déjà pu apercevoir dans le tout premier kit de démo de Bloodlust Édition Métal.

C'est une version repensée, plus cohérente et plus travaillée, destinée à ceux qui n'ont pas trouvé leur bonheur avec la version complète de Métal.

Notez que ce n'est pas une version « révisée » de Métal, mais bien une version allégée. Métal Léger est destiné aux gens qui préfèrent des jeux un peu moins crunchis et plus rapides, quitte à perdre un peu de précision ou de jeu technique.

NOTE DE L'AUTEUR

Si les règles présentées ici sont complètes et utilisables sans besoin d'un autre document technique, ce livret n'est toutefois pas un « stand-alone ». Vous aurez besoin du livre de base de *Bloodlust Métal* pour toutes les informations liées au monde, et pour les descriptions « précises » de certains pouvoirs et concepts.

Métal Léger est destiné à évoluer, à mesure de nos tests et découvertes des points à améliorer. D'ailleurs si vous décidez de jouer avec cette version, nous sommes preneurs de tous vos retours.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce Chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



BLOODLUST / MÉTAL LÉGER - VER. 2.1

Bloodlust Édition Métal révisité à 20.196 de matière crunch

Ce document présente la version 2.1 du système « Métal Léger ».

La version mise à jour sera régulièrement postée sur le site BadButa, après corrections et ajustements, en fonction de vos retours et des tests complémentaires effectués.

LE PERSONNAGE

Un personnage, du point de vue technique, est défini par ses compétences, ses aspects, ses désirs et deux moniteurs d'état.

Les Compétences

Les compétences représentent des domaines d'expérience larges. Leur utilisation s'affine grâce aux aspects dont dispose le personnage.

Athlétisme – Pour les actions physiques, les mouvements et les acrobaties diverses.

Combat – Pour se battre, tuer et survivre.

Discrétion – Pour ne pas se faire remarquer, mais aussi pour certaines activités de malfrat nécessitant un bon sens de la furtivité.

Érudition – Pour le savoir, la culture, tout ce qu'on peut apprendre dans des livres.

Perception – Pour la fouille, le repérage, l'empathie et l'usage général des sens.

Présence – Pour les interactions sociales : manipuler, convaincre, commander, etc.

Savoir-faire – L'artisanat, le bricolage, la conception ou les réparations.

Spéctacle – Tout ce qui relève des arts vivants – danse, comédie – mais aussi le mensonge et le fait de se glisser dans un rôle ou un état d'esprit.

Survie – Voyager, s'orienter, se nourrir, chasser... bref, ne pas mourir dans la nature.

Porteur – Utiliser les pouvoirs de son Arme, savoir interagir avec elle.

Résistance – L'endurance et la capacité du personnage à résister à la fatigue.

Volonté – La force mentale et la résistance au stress.

Les compétences ont des scores allant de (1) à (5) rang :

- (1) – Niveau commun. Tout le monde a au moins (1) dans toutes les compétences.
- (2) – Indique un domaine d'activité habituel du personnage.
- (3) – C'est un niveau professionnel, un talent essentiel dans l'activité du personnage.
- (4) – Comme le niveau (3), mais le personnage a un haut niveau de compétence.
- (5) – Un maître en la matière, hautement compétent et polyvalent.

Les Aspects

Il s'agit d'un ensemble de phrases courtes qui décrivent le personnage, ses capacités, ses domaines d'expériences et ses spécificités. Les aspects peuvent aussi recouvrir des handicaps ou des traits négatifs.

Les détails d'aspect [règle optionnelle]

Sous chaque Aspect on note des détails qui se rédigent en un ou deux mots. Il s'agit d'éléments ou de spécialisations de l'Aspect que le joueur veut mettre en exergue.

L'EXPÉRIENCE

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

- 1 à 3 points par séance
- Bonus de 1 à 2 en fin de scénario

DÉPENSER L'EXPÉRIENCE

Les compétences

Score > total d'expérience

Rang (2) – 5 pts

Rang (3) – 10 pts

Rang (4) – 20 pts

Rang (5) – 40 pts

Les aspects

Nouvel aspect – 10 pts

Nouveau détail – 5 pts

(au maximum 3 détails par aspect)

Les Désirs

Les cinq désirs sont Connaissance, Plaisir, Pouvoir, Richesse et Violence. Vous trouverez leurs description en page 256 de Métal.

Les désirs ont des scores allant de (1) à (5) :

- (0) – Rejet ou dégoût du désir
- (1) – Désir faible
- (2) – Désir ordinaire
- (3) – Désir marqué
- (4) – Désir majeur
- (5) – Désir incontrôlable

Les moniteurs d'états

L'état du personnage est défini par deux moniteurs : la Fatigue et la Tension.

Chaque moniteur est composé de 4 lignes dont le nombre de case dépend d'une compétence :

- **Fatigue** – Résistance + 3 cases / ligne
- **Tension** – Volonté + 3 cases / ligne

Chaque ligne correspond à un seuil de réussite de plus en plus élevé : 6, 9, 12, 15.

CRÉER UN PERSONNAGE

Les compétences

- Toutes les compétences commencent à (1).
- Le joueur répartit 12 rangs entre les compétences.
- Il ne peut prendre qu'une compétence à (4), et seulement avec l'accord du meneur.
- Le joueur ne peut investir de points dans la compétence Porteur que si le personnage était porteur d'Arme avant le début de la partie.

Les aspects

- Le personnage choisi 3 aspects
- Un de ces aspects donne des informations sur son peuple et ses origines. Les autres représentent des domaines d'expérience.
- Si la règle des détails d'aspect est utilisée, le joueur répartit 4 détails entre ses aspects.

Les désirs

- 12 rangs à répartir, avec un seul désir extrême possible – à (0) ou (5) rangs.

DEUX EXEMPLES DE PERSONNAGES

Azmir Eqmet

Athlétisme	3	Savoir-faire	2
Combat	2	Spéctacle	1
Discrétion	3	Survie	3
Érudition	1	Porteur	1
Perception	2	Résistance	2
Présence	1	Volonté	3

Aspects

- Batranoban des Renacles, du genre taciturne (*Garder le silence*)
- Vagabond prêt à tout pour survivre (*Esquiver*)
- Pilier de bouge avec toujours une oreille qui traîne (*Écouter, marchander*)

Désirs

Connaissance – 3
Plaisir – 3
Pouvoir – 2
Richesse – 2
Violence – 2

États

Fatigue – 5 cases / ligne
Tension – 6 cases / ligne

Stéfié la Hargne

Athlétisme	2	Savoir-faire	2
Combat	3	Spéctacle	3
Discrétion	1	Survie	1
Érudition	1	Porteur	1
Perception	2	Résistance	3
Présence	3	Volonté	2

Aspects

- Grande et belle Dérigione blonde, fille de Piorad (*Musclée*)
- Gladiatrice brutale en quête de gloire (*Hache d'arme, Cri de guerre*)
- Plein de contacts et d'amants dans la noblesse (*Rumeurs et potins*)

Désirs

Connaissance – 1
Plaisir – 3
Pouvoir – 4
Richesse – 2
Violence – 2

États

Fatigue – 6 cases / ligne
Tension – 5 cases / ligne

LES TESTS

ANNONCER UN TEST

Un test sert à gérer une action importante dans le déroulement de la partie. Cela peut être une passe d'arme, une infiltration, une fouille, etc.

Une action sert à atteindre un objectif qui est défini dans les grandes lignes avant d'effectuer le test. Il n'est pas utile d'être trop précis dans la définition et la description de l'objectif. C'est le résultat du jet de dés, ainsi que les circonstances, qui serviront à raconter précisément ce qui se passe.

Un test est toujours lié à une compétence. Le meneur indique quelle compétence est requise, en fonction des circonstances. Il annonce aussi la difficulté du test.

Le seuil de réussite

Le jet se fait contre un seuil de réussite (SR) qui dépend de l'état du personnage.

Pour connaître le seuil de réussite de son personnage, le joueur consulte les jauges d'état de sa feuille de personnage. La valeur du SR actuel est celle de la première ligne contenant encore des cases vides sur le moniteur le plus rempli.

Réunir la poignée de dés

La poignée de départ contient autant de dés que le score de la compétence indiquée par le meneur.

Il est possible d'obtenir plus de dés en gagnant des avantages. Voilà les différentes manières de faire :

- Avoir un aspect adapté à la situation. Si l'aspect proposé par le joueur ne cadre que de manière très limitée avec l'action, le meneur peut le refuser, ou accorder 1 seul dé (au lieu de 2 dés normalement).
- Faire un Effort, c'est-à-dire encaisser 1 point de Fatigue ou de Tension, selon les circonstances.
- Faire une Préparation (voir ci-dessous : Préparation).

Chaque avantage ne peut être utilisé qu'une seule fois par test et permet alors d'ajouter 2 dés à la main.

Une Arme-Dieu ou un épice peut éventuellement donner un bonus supplémentaire, allant de +1 à +3 dés.

La difficulté

La difficulté de l'action impacte directement le nombre de dés de la poignée.

- Normale – Test sans malus
- Difficile – Test à (-4) dés
- Très difficile – Test à (-8) dés
- Surhumain – Test à (-12) dés
- Si un aspect du personnage s'applique en faille – (-2) dés supplémentaires. On ne peut appliquer que deux failles au maximum sur un test.

La main ne peut pas contenir plus de 10 dés après avoir appliqué la difficulté, et avant la prise de risques.

Prendre des risques

Avant le jet, le joueur peut prendre des risques, en écartant des dés de sa poignée. Ces dés sont mis de côté, et ne seront pas lancés avec la poignée pour vaincre le seuil de réussite.

Chaque dé écarté ajoutera une qualité au résultat final, si le test est une réussite.

Quand le joueur choisit de prendre des risques, il doit écarter au moins la moitié des dés de sa main.

LE LANCER DE DÉS

Pour que le test soit réussi, la somme des dés lancés doit être supérieure ou égale au seuil de réussite.

Si la somme des dés n'atteint pas le seuil de réussite, c'est un échec.

Si le test est réussi, le joueur obtient une qualité par dé présentant une face paire.

Si le joueur a activé un aspect et que les circonstances et la narration sont cohérentes avec un détail de cet aspect (cf. page 1), le joueur ajoute une qualité. Il ne peut utiliser qu'un seul détail, même si plusieurs seraient valides.

Enfin, le joueur ajoute ses risques au nombre de qualités, et annonce le score final.

LA MAIN FINALE (récapitulatif)

La main finale est donc composée de la façon suivante :

- Score de la compétence
- + 2 dés si un aspect est activé
- + 2 dés si le personnage fait un effort
- + 2 dés en cas de préparation
- + 1 à 3 dés pour un bonus d'Arme ou d'épice.
- Puis on retire :
 - les dés de difficulté
 - 2 dés en cas de faille applicable(À ce stade, la main ne peut pas contenir plus de 10 dés)

Le joueur choisit alors de prendre des risques ou non.

S'il le fait, il écarte autant de dés qu'il le souhaite, mais au moins la moitié de sa main.

ÉVALUER LA RÉUSSITE

Le joueur et le meneur décrivent le résultat final de l'action en fonction de la réussite du test et du nombre de qualités. Il y a alors deux manières de lire le résultat, selon l'action et le choix du meneur.

Première possibilité – La lecture directe

- de 0 à 3 qualités – Réussite « Oui, mais... »
- de 4 à 7 qualités – Réussite « Oui »
- 8 qualités ou plus – Réussite « Oui, et... »

Deuxième possibilité – L'échelle de réussite

La réussite du test permet d'obtenir un résultat, qui sera amélioré en dépensant les qualités obtenues – obtenir plus de renseignement, finir une tâche plus rapidement, subir moins de dégâts, etc.

QUELQUES FINESSES

L'échec critique

Si le test est raté et que la majorité des dés lancés affichent des (1), l'action est un échec critique.

La préparation

Une préparation permet d'augmenter les chances de réussite d'un test en prenant son temps ou en s'appuyant sur des compétences complémentaires. Une préparation ajoute un avantage – 2 dés – à la poignée de dés.

Hors d'un combat, le personnage peut faire une préparation du moment qu'il a les moyens de prendre son temps ou de faire les préparatifs adéquats. S'il doit agir dans l'urgence il ne peut pas bénéficier de la préparation.

En combat, faire une préparation sur une action de combat nécessite d'utiliser une manœuvre. Des préparatifs préalables (piéger le terrain, repérer des cachettes ou des positions avantageuses) peuvent permettre d'obtenir un avantage comparable à celui d'une préparation.

Aider, assister, coopérer

Si un personnage reçoit de l'aide pour accomplir une action, cela peut avoir plusieurs effets techniques, à définir en accord avec le meneur :

- Cela peut permettre à un personnage d'entreprendre une action qu'il ne pourrait pas effectuer seul.
- Cela peut diminuer le degré de difficulté d'une action.
- Cela peut lui accorder un bonus en cas de succès, pouvant aller de 1 à 4 qualités.

Dans ce dernier cas, le bonus est égal au score de la compétence de l'assistant, divisé par 2. On ajoute 1 à ce bonus si l'assistant a un aspect approprié. Dans le cas d'un porteur d'Arme on applique le bonus de l'Arme à la compétence avant de faire la division.

UTILISER LES DÉSIRS

Les désirs et la Tension

- Si le personnage résiste à une pulsion forte, coche autant de cases que son score de désir.
- Si le personnage satisfait un désir d'une manière notable il décoche autant de cases que son score de désir.

Les désirs sur les tests

- Après avoir jeté les dés, le joueur peut activer un de ses désirs en faisant un effort (1 point de Tension). Le choix du désir doit être justifié et peut altérer la manière dont l'action se déroule.
- Le joueur relance autant de dés que le score du désir – dans la limite du nombre de dés qu'il a déjà lancé.
- Si l'action est ratée malgré tout, le personnage encaisse 1 point de Tension supplémentaire

LE COMBAT

FAIRE TOURNER L'INITIATIVE

Lors d'un combat, le temps est découpé en « passes ». Il ne s'agit pas d'une durée précises en seconde. Une passe est simplement le temps nécessaire pour que tout le monde agisse une fois.

Dans Métal léger, il n'y a pas de « score » d'initiative. En fait, l'initiative est plutôt une sorte de témoin, un marqueur, que les joueurs et le meneur vont se faire passer. Il n'est pas utile de matérialiser ce marqueur, à moins que cela amuse votre groupe.

Au cours d'une passe, chaque participant à l'occasion d'agir lorsqu'il reçoit l'initiative. Il peut alors effectuer 1 manœuvre et 1 action.

- Au début de la première passe de combat, le meneur détermine quel groupe agit le premier en fonction des circonstances. Ce groupe reçoit l'initiative.
- Quand un groupe à l'initiative, un de ses membres agit. C'est le groupe qui choisit le membre actif – le meneur choisissant seul dans le cas des figurants.
- Une fois que le personnage ou le figurant actif a terminé son action, l'initiative est normalement transmise au groupe adverse (à moins d'un Rush).
- Avant de céder l'initiative à l'adversaire, un membre du groupe actif peut annoncer un Rush. Cela signifie simplement qu'il veut agir tout de suite, plutôt que de céder l'initiative et de laisser agir un adversaire. Le personnage doit alors faire un effort. Un groupe ne peut faire cela qu'une seule fois avant de passer la main, et seul un personnage qui n'a pas agi lors de la passe peut faire un Rush.
- Si tous les membres d'un groupe ont agi lors de la passe, le groupe adverse conserve l'initiative jusqu'à la fin de la passe, sans devoir faire d'effort.
- Lorsqu'il reçoit l'initiative, un groupe peut renoncer à agir tout de suite, et rendre l'initiative au groupe adverse.
- Une fois que tous les participants ont agi, la passe est terminée et la suivante commence. Au début d'un tour, l'initiative est transmise normalement, selon sa position à la fin du tour précédent.

AGIR PENDANT SA PASSE

Lors d'une passe un personnage peut faire une manœuvre et une action.

- Manœuvre – Déplacement, préparation, ouvrir un truc, manipulation simple
- Action – Attaque, course, une seconde manœuvre.

ATTAQUER AU CONTACT

C'est un test de Combat opposé. Chaque combattant fait un test.

Pour savoir qui l'emporte on compare les qualités obtenues sur le test.

Celui qui emporte le test opposé inflige des dégâts à son adversaire, même s'il était le défenseur.

Le score de dégâts est égal à différence de qualité entre les deux tests.

Le défenseur peut choisir d'être purement défensif. Dans ce cas il obtient un bonus de 2 dés, mais il ne fait aucun dégât s'il remporte l'opposition. Il n'obtient même pas les effets d'une attaque réussie avec 0 dégât.

Si le défenseur n'est pas conscient de l'attaque, l'attaquant fait un test simple, sans opposition. En cas de réussite le défenseur encaisse la totalité des dégâts, en prenant bien sûr en compte sa protection, y compris celle venant d'une Arme.

Une personne inconsciente (assommée, endormie, etc.) n'est pas un défenseur. Elle n'a même pas les réflexes de défenses minimum qui rendent nécessaire le test d'attaque. Face à une cible inconsciente l'attaquant choisit le résultat de son attaque,

ATTAQUER À DISTANCE

Une attaque à distance est gérée par un test simple, sans opposition.

La difficulté d'une attaque à distance augmente d'un cran (-4d / -8d / -12d / impossible) par critères significatif :

La portée – la cible est plus loin que la portée optimum de l'arme (mais moins loin que la portée maximum).

La couverture – la cible est plus qu'à moitié couverte

La visibilité – forte pénombre, pluie battante, brouillard, etc.

Mouvement de la cible – la cible ou le tireur se déplace en courant, ou à dos de monture, ou autre truc du même genre

Taille de la cible – elle est petite : enfant, petit animal, ou alors elle est à terre

La proximité d'adversaires – le tireur est engagé au corps à corps

Plus tout autre critères logiquement contraignant dans le contexte.

On peut aussi prendre en compte des critères avantageux qui vont réduire la difficulté d'un cran chacun :

La portée – cible à courte portée (moins de 5m mais pas au contact)

Taille de la cible – elle est très grosse (mammouth, t-rex, etc)

LES DÉGÂTS

- Le score de dégâts est égal au nombre de qualités restantes sur le jet d'attaque.
- Le score de protection de l'armure est retiré au score de dégâts.
- Le personnage peut faire un effort pour réduire le score de dégâts de 2 points. Cela ne peut être fait qu'une seule fois pour un score de dégâts donné.

Lorsqu'il encaisse une attaque réussie, le personnage subit les effets suivants :

- 0 dégâts ou plus – 2 cases de Fatigue ou 2 cases de Tension (selon le contexte).
- 3 dégâts ou plus – Le personnage encaisse une Blessure (cf. page 6)
- 6 dégâts ou plus – Le personnage est temporairement HS
- 9 dégâts ou plus – Le personnage est définitivement HS

Tous ces effets sont cumulatifs. Un personnage encaissant 6 points de dégâts subit donc 2 point de Fatigue, une blessure, et s'effondre.

COUP SPÉCIAL

Un coup spécial est obtenu après un test d'attaque réussi en dépensant des qualités.

Les qualités utilisées pour un coup spécial ne comptent pas pour le calcul des dégâts.

Le joueur n'est pas obligé d'annoncer ses intentions avant de faire le test.

Cout	Effet
3 qualités	Mettre à terre, repousser, ou tout effet que la cible pourra annuler en utilisant une manœuvre
3 qualités	Infliger une faille qui durera 1 passe
5 qualités	Faire perdre sa prochaine manœuvre à la cible
5 qualités	Infliger une faille qui durera 2 passes
5 qualités	Désarmer la cible
5 qualités	Endommager l'armure de la cible. La protection baisse de 1. Ce résultat ne peut être obtenu que si la Menace de l'arme est au moins égale au score de Protection de l'armure quand elle est en parfait état.

LA SANTÉ

LES BLESSURES

Chaque fois que le personnage encaisse une blessure (3 points de dégâts ou plus sur une attaque), le joueur coche sur sa feuille la case contenant le seuil de réussite le plus bas qui n'est pas encore coché.

Quand un seuil de réussite est coché, les deux lignes de moniteur correspondantes sont considérées comme entièrement cochées. Tant que la blessure est cochée, ces deux lignes sont verrouillées et il est impossible d'en décocher les cases. Quand une blessure est soignée les deux lignes correspondantes sont déverrouillées.

Le joueur note la nature de chaque blessure encaissée par le personnage : Physique ou Mentale. Cela permet essentiellement de savoir comment le personnage devra être soigné.

Si le personnage encaisse une quatrième blessure il est définitivement HS. La nature de cette blessure détermine la manière dont le personnage est HS : il meurt si c'est une blessure physique, perd la raison si c'est une blessure mentale, etc.

LA RÉCUPÉRATION

Faire une pause

Après une scène où le personnage a encaissé de la Fatigue ou de la Tension, il est possible de faire une pause (une seule) d'une dizaine de minutes pour récupérer 1 case de Fatigue et 1 case de Tension.

Les périodes de repos

Une nuit de repos dans de bonnes conditions, ou une journée de détente permet de récupérer des points dans les deux jauges d'état :

- [Résistance] +3 cases de Fatigue
- [Volonté] +3 cases de Tension.

Soigner les blessures

Il faut une semaine de repos et de soins pour annuler une blessure (physique ou mentale). La présence de quelqu'un ayant un aspect approprié permet de réduire la période de soins de 2 jours.

Si les circonstances sont peu propices aux soins, il faudra réussir un test de Savoir-faire pour annuler la blessure.

L'ÉQUIPEMENT

LES ARMES

Les armes ont un score de Menace dont la valeur va de 0 à 5 points (4 et 5 étant des valeurs extraordinaires)

Le score de Menace s'ajoute au nombre de qualités obtenues sur le jet d'attaque.

Une arme de qualité pourra avoir un bonus de +1 à son score de Menace

- Arme simple ou improvisée – Menace +1
Arc de chasse, Bâton, Fouet, Fronde, Javelot, Hachette, Massue, Stylet
- Arme légère – Menace +1, arme d'appoint
Ceste, Dague, Épée courte, Main Gauche, Targe

- Arme de guerre – Menace +2

Arc de guerre, Arbalète, Ceste lourd, Chaîne, Cimenterre, Épée bâtarde, Épée longue, Épieu, Glaive, Fléau d'arme, Fleuret, Hache, Lance, Masse d'arme, Rapière

- Arme lourde – Menace +3, arme à deux mains, encombrante

Arbalète lourde, Cimenterre à deux mains, Épée à deux mains, Hache à deux mains, Hallebarde, Marteau de guerre

- Arme défensive – Menace +1, Protection +1

Bouclier

- Arme défensive lourde – Menace +1, Protection +2, encombrante

Pavois

Les traits d'armes

- Deux-mains – Pour les armes que l'on ne manie qu'à deux mains.

• Arme d'appoint – L'arme peut servir d'arme de seconde main. Cela augmente de 1 point la Menace de l'arme principale.

- Encombrant – Le poids de l'arme impose une faille au personnage face à un adversaire qui n'est pas encombré.

LES ARMURES

Les armures ont un score de Protection dont la valeur va de 1 à 5. (4 et 5 étant des valeurs extraordinaires)

Une armure de qualité pourra avoir un bonus de +1 à son score de Protection. Une armure de chevalier vorozion est une armure lourde de qualité.

- Armure légère – Protection +1

Armure de cuir, armure de gladiateur, manteau de cuir traité aux épices, plastron de cuir rigide ou de bois, tenue de tissu épais, etc.

- Armure intermédiaire – Protection +2

Brigandine, broigne de pillard piorad, chemise de mailles, lorica dérigione portée sur une protection matelassée, tenue de cuir renforcée de sections de mailles.

- Armure lourde – Protection +3, encombrante

Plastron métallique et protections de cuirs, tenue de cuir renforcée de protections métalliques, tenue de mailles et plaques, tenue de mailles intégrale.

LES BONUS D'ÉQUIPEMENT

Certains équipements peuvent conférer un bonus au test. Le bonus va de (+1) à (+3). Il peut, très exceptionnellement, aller jusqu'à (+5).

Si l'objet peut aider à la réalisation d'une tâche, son bonus s'ajoutera au total de qualités sur un test réussi.

Pour que le bonus s'applique il faut évidemment que l'objet soit adapté à la situation. Utiliser une harpe de grande qualité (+2) pour assommer quelqu'un ne permet pas de profiter de son bonus.

Un animal dressé ou un épice sont aussi des sources de bonus d'équipement.

LES FIGURANTS

Décrire un figurant

Un figurant est défini comme suit :

- Une description qui fait office d'aspects.
- Un score de compétence « par défaut » qui sera habituellement à (1), mais qui peut monter à (2) ou (3) pour des figurants très compétents.
- La liste des compétences ayant un score différent de la valeur par défaut.
- La liste des désirs.
- Un seul moniteur d'état (voir plus bas).
- Son équipement, ses armes et autres sources de bonus.

Le moniteur d'état

Le moniteur est composé de quatre lignes, correspondant aux quatre seuils de réussite (6, 9, 12 et 15)

Contrairement à un PJ, le nombre de cases peut être différent d'une ligne à l'autre. Il est même possible d'avoir des lignes vides, afin d'avoir un adversaire qui sera plus facilement HS.

Dans la description des figurants, le moniteur sera décrit comme cela: x/x/x/x, chaque 'x' pouvant être une valeur différente. Pour les lignes vides on marquera un -. Cela permet de moduler le danger représenté par le figurant.

Par exemple un citoyen peu apte à se défendre, pourra être noté 4/-/-/. Il a donc 4 cases de moniteur, correspondant au seuil de réussite 6, et c'est tout.

Quand un figurant encaisse une blessure il perd toutes les cases restantes de sa ligne en cours

QUELQUES EXEMPLES DE FIGURANTS

Pillard piorad ; grosse brute nordique montée sur un chagar

Base des compétences – (1)

Athlétisme 3, Combat 3, Perception 2, Survie 2, Résistance 3, Volonté 2

Connaissance 1, Plaisir 2, Pouvoir 1, Richesse 2, Violence 3

Moniteur : 6/6/-/-

Armure de cuir renforcée (Pr+1) ; Hache de combat (Me+2) ;

Bouclier (Me+1, Pr+1), chagar (+2)

Squelette ; mort-vivant avec la haine de tout ce qui vit

Base des compétences – (0)

Athlétisme 2, Combat 2, Discrétion 3, Perception 1, Résistance 4

Sans désir

Moniteur : 8/-/-/2

Doigts osseux (Me+1)

Faysan vorozion grande gueule ; habitant d'un bled de la Modène

Base des compétences – (1)

Athlétisme 2, Présence 2, Savoir-faire 3, Résistance 2, Volonté 3

Connaissance 2, Plaisir 2, Pouvoir 3, Richesse 2, Violence 2

Moniteur : 5/3/-/-

Serpette bien aiguisée (Me+1), Papiers de délégué rural (+1)

Grand administrateur-chef de quartier ;

dériglon touche à tout, un peu trop sûr de lui

Base des compétences – (2)

Érudition 3, Présence 3, Résistance 1, Volonté 4

Connaissance 4, Plaisir 3, Pouvoir 3, Richesse 2, Violence 1

Moniteur : 5/5/-/-

Dague bien décorée (Me+1), bijoux divers, Vêtements qui en jettent (+1)

LES ARMES-DIEU

Une Arme est définie par :

- Un score de puissance
- Un statut (Arme-mineure ou Arme-majeure)
- Un type (ex: épée courte)
- Une composition (ex: acier)
- Des bonus
- Des aspects
- Des pouvoirs
- Des limitations
- Une motivation et des désirs

LA PUISSANCE ET LE STATUT

La puissance d'une Arme est définie par un score de 1 à 12.

Les Armes-mineures ont un score de puissance de 1 à 4.

À de rares exceptions près, elles n'évoluent jamais.

Les Armes-majeures commencent à 3 et peuvent monter jusqu'à 12 au fil de leurs aventures et de leurs Porteurs.

LE TYPE D'ARME

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

Le joueur décrit son arme, et choisit un type précis (épée, dague, kukri, najhid...), puis décide avec le meneur à quel type général appartient son Arme.

Le type général détermine les caractéristiques de l'arme :

- Arme simple – Menace +2
- légère – Menace +2, arme d'appoint
- de guerre – Menace +3
- lourde – Menace +4, arme à deux mains, encombrante
- défensive – Menace +2, Protection +1
- défensive lourde – Menace +2, Protection +2, encombrante

Le score de Menace est augmenté de 1 par rapport à une arme « normale » du même type (le score est déjà adapté dans cette liste). Quelqu'ait été l'arme avant l'arrivée du Dieu, elle est maintenant considérée comme une arme de qualité.

LA COMPOSITION

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 dégâts peut être expliqué par une composition en obsidienne.

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

Liste de compositions :

Acier, Acier irisé, Airain, Cristal elfique, Fer, Fer météoritique, matériau embué, Mercure, Obsidienne, Os, Pierre d'Oephis / de Naenerg / de Taamish, Pierre volcanique.

LES BONUS (PROTECTION, COMPÉTENCES)

Un bonus a une valeur allant de (1) à (3). Il s'applique à une compétence, ou à la protection du personnage. À partir du rang (8), une Arme peut monter un de ses bonus – et un seul – jusqu'à 5.

Un bonus de compétence ajoute sa valeur à la poignée de dés pour un test. Toutes les Armes ont un bonus en Combat et peuvent avoir, au maximum, deux autres bonus de compétence. Chaque bonus doit désigner une compétence différente.

Le bonus de protection s'ajoute à l'armure du personnage, uniquement contre les dégâts en combat.

LES ASPECTS

Les aspects d'une Arme sont de deux types :

- Aspect de style : Cet aspect donne une indication des capacités inhérentes de l'Arme et de son style général.
- Aspect 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.

Quand l'Arme change de Porteur, elle « copie » un aspect de l'ancien Porteur. Cet aspect vient remplir un emplacement d'aspect de mémoire disponible. S'il n'y a pas d'emplacement libre, le nouvel aspect remplace un aspect de mémoire existant.

Si le personnage a été le Porteur de l'Arme pendant moins de trois mois, l'absorption de mémoire n'est pas obligatoire.

Il y a quelque chose de magique dans la manière dont les aspects de mémoire influent 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 ».

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 motivation fonctionne comme un désir ayant un score de (4). Le Porteur gagne et perd de la tension comme si la motivation de l'Arme était un de ses propres désirs.

Les deux désirs de l'Arme ont une valeur de (+1) qui s'ajoute aux désirs du Porteur.

La motivation d'une Arme-mineure intelligente est en général plus simple que celle d'une Arme-majeure, mais ce n'est pas systématique.

Les Armes-mineures instinctives n'ont pas de motivation. Elles ont juste deux désirs.

PRISE DE CONTRÔLE

Quand l'Arme tente de prendre le contrôle de son Porteur par la force, on fait un test opposé entre l'Arme et le Porteur.

L'Arme lance autant de dés que son score de Puissance. Elle ajoute 2 dés si sa motivation est en phase avec la situation, et 2 dés si l'un de ses aspects est adapté. L'Arme peut faire un effort pour gagner 2 dés de plus. Cela coûte 2 points de Fatigue au Porteur. Oui, c'est veule comme méthode. Mais c'est légal.

Le Porteur fait un jet de Porteur. Pour ce test il ne peut bénéficier d'aucun avantage venant de son Arme.

AUTRES RÈGLES

Les règles d'exal et de remords de *Bloodlust Métal* peuvent être utilisées telles quelles.

CRÉER UNE ARME-DIEU

Les Armes majeures

À la création, les Armes-majeures ont les caractéristiques et capacités suivantes :

- Puissance (3)
- Bonus – Combat +1 dé
- Bonus – Protection +1
- 2 aspects (un aspect de Style, un aspect de Mémoire)
- 1 pouvoir majeur

Le joueur choisit une des options suivantes :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeure ou supérieur

Le joueur peut enfin choisir une limitation. En échange, il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

Les Armes mineures intelligentes

À la création, les Armes-mineures intelligentes ont les caractéristiques et capacités suivantes :

- Puissance (2)
- Bonus : Combat +1 dé
- Bonus : Protection +1
- 2 aspects (un aspect de Style, un aspect de Mémoire)

Le joueur choisit une des options suivantes :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur

Le joueur peut enfin choisir une limitation. En échange, il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie.

EXPÉRIENCE

Gagner de l'expérience

L'Arme-Dieu gagne :

- 1 point d'expérience / séance

A la fin d'une aventure elle gagne en plus :

- +1 point d'expérience si sa motivation a été satisfaite de manière remarquable.
- +1 point d'expérience si au moins un de ses deux désirs a été satisfait de manière remarquable.
- +1 point d'expérience si le duo a atteint un objectif important pour le Porteur.

Progresser

Pour gagner un rang de Puissance, l'Arme doit dépenser autant de points d'expérience que 2 fois le rang qu'elle veut atteindre.

Lorsque l'Arme atteint un rang, le joueur choisit une des options suivantes :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur ou supérieur

À chaque nouveau rang, l'Arme peut prendre une nouvelle limitation. En échange il prend une deuxième option dans la liste, obligatoirement différente de celle déjà choisie. Cependant, une Arme ne peut jamais avoir plus de (Pu /3) limitations.

Une Arme de puissance 3 à 8 ne peut avoir qu'un seul pouvoir supérieur. Une Arme de puissance 9 à 12 ne peut avoir que deux pouvoirs supérieurs au maximum.

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 – perte d'un point d'expérience
- La mort traumatisante d'un Porteur qui avait l'Arme depuis plus de 10 ans – perte de deux points d'expérience
- Par tranche entamée de 50 ans d'isolement – perte d'un point d'expérience

Si l'Arme n'a plus de points d'expérience à perdre, elle accumule des points négatifs qui devront ensuite être compensés en gagnant de l'expérience.

Si l'Arme cumule 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. L'Arme perd alors, au choix :

- 1 point de bonus
- 2 aspects
- 1 aspect et 1 pouvoir mineur
- 2 pouvoirs mineurs
- 1 pouvoir majeur ou supérieur

LES POUVOIRS D' ARMES

Les pouvoirs sont classés en trois catégories – Mineurs, Majeurs, Supérieurs – en fonction de leur efficacité.

Les pouvoirs n'ont pas de score, mais leurs effets peuvent varier en fonction de la Puissance de l'Arme.

La réserve de fluide

L'Arme dispose d'une réserve de fluide avec un score de base à 2. Chaque pouvoir ayant le tag [fluide] augmente la valeur maximum de la réserve de 2 points.

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

La réserve se régénère d'un quart de sa valeur toutes les 6 heures. Pour une Arme disposant d'une grosse réserve de fluide, on peut envisager de calculer un taux de rafraîchissement plus rapide.

LES TESTS DE POUVOIR

Si un pouvoir nécessite un « test de pouvoir », le personnage utilise sa compétence Porteur pour effectuer ce test particulier. Le nombre maximum de qualités sur ce test est limité par la Puissance de l'Arme.

- Si le test est raté, le pouvoir n'est pas activé. Il n'y a pas de dépense de fluide.
- Sur un échec critique le personnage gagne 2 points de tension.
- Si le test est réussi, le pouvoir est activé avec ses effets de base. Les qualités obtenues sur le test de pouvoir permettent d'acheter des augmentations (indiquées dans la description du pouvoir).
- Le test de pouvoir n'est pas obligatoire. Le joueur peut choisir d'activer le pouvoir sans faire de test. Dans ce cas-là, les effets numériques du pouvoir sont divisés par 2.

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

- [action] – en combat ce pouvoir nécessite une action pour être activé.
- [exal lourd] – l'utilisation de ce pouvoir ajoute 2 points d'exal au lieu de 1 point.
- [fluide X] – l'activation de ce pouvoir nécessite de dépenser X points de la réserve de fluide de l'Arme (cf Réserve de fluide).
- [instantané] – en combat ce pouvoir ne dépense ni action ni manœuvre.
- [manœuvre] – en combat ce pouvoir nécessite une manœuvre pour être activé.
- [rare] – Ce pouvoir est peu répandu. Une seule Arme par groupe de joueur peut le posséder.
- [test] – L'activation du pouvoir nécessite un test de pouvoir (cf. Test de pouvoir).
- [permanent] – le pouvoir est toujours actif.

POUVOIRS MINEURS

Adrénaline [fluide 1] [action]

Sur le Porteur ou une cible au contact. Suppression de 3 points de Fatigue.

Apaisement [fluide 1] [action]

Sur le Porteur ou une cible au contact. Suppression de 3 points de Tension.

Arme en main [fluide 1]

Portée : 3 mètres

Quand le pouvoir est utilisé sur l'Arme elle-même, l'effet est instantané (pas besoin d'utiliser sa manœuvre). Quand le pouvoir est utilisé sur une autre arme, l'effet est instantané si l'arme est sur le Porteur, et il coûte une manœuvre si l'arme est à distance. Si l'arme est tenue par quelqu'un, le Porteur doit réussir un test de pouvoir opposé à un test d'Athlétisme.

Aspect augmenté [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [A]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect. Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le joueur ajoute 2 dés supplémentaires à sa main.

Bio-mécanique – Bouche / voix [permanent]

L'Arme peut faire des jets de compétence liés aux interactions sociales comme si elle avait la compétence Présence à 3. Elle peut appliquer un de ses aspects à ce test.

L'Arme peut acheter ce pouvoir une seconde fois, ce qui fait passer son score de Présence à 5.

Biomécanique – Œil [permanent]

Le Porteur ne peut plus être surpris. Il ne subit jamais de malus dû à l'invisibilité d'un adversaire ou à de faibles conditions de lumière. L'obscurité totale continue à lui infliger des malus.

Biomécanique – Organes sexuels [permanent]

Toute perte de Tension engendrée par un acte sexuel est majorée de 2 points pour le Porteur. Il faut que l'Arme participe pour obtenir ce bonus.

Biomécanique – 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 sa portée.

Bond [fluide 1] [action]

Le Porteur peut sauter jusqu'à 10 mètres en longueur ou 5 mètres en hauteur en réussissant un jet d'Athlétisme. Cela ne dépense pas de point de fluide

Dépenser 1 point de fluide permet soit de tripler la distance, soit d'effectuer le saut sans test en utilisant une manœuvre (au lieu d'une action).

Bonus aux dégâts [permanent]

Le Menace de l'Arme est augmentée de 1 point. Le joueur choisit la raison de ce bonus de dégâts (chaleur, acide, froid, tronçonneuse, composition particulière, etc.).

Ce pouvoir peut être pris deux fois.

Communication à longue distance [permanent]

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

Dégâts spéciaux instantanés [fluide 1] [instantané]

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'augmenter la Menace de l'Arme de 2 points le temps d'une attaque.

Halo de suspension [permanent]

Prérequis : arme lourde

L'arme perd son trait « encombrant » et peut être maniée à une main.

Lumière [permanent]

Le Porteur active et désactive la lumière à volonté.

Matériau psychoactif [permanent]

Prérequis : arme en pierre de lune

La pierre de lune est un matériau qui a une forte influence sur la personnalité du porteur d'Arme. Les récupérations de Tension sont majorées de 2 points lorsque les circonstances correspondent aux thématiques de la lune d'origine.

- Pierre de Taamish : Fierté, orgueil et ambition
- Pierre de Nænerg : Amitié, confiance et loyauté
- Pierre d'Œphis : Amour, haine et toute relation passionnelle

Orientation [permanent]

L'Arme sait toujours instinctivement où sont les points cardinaux et connaît la direction de Pôle. Le Porteur bénéficie d'un bonus de +2 qualités sur tous les tests où son sens de l'orientation peut être un avantage.

Poison virulent [instantané]

Prérequis : Poison

Le poison de l'Arme inflige 3 points de Fatigue supplémentaire au moment où la cible est empoisonnée.

Projection [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible est projeté de 5 mètres en arrière. Si la cible heurte une surface solide, elle encaisse un point de Fatigue supplémentaire. Le joueur peut augmenter la distance de projection en dépensant des qualités de son attaque, à raison de +1 mètre / qualité.

Réserve de fluide

La réserve de fluide de l'Arme est augmentée de 4 points. Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois.

Résistance à l'asphyxie [permanent]

Le Porteur peut retenir sa respiration pendant 15 minutes.

Résistance à la faim / soif [permanent]

Le Porteur peut se passer de nourriture et de boisson pendant 2 semaines.

Résistance aux environnements extrêmes [permanent]

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

Résonance [permanent]

Prérequis : composition (acier, acier irisé, cristal elfique, pierre volcanique)

Quand il est acheté, ce pouvoir est associé à un pouvoir possédant le tag [test]. Le Porteur profite d'un bonus automatique de +2 qualités chaque fois qu'il réussit un test pour ce pouvoir.

Une Arme en pierre volcanique ne peut prendre ce pouvoir que pour des pouvoirs liés au feu.

Une Arme en acier irisé ou en cristal elfique peut acheter ce pouvoir deux fois.

Vision nocturne [permanent]

Le Porteur voit parfaitement dans le noir.

POUVOIRS MAJEURS

Absorption [fluide 1] [instantané]

Au corps à corps, chaque fois que l'Arme inflige des dégâts à un adversaire, le personnage peut récupérer [Pu /2] points de Fatigue en activant ce pouvoir.

Appel d'animaux [fluide 2] [action] [test]

Durée : 20 minutes

Ce pouvoir fait venir un animal capable d'aider le Porteur. Ses compétences dépendent du type d'animal. Son moniteur sera 5/5/-/-.

Augmentations :

- Durée +40 minutes (1 qualité)
- Un animal supplémentaire (1 qualité)
- Le moniteur des animaux passe à 6/6/6/- (2 qualités – 1 fois)

Aspect critique [fluide 2] [instantané]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [Cr]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Ce pouvoir peut s'utiliser sur une action faisant appel à son aspect lié. Le Porteur gagne [Pu /2] qualités sur le résultat du test. Si le jet de dés n'atteint pas le seuil de réussite, l'action est quand même réussie, avec [Pu /2] qualité.

Aspect sous contrôle [fluide 2] [instantané]

Ce pouvoir est associé à un aspect de l'Arme. Le joueur peut matérialiser cette association par un tag [Co]. Si c'est un aspect de mémoire et que l'Arme le perd, le joueur associe le pouvoir à un nouvel aspect.

Le Porteur peut ajouter entre 2 et [Pu] dés à sa main. En échange il encaisse la moitié de ce bonus en points de Tension (arrondi au supérieur). Le maximum de dés de la main passe de 10 à 15 pour ce test.

Attaque à distance [fluide 1] [action]

Portée : [Pu x2] mètres

Ce pouvoir permet de porter une attaque à distance avec l'Arme. La nature de l'attaque est définie à l'achat (feu, froid, acide, projectile, etc.). L'attaque se fait avec la compétence Porteur et a un score de Menace de 2.

Aura de confusion [fluide 1] [action] [test]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura, sauf le Porteur, subissent un malus de 2d à toutes leurs actions.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 qualité)
- Malus augmenté de 2 (2 qualités – 1 fois)

Aura de courage [fluide 1] [action] [test]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura gagnent 1 qualité de plus sur tous leurs jets de combat.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 qualité)

Aura de Désespoir [fluide 1] [action] [test]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans l'aura perdent 1 qualité sur tous leurs jets de combat.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 qualité)

Aura de peur [fluide 1] [action] [test]

Durée : 2 passes – portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toute personne entrant dans l'aura encaisse 2 points de tension à moins qu'il ne renonce à approcher.

Augmentations :

- L'aura dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- L'Arme choisit qui est affecté par l'aura (1 qualité)
- + 1 de gain de Tension supplémentaire (1 qualité – 2 fois)

Biomécanique – Infection [fluide 2] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible est infecté par la maladie suivante :

Dégâts : [Pu /2] points de Fatigue par jour pendant quinze jours.

Interruption : test de Savoir-faire pour réduire d'un jour plus un par qualité – un test par semaine.

Effets secondaires : Tant que la maladie est active, il faut une journée complète de repos au personnage pour récupérer 3 points de Fatigue.

Brouillard [fluide 2] [action] [test]

Durée : 1 heure

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

Augmentations :

- +2 heures (1 qualité)
- +10m de rayon (1 qualité)

Chance [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir permet de relancer [Pu /2] dés sur un test.

Décharge psychique [fluide 1] [action]

Portée : [Pu x2] mètres

Ce pouvoir permet de porter une attaque mentale (Porteur - Me 2). Voir la colonne ci-contre,

Cette attaque occasion des dégâts qui touchent le moniteur de Tension (même fonctionnement que pour des dégâts physique)

Une armure ne protège pas de ces dégâts, mais si la cible est Porteur, le bonus de protection de son Arme s'applique.

Décrépitude [fluide 1] [instantané]

Prérequis : Vieillessement

Ce pouvoir peut être activé dès que le pouvoir de vieillissement est activé. Le seuil de vieillesse de la cible baisse de [Pu x2] années supplémentaire.

Dégâts spéciaux maintenus [fluide 2] [manœuvre]

Un effet spécial spectaculaire (à choisir) permet d'augmenter la Menace de l'Arme de [Pu /3] pour toute la durée du combat.

Déplacement sur l'eau [fluide 2] [action]

Durée : [Pu x5] minutes

Ce pouvoir permet de marcher sur l'eau comme sur un sol standard.

Destruction [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. L'armure, le bouclier ou l'arme de l'adversaire est immédiatement détruit. Ce pouvoir peut également servir à détruire une porte, un meuble ou tout autre objet d'une taille similaire. Pour détruire un objet plus massif, le meneur peut demander un test de pouvoir avec un malus dépendant de la taille de l'objet.

Détection de la vie [fluide 2] [action] [test]

Durée : 1 minute – Portée : 15m

Ce pouvoir permet au Porteur de percevoir instinctivement la présence des êtres vivants à moins de quinze mètres de lui. Il sait à quelle distance et dans quelle direction se situe chaque créature perçue, il peut même en estimer la taille, mais il n'est pas capable de faire la différence entre des animaux et des êtres humains, ni de les identifier.

Augmentations :

- +2 minutes (1 qualité)
- +5m de portée (1 qualité)

Détection du danger [permanent]

Le Porteur peut toujours se défendre face à une attaque, même s'il est attaqué par surprise. Il ne subit jamais de malus dû à l'invisibilité d'un adversaire. Il impose un malus supplémentaire de [Pu /3]d à toutes les attaques à distance.

Détection du mensonge [fluide 2] [action]

Quand le pouvoir est activé il reste actif jusqu'à la fin de la scène. Le Porteur peut vérifier [Pu /2] fois la véracité d'une phrase qu'il entend.

Disparition [fluide 2] [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 3-[Pu /4] points de fatigue au Porteur. Les pouvoirs de l'Arme sont indisponibles tant qu'elle est absorbée.

Douleur [fluide 1] [instantané]

Durée : [Pu /2] minutes

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible ressent une intense douleur qui lui impose un malus de 2 dés sur toutes ses actions.

Empathie animale [permanent]

Le Porteur est capable de communiquer avec les animaux.

Folie [fluide 1] [action]

Portée : [Pu x2] mètres

Le Porteur fait une attaque mentale (Porteur - Me 0). Si l'attaque est réussie, la cible subit l'effet suivant :

Dégâts : 2 points de Tension par heure pendant un nombre d'heures égal aux qualités obtenues sur l'attaque

Interruption : La cible peut faire un test de Volonté pour réduire la durée de l'effet de 1 heure, +1 par qualité. L'effet durera au minimum 1 heure.

Effets secondaires : Tant que cet effet est actif, la victime subit une faille Hallucinations.

Si la cible subit plusieurs fois ce pouvoir cela augmente la durée de l'effet

Halo d'invulnérabilité [fluide 2] [manœuvre]

Pour le reste de la scène, le bonus de protection de l'Arme est augmenté de [Pu /3].

Intrusion mentale [fluide 2] [action]

Portée : [Pu] mètres

Ce pouvoir permet de porter une attaque mentale (Porteur - Me 0). La cible ne peut utiliser l'option de défense totale que si elle est consciente de l'utilisation du pouvoir. Si la cible est inconsciente ou endormie elle ne peut pas se défendre.

Si l'attaque est réussie, le Porteur obtient l'information qu'il cherchait. Le nombre de qualité peut influencer la précision de la réponse ou peut permettre d'extraire plusieurs informations.

Invisibilité [fluide 2] [action] [test]

Durée : 10 minutes

Les attaques visant le personnage subissent un malus de 2d. Le même malus s'applique pour les tests visant à repérer le personnage. Si le personnage reste immobile et évite de faire du bruit, le malus passe à 4d. En situation de combat cela signifie qu'il ne fait pas de test de combat.

Augmentations :

- +10 minutes (1 qualité)
- Malus augmenté de 1d (1 qualité - 2 fois)

Malchance [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir permet de forcer une autre personne à relancer [Pu /2] dés sur un test qu'il a réussi.

Nappe d'ombre [fluide 2] [action] [test]

Durée : 2 passes - portée : 3 mètres de rayon autour du Porteur

Toutes les personnes dans la nappe d'ombre, sauf le Porteur, subissent un malus

de 2 dés à toutes leurs actions physiques. Les tireurs se trouvant hors de la nappe d'ombre subissent le même malus pour attaquer des cibles se trouvant à l'intérieur.

Augmentations :

- La nappe dure toute la scène (2 qualités)
- + 2m de rayon d'action (1 qualité)
- Malus augmenté de 2 (2qualités - 1 fois)

Parade de projectiles [permanent]

Le Porteur profite de [Pu /2] points de protection face aux attaques à distance.

Paralysie [fluide 2] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. Les mouvements de la cible sont très limités pendant [Pu] passes. Chaque manœuvre ou action physique lui coûte 1 case de Fatigue. Cela est également valable s'il souhaite se défendre face à une attaque.

Le cible peut utiliser une action pour faire un test de Résistance difficile (-4 dés).

Si elle est réussie, la durée de paralysie est réduite de 1 passe +1 / qualité.

Rasse-muraille [fluide 1] [manœuvre]

Ce pouvoir permet de traverser des murs d'une épaisseur maximum de [Pu x25] centimètres.

Perce-armure [permanent]

Le score de Protection des armure est réduit de [Pu /2] points face aux attaques de l'Arme.

Poison [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. La cible subit l'effet suivant :

Dégâts : 2 points de Fatigue par passe pendant [Pu x2] passes.

Interruption : La cible peut faire un test de Résistance pour réduire la durée de l'effet de 1 passe, +1 par qualité. L'effet durera au minimum 2 passes.

Polymorphie [fluide 2] [action] [test]

Durée : 1 heure

Augmentations :

- +2 heures (1 qualité)
- Imiter les traits d'une personne (1 qualité)
- Changer de sexe (1 qualité)
- Changer de morphologie (1 qualité)

Réflexes surhumains [fluide 1] [instantané]

En utilisant ce pouvoir au moment du changement de groupe actif, le Porteur peut faire un Rush sans faire d'effort. Cela ne compte pas comme un rush normal, donc un autre membre de son groupe pourra faire un Rush après lui.

Régénération [permanent]

Le personnage régénère une blessure physique en 1 heure - 5 minutes par rang de Puissance. Les blessures se régénèrent les unes après les autres.

POUVOIRS DE TYPE " ATTAQUES MENTALES "

La compétence, la portée et la Menace sont définies par le pouvoir utilisé.

La cible peut faire un test de défense, avec la même compétence que l'attaque.

La cible ne peut pas contre-attaquer, donc il peut systématiquement faire une défense totale.

Certains pouvoirs « discrets » interdisent l'option de défense totale. Cela est spécifié dans la description du pouvoir.

Si la compétence d'attaque est Porteur et que la cible n'est pas porteur d'Arme, elle fait son test avec une base de 0 dés. Elle peut quand même utiliser ses aspects, l'effort et la défense totale.

L'effet de l'attaque mentale dépend du pouvoir utilisé.

Résistance à la douleur [permanent]

Lorsqu'une attaque devrait mettre le personnage temporairement HS, il reste conscient. Il n'est définitivement HS que s'il subit des dégâts supérieurs à $8 + [Pu / 2]$. Le personnage est immunisé aux effets de douleurs provenant de pouvoirs ou d'épices.

Résistance aux poisons et maladies [permanent]

Les pertes de Fatigue ou de Tension occasionnées par les poisons et les maladies sont réduites de $[Pu / 2]$ points.

Saut temporel [fluide 2] [action] [exal lourd] [rare]

Portée temporelle : $[Pu]$ minutes maximum.

Téléportation de combat [fluide 1] [manœuvre]

Le lieu de destination doit être visible et à moins de $[Pu \times 3]$ mètres du Porteur. La téléportation de combat peut faire office de préparation sur un test d'attaque.

Téléportation de groupe

Prérequis : téléportation ou téléportation de combat

Permet d'emmener $[Pu / 2]$ autres personnes lors d'une téléportation. Elles doivent toutes se trouver à moins de trois mètres de l'Arme et être consentantes.

Tempête [fluide 2] [action] [test] [exal lourd]

Durée : 1 heure – Portée : 50 mètres autour du Porteur

La tempête se crée en 5 minutes. Les conditions météorologiques imposent un malus de 2 dés à toutes les actions physiques. Le Porteur subit lui aussi le malus. La tempête ne suit pas le Porteur.

Augmentations :

- - 2 minutes au temps de création de la tempête (1 qualité – 4 fois)
- + 2 heures (1 qualité)
- + 50m de rayon (1 qualité)
- Malus augmenté de 2 (2 qualités – 1 fois)

Tornade [fluide 2] [action] [test]

Durée : 2 passes

Le Porteur est protégé contre les projectiles. Les attaques au contact se font avec un malus de 2d. le Porteur subit ce même malus.

Augmentations :

- La tornade dure toute la scène (2 qualités)
- Malus augmenté de 2 (2 qualités – 2 fois)

Transformation [fluide 2] [manœuvre]

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 manœuvre.

Transformation permanente [permanent] [rare]

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

Vieillessement [fluide 1] [instantané]

Ce pouvoir peut être activé après une attaque réussie. Le seuil de vieillesse du personnage baisse instantanément de $[Pu / 2]$ années et encaisse $[Pu / 2]$ points de Fatigue.

Vieillessement ralenti [permanent]

Lorsqu'une personne devient le porteur de l'Arme, son seuil de vieillesse augmente de $[Pu \times 5]$ années. Lorsque le seuil de vieillesse est atteint, le calcul du seuil suivant est fait avec un bonus de $[Pu \times 5]$ années. Chaque fois que l'Arme gagne un rang de Puissance, le seuil de vieillesse de son Porteur augmente de 5 ans.

Vitesse surhumaine [fluide 1 ou 2] [instantané] [exal lourd]

Une fois par passe, le Porteur peut utiliser ce pouvoir pour obtenir une manœuvre ou une action supplémentaire. Une manœuvre coûte 1 point de fluide et une action coûte 2 points de fluide. Le pouvoir provoque un exal lourd uniquement quand il est utilisé pour faire une action supplémentaire.

LE SEUIL DE VIEILLESSE

Un personnage possède un âge réel et un seuil de vieillesse. Le seuil initial d'un personnage est aux alentours de 50 ans ($46 + 1d6$ si vous avez envie de lancer un dé),

Quand son âge réel dépasse ce seuil, le joueur coche de manière définitive une de ses cases de blessure. Les lignes de Fatigue et de Tension associées sont définitivement perdues. Un effet magique (Arme ou épice) peut éventuellement annuler l'effet de l'âge et décocher une ou plusieurs case de blessure.

Dès que le seuil de vieillesse est dépassé, on lui fixe aussitôt une nouvelle valeur, égale à l'âge actuel du personnage + 15 ans.

Des pouvoirs d'Armes et des épices peuvent faire varier le seuil de vieillesse. De même, des événements particulièrement traumatisants peuvent le faire baisser. (cf. Métal, page 257)

POUVOIRS SUPÉRIEURS

Animation de morts-vivant [fluide 2] [test] [exal lourd] [rare]

Portée : 25 mètres – durée : 20 minutes

Le pouvoir transforme le cadavre le plus proche en mort-vivant.

Son moniteur sera 8/-/-/2.

Augmentations :

- +40 minutes (1 qualité)
- Un mort-vivant supplémentaire (1 qualité)
- Le moniteur des morts-vivants passe à 10/6/-/2 (2 qualités – 1 fois)

Biomécanique – cœur [permanent] [rare]

L'état de mort-vivance du Porteur dure [Pu x5] minutes. Tous les jets effectués par le Porteur sont faits avec un seuil de réussite de 15.

Détection du fluide [permanent] [test] [rare]

Portée : [Pu x5] mètres

Quand il ressent un pouvoir, le Porteur peut faire un test de pouvoir à -4d pour obtenir une des informations suivantes, plus une par qualité : Type de manifestation, Puissance, Distance, Direction.

Lévitiation [fluide 2] [action] [exal lourd]

Durée : 10 minutes

Si le Porteur subit 2 points de dégâts ou plus, la lévitation s'interrompt immédiatement.

Augmentations :

- +10 minutes (1 qualité)
- +1 au seuil de disruption (1 qualité)

Pouvoirs intériorisés [permanent]

Prérequis : Disparition

Quand l'Arme est sous l'effet du pouvoir de disparition, le Porteur peut continuer à utiliser ses pouvoirs.

Prémonition [fluide 3] [test] [rare]

Le Porteur fait un test de pouvoir dont le résultat servira à déterminer le degré de clarté du rêve.

Téléportation [fluide 3] [action] [test] [exal lourd]

Portée : 1000 mètres (lieu connu ou visible)

Il n'est possible de se passer du test de pouvoir que pour rejoindre un lieu directement visible.

Il est possible de pousser la portée jusqu'à 2000 mètres mais le jet de pouvoir subit un malus de 2 dés par tranche de 500 mètres. Le meneur peut imposer un malus supplémentaire si la destination est mal connue.

LIMITATIONS

Aversion

Si le Porteur est de la mauvaise ethnie ou qu'il essaie d'aider un représentant de cette ethnie, il subit un malus de 2 dés sur tous ses tests.

Cauchemars

Pour une nuit de repos, le Porteur ne récupère que la moitié des cases de Tensions normalement récupérées.

Désir atrophié

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

Désir exacerbé

Tous les gains de tensions liés au désir choisi sont majorés de 2 points.

Interdit

Le Porteur coche 2 cases de Fatigue chaque fois qu'il brise l'interdit.

Liens de sang

L'Arme préfère les Porteurs appartenant à une ethnie donnée, ou correspondant à des critères de sexe et d'âge spécifique. Un Porteur de cadrant pas avec cet impératif coche 1 case de Fatigue tous les matins, après avoir géré la récupération liée au repos nocturne.

Obligations

Tant que l'obligation n'est pas remplie tous les tests impliquant l'utilisation de l'Arme se font avec un malus de 2 dés.

Peur incontrôlable

Quand il est confronté à la source de la peur le Porteur coche 4 cases de tension.

Restriction vestimentaire

Tant que la restriction n'est pas respectée tous les jets impliquant l'utilisation de l'Arme se font avec un malus de 2 dés.

EXEMPLES D'ARMES

CRASH

Arme-majeure – Puissance 3
Bouclier en obsidienne – Personnalité masculine
Menace +2

Bonus

Combat +2 dés, Protection +1

Aspects

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

Pouvoirs – Réserve (4)

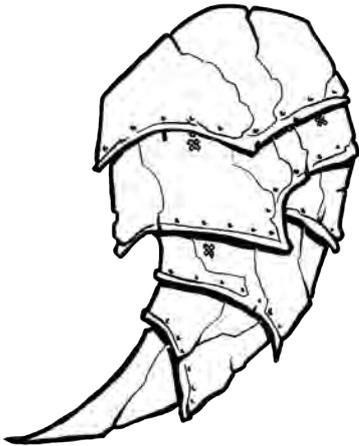
Arme en main (min)
Résistance à la douleur (maj)

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



ATSALY

Arme-majeure – Puissance 6
Dague en os – Personnalité féminine
Menace +3, arme d'appoint

Bonus

Combat +1 dé, Protection +3

Aspects

Bête de sexe à l'imagination débridée (style)
Manipuler et séduire sans en avoir l'air (style)
Jeune sous-officier de la légion, avide de faire ses preuves (mémoire)
Cavalière émérite, dotée d'empathie animale (mémoire)
Belle de guerre féroce au style acrobatique (mémoire)

Pouvoirs – Réserve (8)

Aspect augmenté (min)
Transformation (maj)
Bonus aux dégâts : Os (min)
Résistance aux environnements extrêmes (min)
Vitesse surhumaine (maj)

Limitations

Désir exacerbé de Plaisir
Restriction vestimentaire : jamais d'armure, et tenue selon l'humeur de l'Arme

Motivation & désirs

Bousculer le statu quo et l'ordre établi
Connaissance, Plaisir





**MODIFICATIONS
MÉTAL LÉGER**
Version 2.1

- Ajout du calcul du bonus de coopération.
- Ajout de précisions sur les bonus/malus applicables à une attaque à distance.
- Ajout des règles sur les coups spéciaux.
- Ajout de listes d'exemples pour les armes et les armures.
- Réduction des coûts des augmentations des pouvoirs.
- Ajout de la règle sur les attaques mentales.
- Ajout du pouvoir de décharge psychique.
- Modification du pouvoir Folie.
- Correction des pouvoir suivants : Absorption, Dégâts spéciaux maintenus, Invisibilité.
- Modification des gains d'expérience des Armes-Dieu.
- Modification du coût de progression d'une Arme-Dieu.

JAHTARE

Arme-mineure (intelligente) – Puissance 2
Épée en argent embué – Personnalité féminine
Menace +3

Bonus

Combat +1 dé, Protection +1, Survie +1 dé

Aspects

Chasseresse aux instincts animaux (Style)
Maître-dogue des Marches piorades (Mémoire)

Pouvoirs – Réserve (4)

Bond (min)
Vision nocturne (min)

Limitations

Liens de sang : Hysnaton

Motivation & désirs

Vivre comme une fouine revancharde
Connaissance, Violence

TOXINE

Arme-majeure – Puissance 7
Épée courte en cristal elfique – Personnalité féminine
Menace +2, arme d'appoint

Bonus

Combat +2 dés, Protection +2

Aspects

Esprit vicieux et rancunier (style)
La grâce d'un félin toujours en mouvement (style) [Cr]
Élève légiste à Glassud (mémoire)
Gamine des rues pickpocket (mémoire)

Pouvoirs – Réserve (8)

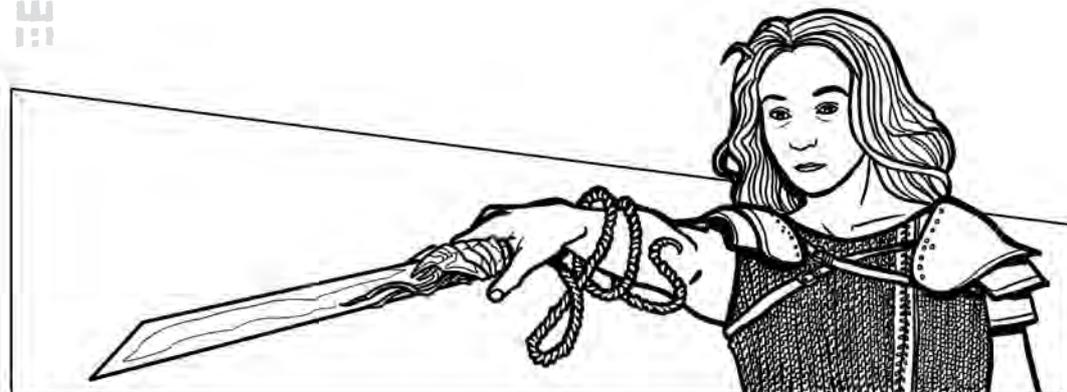
Aspect critique (maj) [Cr]
Biomécanique – pseudopode (min)
Disparition (maj)
Poison (maj)
Poison virulent (min)
Résistance aux poisons et maladies (maj)

Limitations

Désir exacerbé de Violence
Liens de sang : adolescente et enfants de sexe féminin.

Motivation & désirs

Inspirer la crainte et le malaise, surtout chez les figures d'autorité
Pouvoir, Violence





Joueur /

Campagne /

Personnage /

Description /

COMPÉTENCES /

- Athlétisme ●○○○○ Savoir-faire ●○○○○
- Combat ●○○○○ Spectacle ●○○○○
- Discretion ●○○○○ Survie ●○○○○
- Érudition ●○○○○ Porteur ●○○○○
- Perception ●○○○○ Résistance ●○○○○
- Présence ●○○○○ Volonté ●○○○○

ASPECTS /

DÉSIRS /

- Connaissance ○○○○○
- Plaisir ○○○○○
- Pouvoir ○○○○○
- Richesse ○○○○○
- Violence ○○○○○

↳ Équipement au dos de ce volet

ARME-DIEU /

Puissance / Statut /

Type d'arme /

Composition /

Menace /

Traits d'arme /

Bonus (Protection) /

Bonus (Combat) /

Bonus () /

Bonus () /

Aspects /

- ()
- ()
- ()
- ()
- ()
- ()
- ()
- ()

Motivation /

Désirs /

FLUDE (réserve /)

- ○○○○○
- ○○○○○
- ○○○○○

↳ Pouvoirs d'Arme au dos de ce volet

POUVOIRS D'ARME /

NOTES /

ARMURE /

ÉQUIPEMENT /

BLOODHUNT
MÉTALLÉGER

MÉTALLÉGER

ÉCLATS DE LUNE MIENEURS SEULEMENT

N°79 - 6 AVRIL 2016

Un chagar entre « utile » et « teaser » cette semaine, puisqu'il fait le point sur l'état de Tanæphis et l'histoire telle qu'elle se présente en 1030 dN. C'est à dire juste avant les événements de la campagne Éclats de lune. De quoi vous familiariser avec cette période, avant que nous ne commençons la publication de cette saga.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

TANÆPHIS – 1030 dN

La campagne Éclats de lune se déroule tout au long des années 1030 du calendrier de Néennes. Au cours de leurs aventures, les personnages auront l'occasion de vivre certains événements cités dans l'historique du livre base, qui prend comme point de départ l'année 1043 dN. Cet article passe en revue les différences essentielles qui existent entre 1030 dN et 1043 dN, afin de vous aider à mieux cerner le contexte historique de la campagne.

Notez que tout ce qui changera entre les deux époques ne se produira pas à cause des joueurs ou des figurants de la campagne. Simplement, il y a quelques différences notables entre les deux époques, et il nous paraissait utile de vous indiquer lesquelles.

LES PEUPLES

Les Batranobans

La structure politique de la Nation se porte à merveille. Il est même inimaginable que cette belle mécanique puisse un jour se gripper. Le conseil des épiciers est puissant, et sa légitimité ne fait aucun doute. Certaines des treize bagues sont entre les mains de familles puissantes depuis des siècles, d'autres changent régulièrement de mains, apportant ainsi un sang neuf au conseil. Bien entendu il faut relativiser cette notion de sang neuf. Les bagues restent dans le giron des familles Bathras les plus puissantes.

Cela ne veut pas dire qu'il n'y a aucune magouille dans la Nation, bien au contraire. Mais les puissants Bathras savent magouiller en toute discrétion et en respectant l'étiquette. Aux yeux de la haute société batranobane, le respect des apparences et les bonnes manières sont bien plus importants que l'honnêteté ; sinon, comment voudriez-vous faire des affaires ?

La situation dans les feux d'Hélès est plus calme qu'en 1043 dN. Les populations locales supportent très mal le joug batranoban, mais la stabilité politique de la Nation rend difficile toute velléité de révolte. La colère gronde et quelques populations se rebiffent de temps en temps, mais rien que les Bathras ne sachent réprimer.

Les Dérigions

L'Empire est au plus bas. Le territoire impérial se résume à Pôle, sa banlieue et l'est de la Sourti, autour de Bigett. Le reste du Centrepôle se considère toujours comme Dérigion, mais sans véritable allégeance vis-à-vis de Pôle. Ces dérignons « extra-impériaux » estiment que la capitale les a abandonnés. Ils se défendent comme ils peuvent face aux nombreuses menaces, et entretiennent des relations très tendues avec les armées impériales en manœuvre à proximité.

À l'est du Centrepôle, la guerre fait rage contre les légions voroziones qui avancent lentement. Les Champs-rouges et l'est de Pôle-sud résistent, mais moins par patriotisme, que par haine viscérale de L'Hégémone. Les habitants des Prudences vivent déjà complètement refermés sur eux-mêmes et il n'y a aucune ligne de défense pour retenir les Piorads. Les murs au nord de Pôle sont régulièrement attaqués par des ost pillards.

À Pôle, la situation politique est des plus particulières. Bert III a quatre ans en 1030 dN, et il est Empereur depuis un an. Il vit cloîtré dans son palais et le peuple ne le connaît que de nom. Bert et sa petite soeur sont entourés de précepteurs et de gardiens qui leur racontent les pires conneries, affirmant entre autres que l'Empire s'étend d'une mer à l'autre. Le pouvoir est en réalité entre les mains d'une clique de nobles dont le meneur est le Premier chancelier impérial, Roland Andrejean-des-Coupoles.

Les Gadhars

À cette époque, les sorciers des Noirceurs sont beaucoup moins actifs hors de leurs tribus. Le mouvement anti-Armes initié par ces hommes n'existe pas encore. Les Armes-Dieux sont donc plus nombreuses dans les jungles, évitant tout de même les zones les plus marécageuses ou la mangrove. Il y a également beaucoup plus de tribus menées par des porteurs d'Armes, ce qui multiplie et amplifie les conflits tribaux.

Les Piorads

Keisler l'ombrageux est roi de Rockford depuis 1028 dN. Son accession au trône est controversée. Ses détracteurs pensent qu'il est devenu roi sur un coup de chance, parce qu'il a su ramasser Steelscreamer au moment où Asven l'endeuillé – son prédécesseur – est mort au combat face à un vassal trop turbulent. Keisler gère la situation en encourageant ses vassaux, de manière indirecte, à monter des expéditions de pillage vers les terres dérigiones. Il éloigne ainsi ses plus dangereux rivaux, et certains ont même des accidents tragiques face aux murailles blanches. Pendant ce temps, Keisler cimente son pouvoir. En fait, les attaques piorades sur Pôle et sa banlieue ont rarement été plus violentes qu'en cette période.

Le royaume de Byrd est dirigé par Calégrand Dents rouges. Son fils Svinsen est encore jeune mais se distingue déjà par sa beauté et ses talents de chasseur de Thunks.

En Varnir, la couronne est portée par Venga l'acariâtre, qui était déjà vieille quand elle est montée sur le trône. Sous sa direction, le royaume vit replié sur lui-même, pour le plus grand déplaisir de ses jeunes guerriers et guerrières.

Les Thunks

Il n'y a pas de différence notable dans l'Errance entre les deux périodes qui nous intéressent. En 1030 dN, les Thunks vivent, voyagent, baissent, et tuent des Piorads. Parfois, ils meurent face à d'autres Piorads, à peu près de la même manière qu'ils le feront dix ans plus tard.

Les Vorozions

L'accession d'un enfant au trône impériale a exacerbé la combativité des politiciens les plus belliqueux de l'Hégémone. Ils sont convaincus que Pôle tombera dans les années à venir. Depuis quelques mois, l'effort de guerre a été un fois de plus renforcé et les légions gagnent du terrain en Centrepôle. Cependant, une campagne militaire aussi soutenue et violente nécessite des financements. Le conseil affecte de plus en plus de budget à la guerre, sous l'impulsion des conseillers bellicistes et des maîtres de guildes fournisseurs de l'armée.

Ce phénomène n'est pas récent mais il va aller en s'amplifiant, au détriment d'autres projets. Les mécontents, les brimés et les frustrés vont peu à peu s'assembler pour grogner et voter contre ces campagnes et leurs promoteurs. Dans les années à venir, ce sera une des raisons principales de la montée en puissance du parti de la paix.

Sur la voie du sud, Halinevanesnaya, qui n'a été pendant longtemps qu'un petit bourg relais nommé Halini, connaît une urbanisation soudaine et rapide gérée en grande partie par la légion. Ce chantier monumental s'est terminé il y a deux ans à peine et la population de la ville n'a pas encore atteint ce qui était prévu par les légistes chargés du projet. Sur les 12 000 habitants annoncés, Halinevanesnaya n'en compte pour le moment qu'un tiers. Des colons doivent être envoyés depuis le sud de l'Hégémone, mais les affectations se font trop lentement, et il faudra bien huit ou dix ans pour que le projet soit mené à bien. En attendant, les quartiers déserts de la ville font la joie de quelques bandes de contrebandiers et de criminels.

Les Sekekers

En 1030 dN, la Nation est en parfaite santé politique. Logiquement, les Sekekers ont bien plus de mal à lui nuire qu'elles ne le pourront en 1043 dN.

Mais si elles se montrent plus prudentes dans l'Ouest, les Sekekers sont beaucoup plus libres de leurs mouvements dans le centre, l'Empire étant réduit à sa plus simple expression. Les furies n'en font qu'à leur tête, au point qu'il arrive parfois qu'une tribu de maraudeuses tente d'infiltrer la capitale impériale, souvent en profitant des attaques piorades.

LES FACTIONS

La Loi du sang

Le sport est toujours en pleine forme, et pour les amateurs, voici les dates des prochains tournois : Le tournoi du désert en 1031 dN, le tournoi des glaces en 1035 dN et le tournoi du centre en 1039 dN.

La Mort carmin

Bien qu'il soit cité dans la colonne de la page 203 de Métal, en 1030 dN Tangorogrim n'est pas une figure active de la Mort carmin. C'est un membre historique de la faction, mais personne ne sait où il se trouve.

Le Miroir du passé

Le Miroir du passé n'est à cette époque qu'une succursale de la Mort carmin, même s'il est déjà un brin plus organisé que sa « maison mère » – ce qui n'est, soyons francs, pas un véritable exploit. À ce moment de son histoire, le Miroir n'attire dans ses rangs que des meurtriers et des brutes, avec simplement des oreilles ou des crocs un peu plus pointus que ceux de leurs camarades humains.

Les Joyaux de Pôle

La majorité des Armes de la faction se complaisent dans l'ambiance décadente de ce qui semble être les dernières années de l'Empire. Globalement, les Joyaux donnent l'impression d'une bande de fêtards fatalistes, niant de toute la force de leur volonté la perspective d'une titanesque gueule de bois.

Les membres les plus intelligents des Joyaux dressent, sans trop y croire encore, des plans pour que la faction et ses idéaux survivent à la mort de l'Empire.

La Route sans fin

La Route sans fin n'existe plus depuis environ quatre siècles. Elle n'a pas encore été officiellement refondée. Pourtant en 1030 Wanderer, Pathfinder, Firefly et Freiheit sont déjà en contact et jettent les bases de ce qui sera la nouvelle Route sans fin.

L'Aube de demain

Cette faction humaine n'existe pas encore. Ce n'est pas que les Armes n'énervent personne, mais pour le moment, personne n'a encore trouvé comment râler sans ramasser aussitôt un « dépassement de 8 ou plus » (cf. Métal page 249).



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°80 - 20 AVRIL 2016

Un numéro urbain pour cette quinzaine, avec une visite de la ville de Vastok, accompagnée d'un rapide coup d'œil sur la province attenante.

Précisons que Vastok est chère au cœur de l'équipe, qui pour des raisons tout à fait inexplicables, a toujours eu une relation étrange avec le secteur. Je ne sais pas si c'est le nom, la position, ou le sens du vent lorsque nous avons bossé dessus, mais c'est comme ça. Nous adorons le secteur, et si nous devons passer des vacances sur Tanæphis, ce serait dans le Vastokay.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



VASTOK – À L'OMBRE DES COLLINES

UN PEU D'HISTOIRE

Vastok est vieille. Très vieille. Même les Batranobans, qui aiment dire que tout ce qui existe n'est qu'une pâle imitation de leur ancestrale grandeur, même eux donc, sont forcés de le reconnaître. Dans les plus vieux textes bathrahabans, on évoque déjà la cité de Vastok, là-bas, de l'autre côté du désert et de la Wilkes.

Au début, c'était certainement un petit bourg d'une nation disparue dans les limbes du temps des mythes ; ou un royaume minuscule, survivant malgré les dangers des forêts trop proches. Les mauvaises langues disent même que Vastok l'ancienne n'était pas humaine, et que les Vastokais n'ont fait qu'envahir une cité chimérique à l'abandon. Lesdits Vastokais prennent la chose avec calme, rappelant simplement que c'est précisément l'histoire de Pôle et des Dérigions. Vastok aurait donc prédaté, voire inspiré l'Empire ? « Pourquoi pas ? » disent-ils. Ne nous remerciez pas, vraiment. Ravi de rendre service. »

Car Vastok existe déjà, peuplée, stable et solide, lorsque l'Empire naissant vient envahir la Nation lors de la guerre des cendres. Selon les annales des universités de Pôle, l'armée de conquête découvre l'existence du Vastokay quelques mois après la chute de Mah'ien, au tout début de la guerre. Pendant que le gros des forces du Centre avance vers les cités blanches, un ost sécurise le terrain le long de la Wilkes. En arrivant à Gual'd'mir, (Miran aujourd'hui) les guerriers se heurtent soudain à une coalition armée, menée par un puissant porteur d'Arme. Cet épisode aurait pu interrompre l'avancée dérigione, si dans le même temps, un autre ost n'était arrivé par le sud, empruntant le Corridor pour entamer la conquête de la Wilkes à revers. Cette méthode, imaginée par les stratèges de Zathos aux premières heures de la guerre, se révèle encore plus efficace que prévue. En effet, si les tribus, villages et bourgs tombent les uns après les autres, l'ost entend vite parler d'une nation proche que nul n'est encore parvenu à vaincre : Vastok. Pourtant, quand le général envoie ses éclaireurs observer la ville, ceux-ci la découvrent ouverte, prête à les accueillir.

Vastok, dès le départ, se révèle désireuse de s'allier aux Dérigions. À la grande surprise des envahisseurs, elle leur propose une alliance contre Gual'd'mir, mais aussi une reddition durable, à condition qu'on veuille bien écouter ses suggestions.

Et les suggestions en question sont nombreuses, aussi bien à court terme – Vastok connaît les Batranobans et a quelques idées sur la façon de les combattre – qu'à long terme. Il faut dire que les Vastokais sont passionnés de politique et de débats, et avides de donner leur avis sur les projets et les méthodes de l'alliance. D'abord surpris, les Dérigions profitent des conseils qui concernent les Batranobans, et du support de la ville contre Gual'd'mir. Vastok s'intègre calmement, doucement, aidant partout où elle peut le faire. Avant la fin de la guerre, elle est devenue un membre de l'alliance, presque aussi naturel que les Dess, les Rivers ou les Ségions.

Lorsque l'Empire est proclamé, les premières cartes réalisées élargissent le Vastokay, lui donnant sa forme actuelle à peu de choses près. Alors que dans le reste de l'Empire, les grandes familles de l'alliance se partagent les terres conquises, le Vastokay choisit ses propres élites, accueillant simplement quelques nouveaux venus. Ce sont essentiellement des familles militaires ayant connue Vastok lors de la guerre, et souhaitant s'installer là, quand il n'y a pas déjà des enfants communs. Pendant toute l'ère impériale, la province reste un endroit calme, plutôt aisé, profitant de la richesse des terres proches sans trop se mêler de leurs affaires ni prendre trop de risque. Le seul danger que les Vastokais ne parviennent pas à gérer par la négociation ou l'influence, ce sont les Sekekers. La haine des locaux envers les furies est notoire, étonnant même parfois les Batranobans. C'est sûrement ce qui arrive à un trop bon élève, quand il tombe sur un problème qui échappe à sa méthode habituelle. Il s'acharne un moment, et au final, c'est la colère qui l'emporte.

LE VASTOKAY

La région qui entoure Vastok est un paysage de collines herbeuses, moutonnant de la Wilkes jusqu'aux forêts du centre. Avec des terres presque aussi fertiles que celles de la Kiine Maud, l'endroit aurait pu devenir un grenier riche et peuplé, si lesdites terres n'étaient pas éparpillées entre des zones de roches affleurantes, des éperons rocheux pointant de-ci de-là, et de petits gouffres remplis d'une eau aussi glacée que le trou est profond. Et pour comprendre la difficulté du travail agricole, ajoutez simplement qu'il n'existe que deux parcelles parfaitement planes et horizontales dans tous le Vastokay.

Non, je plaisante, il n'y en a qu'une. Et personne ne se rappelle bien où. Disons, pour résumer, que les gens du coin ont une affinité naturelle pour les pentes, les chèvres, et la notion de diagonale.

Les villages et les petits bourgs de la région ressemblent tous plus ou moins à Vastok, avec cette même habitude d'éparpiller les maisons, de séparer le moindre hameau en deux ou trois pôles, et de coller les gamins sur des perches au milieu des champs en appelant ça un boulot de guetteur. Dans le cas d'une maison isolée, les plus extrémistes poussent le vice jusqu'à éloigner un hangar ou un appentis de quelques dizaines de mètres. Parfois, c'est le cabinet d'aisance, et alors on assiste à des courses nocturnes assez hilarantes. Mais c'est culturel, alors on ne se moque pas.

LES PILES

Si vous jetez un œil à la carte de Vastok, vous verrez en bas à droite une illustration représentant une « pile ». Il s'agit d'un petit bâtiment, dont les murs extérieurs sont recouverts de bois tendre afin qu'on puisse y clouer des annonces, des offres ou des nouvelles. C'est une sorte de média local, qui remplace les annonces officielles de l'Hégémone et les baladins de Pôle (Note pour plus tard : on devrait peut-être faire un Chagar là-dessus non ? Les médias ?).

Il existe des piles dans tous les villages, et certains bourgs en ont même deux afin de séparer les nouvelles locales et les annonces officielles de la région. On trouve de tout sur les piles, de la petite annonce à l'offre d'emploi, de la notice nécrologique à la prime offerte pour la capture d'un voyou, et parfois même des poèmes ou des blagues salaces.

À la chute de l'Empire, Vastok réagit bizarrement. Refusant l'évidence, la ville conserve ses habitudes, ses traditions, et reste une ville impériale sans empire auquel se raccrocher. Elle édicte des lois, des fêtes et des édits locaux, se gouverne seule, mais se veut et se dit toujours dérigione. Elle continue même, un temps, à payer l'impôt, mais les Sekekers ayant trouvé le filon et attaquant presque chaque convoi, les paiements sont interrompus. Malgré tout, les traditions sont maintenues, et la ville se présente encore et toujours comme Vastok, capitale de province de l'Empire.

HISTOIRE RÉCENTE

En 982 dN, l'Impératrice Leissy Foussan-des-Egides essaie d'abuser de cette situation étrange, exigeant que Vastok paie ses retards d'impôts. La ville répond poliment qu'elle est d'accord. Il faudra simplement, pour cela, que l'Empire honore ses propres obligations. La ville déclare qu'elle paiera lors de la visite de l'Impératrice, une visite qui devra se faire selon le protocole complet et avec les fastes prévus au code impérial. Pôle enregistre cette réponse comme un camouflet, et ne prend même pas la peine de répondre.

En 1039 dN, Bert répond à cette missive vieille de quarante ans, en indiquant qu'il est navré de ne pouvoir satisfaire aux exigences de la ville. Il souligne aussi que, selon ses comptes, la dette de Vastok et les manquements de l'Empire s'équilibrent parfaitement. Le document exonère ainsi la ville de ses impôts, résumant toute la période écoulée depuis la chute à une parenthèse comptable. Le genre d'affaire dont on fait fi entre amis. Comble de raffinement, il envoie à Vastok toutes les lois récentes, en les invitant à lui faire part de leurs avis sur le sujet, voire à lui faire parvenir leurs propres innovations. L'année suivante, une caravane parvient à Pôle avec des cadeaux, de nombreux documents, et une cargaison d'esclaves, le tout au titre de l'impôt. Les affaires reprennent et Vastok affirme sa place avec le naturel et la nonchalance qui font son charme.

VASTOK – PETITE VISITE DE LA CITÉ

Vastok est une bizarrerie, en ce qu'elle ressemble plus à un immense village de campagne, éparpillé en un canevas assez lâche autour d'un gros bourg. La ville telle qu'elle apparaît sur la carte (cf. Métal page 186) ne représente que le cœur de Vastok, appelé « le bourg » par ses habitants. Tout autour, de petits groupes de maisons sont disséminés entre les collines, ressemblants un peu aux deux groupes que vous pouvez voir à droite de la carte. Ces quartiers sont appelés « villages » et sont reliés par un maillage de chemins divers, allant de petites voies entretenues à de simples pistes tassées, avec par-ci par-là des escaliers taillés dans la roche affleurante, des routes gravillonnées, ou des allées soigneusement dallées et décorées.

Dans les « villages », les maisons sont souvent moins tassées que dans le bourg, gardant un peu de terrain autour pour un jardin vivrier, un verger, ou un simple espace pour un peu d'intimité. On trouve souvent des bâtiments communs à tout le village, que ce soit des hangars, un commerce, une halle couverte ou un bouge.

Cette structure serait un cauchemar défensif, si les villages n'avaient pas mis en place un système de guetteurs, installés sur les collines du pourtour. Chargés d'avertir les habitants à l'aide de sons de cornes, les guetteurs peuvent rameuter vers un point précis une cohorte de défenseurs, accourant de partout comme autant de fourmis en colère. Peu impressionnés au premier abord, les intrus du jour - bandits, maraudeurs ou éclaireurs ennemis - découvrent soudain des citoyens bien armés, nombreux et organisés. Il faut dire que le jeune vastokai est entraîné dès son plus jeune âge, découvrant le maniement des armes en même temps qu'il apprend à lire et écrire.

Le bourg est le centre politique de la ville, et le cœur d'échanges de toutes sortes. Le village des trois marchés permet aux gens de toute la province de commercer entre eux, mais aussi avec les visiteurs venus de la Wilkes ou par la Liszir. Le flanc, le village du palais et le port se ressemblent assez, avec de subtiles différences que ne comprennent bien que les gens du coin. Le port se distingue tout de même par de grandes maisons presque vides, puisque réservées aux voyageurs accueillis par la ville. Ce sont les Gadhars qui s'en servent le plus. La plupart remontent par la Liszir depuis la jungle, amenant des produits de la Mangrove et des Marais. Quelques-uns viennent aussi de l'Étouffante, remontant d'abord l'Élise avant de traverser la forêt Vastelle. Ce sont ces visiteurs qui, selon la légende, ont donné son nom complet au quartier (cf. colonne page 3).

Les hauts sont un village à part, puisque les bâtiments sont en partie constitués des restes de la ville antique de Vastok. C'est de cet endroit que parlent les vieux textes, et personne ne sait qui pouvaient être les habitants de l'époque. À voir les bâtiments, on les penserait humains, quoique la précision d'ajustement des pierres évoque presque les nains. La profondeur des bâtiments – entre 2 et 6 étages dans le sol, aménagés en habitations ou caves selon l'endroit – a soutenu un temps l'idée d'une race locale de « grands nains ». Puis la découverte de statues étranges, androgynes et tordues, a fait surgir des histoires de proto-elfes. Au final, la seule chose certaine, c'est qu'on ne sait pas grand-chose.

“ TOUS DES NÈGRES BLANCS ” OU LA DIPLOMATIE À LA VASTOKAÏSE

Le terme « nègre » est une généralisation utilisée par les non-Gadhars, qui vise à désigner les noirs par une étiquette commune, tout en leur reniant leur culture. Appeler un noir « Gadhar », c’est sous-entendre qu’il a un passé, une origine et un bagage. Un « nègre », c’est juste un type sombre, probablement résistant à la tache, et en solde à -10% le vendredi.

L’anecdote qui donna son nom au port remonte à l’âge d’or, au cours duquel un groupe de l’Ordre nouveau s’installa en ville, et tenta de rompre les échanges avec les jungles et les commerçants noirs de la Liszir. Ayant compris que la violence ne servirait à rien – les vastokais réagissent mal aux argumentations sans débat – le groupe essaya de diffamer les Gadhars, de saper leurs commerces et de les mettre au ban de la société locale.

Plusieurs commerçants vastokais profitant du commerce avec les jungles prirent mal la chose. Ils exigèrent vite un débat sur ce problème lors d’une assemblée au palais. L’orateur de l’Ordre nouveau s’était soigneusement préparé, mais il commisit l’erreur d’utiliser un peu trop le terme « nègre » lors de son discours. Largement utilisé dans le centre, et l’est, le mot n’était pas si commun à Vastok. L’orateur de l’Union commerçante se servit de ce faux pas dans sa réponse, tournant en dérision les manies de son adversaire.

Lorsque le premier consul rendit son verdict, il s’amusa lui aussi de ce terme, et prononça les paroles suivantes :

« – Rappelez-vous, amis étrangers, que pour nous qui vivons à l’ombre des collines depuis notre enfance, vous êtes tous un peu les mêmes : trop différents pour qu’on l’ignore, et si dissemblables qu’on oublie souvent de quels traits on doit se souvenir. Nous vous aimons également, mais en toute sincérité, je ne saurais faire la différence entre un oriental un peu bronzé et un gadhar grippé, et à l’oreille, les accents de l’Étouffante et d’Inac ne sont que des sons étranges, dans lesquels je cherche parfois vos mots. En fait, mes amis étrangers, vous êtes tous, à votre façon, de charmants nègres-blancs. »

Autant vous dire que l’Ordre nouveau ne prit pas la chose avec le sourire. Les Gadhars, eux, s’amusèrent de la situation, et reprirent leur commerce comme si de rien n’était. Simplement, ils commencèrent à s’appeler eux-mêmes « les nègres blancs de Vastok », et ce nom devint celui du quartier.

Quelques érudits soulignent que le pont enjambant la Liszir est clairement d’origine sinute (il ressemble aux vestiges de Komsomolvskaya), ce qui rapprocherait les deux peuples. On pense aujourd’hui que les premiers vastokais, quels qu’ils soient, ont été exterminés eux aussi par les elfes lors de leur folie.

Le palais consulaire est la construction la plus marquante de la ville, et imite en tous points les palais de Pôle. C’est un bâtiment à tout faire, qui rassemble aussi bien des bureaux administratifs que des salles de réunion ou un tribunal. Les archives du consulat comblent tous les espaces restés vides, et les choses sont devenues si complexes et tassées que plus d’un consul rêve qu’un grand incendie ne vienne simplifier tout ça.

L’unique salle qui reste à peu près accessible sans équipement adapté est le grand amphithéâtre. C’est ici qu’ont lieu les débats consulaires, dans un cercle parfait de gradins pouvant accueillir près de mille invités. La lice, au centre, est un plancher de bois noir, idéalement placé pour capter et frapper l’acoustique de la salle. C’est un lieu à visiter, pour peu que la philosophie, la sémantique ou les débats ne vous effraient pas trop.

POLITIQUE ET VIE PUBLIQUE

Si Vastok se déclare et se pense dérigionne, son système politique est très différent. Bien intégrée à l’Empire dès sa fondation, la ville a tout de même survécu plusieurs siècles loin de son modèle, ce qui laisse quelques traces.

Qui dirige ?

La ville est dirigée par un conseil formé par les grandes familles de la ville. De loin, cela ressemble beaucoup au conseil des nobles qui conseillent et servent l’Empereur à Pôle. L’originalité est qu’on doit rajouter à cet aréopage un représentant de chaque village, et un membre de chaque guilde ayant dûment payé ses impôts à la ville.

Cela donne déjà une jolie foule, à laquelle on doit encore ajouter le petit groupe des « consuls honorables ». Ce sont des hommes et des femmes ayant rendu service à la ville, ou ayant accompli une tâche jugée utile par la communauté. Leurs avis sont donc prisés et attendus lors des débats. Au final, le consulat compte entre 90 et 150 membres selon les périodes, dont un gros tiers siège en permanence ; le reste ne se montre que lors des grands débats ou sur les sujets qui les touchent personnellement, ou touchent un de leurs « clients ».

Il n’y a pas de hiérarchie complexe pour organiser ou rigidifier tout cela, et un seul homme sort du lot. Le premier consul est un membre du conseil, généralement un noble ou un honorable. Il est désigné lors d’un grand débat, à chaque fois que le précédent titulaire meurt, se retire ou est destitué. Il est le visage du consulat pour les visiteurs, les diplomates et les guildes étrangères.

Et comment ça marche ?

Tout ce petit monde se réunit au palais, discute des affaires de la ville, de ses projets et de ses soucis, et tente de trouver des solutions. Et cela sans vote définitif, sans poids particulier accordé à chacun, et par le seul jeu de la négociation et du débat. C’est un système complexe, probablement inapplicable ailleurs, mais les vastokais l’adorent.

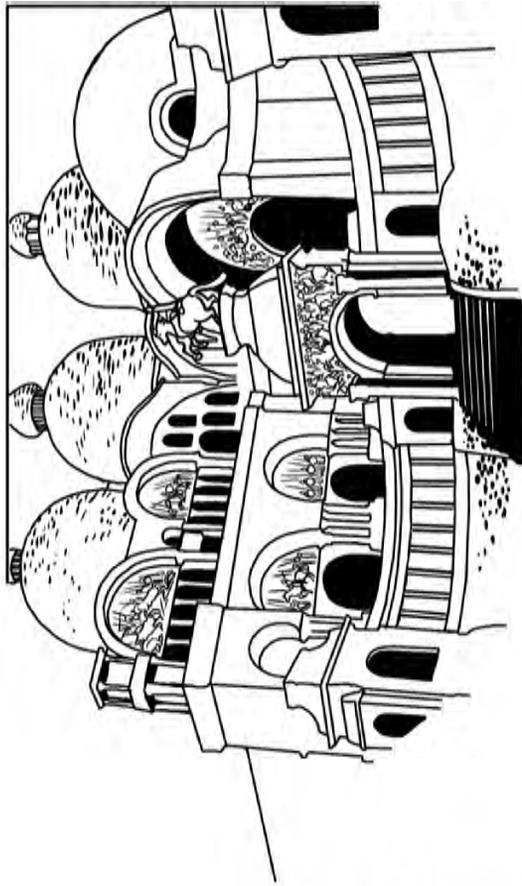
Il y a des séances tous les jours, concernant des affaires de toutes sortes. Un « ordre des jours » est publié régulièrement et affiché aux piles (cf. colonne page 2), afin que les consuls puissent préparer leurs interventions et choisir leurs jours de présence. L’affichage public permet aussi aux gens du commun de venir assister aux débats, que ce soit par plaisir, par intérêt pour le sujet, ou pour demander à intervenir. N’importe quel citoyen peut en effet rédiger une courte note, et la remettre aux huissiers de l’amphithéâtre. Un comité de consuls invite ensuite le citoyen à prendre la parole, si on pense que son avis ou ses suggestions seront utiles au débat en cour.

La face sombre du système se situe dans les bureaux et les petites salles encombrées qui entourent le grand amphithéâtre. Là, les tractations de couloirs et les négociations secrètes entre consuls battent leur plein. Ces dérapages du système sont inévitables, et beaucoup les considèrent comme une graisse, sale et malodorante certes, mais indispensable pour huiler une mécanique si complexe.



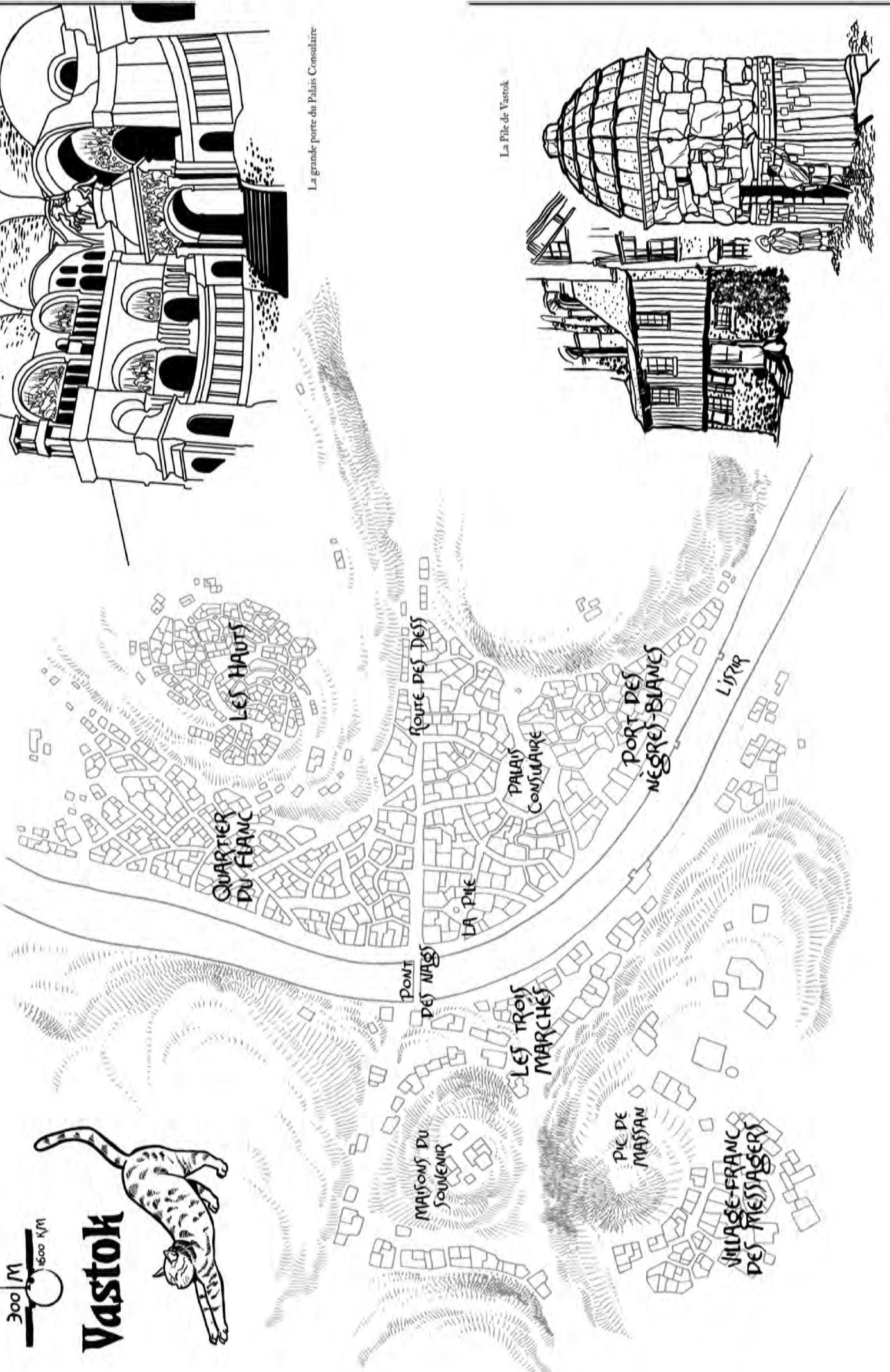
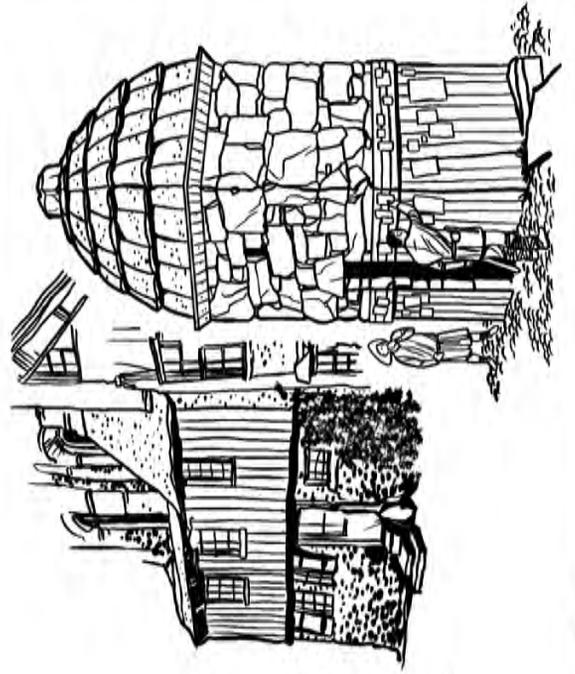
300 M
1600 KM

Vastok



La grande porte du Palais Consulaire

La Pile de Vastok



ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°81 - 04 MAI 2016

Cette semaine, nous vous proposons un numéro préparatoire, avec un intérêt double.

Pour commencer, ce numéro est une aide de jeu pour tous ceux qui voudraient jouer avant la naissance de l'Empire, à la grande époque de la purge, avant que les nations modernes ne se dessinent. Nous avons compilé ici les infos utiles, les anecdotes, et surtout les choses passées sous silence dans le livre de base.

Vous verrez que nous restons encore flous sur bien des points, afin que les meneurs puissent faire « leur sauce » en ce qui concerne ce passé, tout en ayant quelques bases communes. Ceci vous facilitera aussi les choses pour le début d'*Éclats de lune*, puisque vous et vos joueurs aurez besoin d'un peu d'espace libre, ou inventer et jouer.

En effet – et c'est le second but de ce numéro – le présent Chagar servira d'aide de jeu lors du début de la campagne, dont le prologue se déroule précisément à cette époque.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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

TANÆPHIS – 600 aN⁽¹⁾

[À l'aube du monde] Il y a eu un « Avant », sûrement, mais personne ne s'en souvient, et tout a changé. Trop longtemps, les hommes se cachent sous terre, n'affrontant le froid et les tempêtes de l'extérieur que lorsque la faim est trop forte. Partout, des refuges deviennent des tombeaux, jusqu'à ce que les soleils reviennent, et avec eux l'espoir.

Les hommes retrouvent la lumière, se découvrent des ennemis, et réinventent la guerre. Les tribus trop proches, les chimères trop étranges, les frères d'hier devenus rivaux, tout est bon pour satisfaire le goût du sang et de la conquête. Mais dans la chaleur des combats, Tanæphis survit et les hommes grandissent peu à peu.

[C-3000] Les Bathrahabans, à l'ouest, fondent la première civilisation. Ils bâtissent des villes, forgent de meilleures armes, inventent l'écriture. Quand le reste du monde n'est peuplé que de petites communautés, de tribus nomades, ils s'allient et commercent, écoutant d'autres voix que celles de la guerre.

Sur la côte est, un peuple nomade – les cavaliers Kéhalls – commencent à unir les sédentaires. C'est une étrange société, où la domination engendre la paix, formant doucement un embryon de civilisation.

[C-2500] Dans les jungles du sud, les étranges Pères prennent les hommes sous leur protection. Ces chimères tissent une société plus calme, incluant peu à peu d'autres peuplades à leur mosaïque. Au même moment, les Thunks parcourent le nord du continent, cohabitant avec nombre de petites tribus humaines et chimériques. Tous grandissent et cherchent l'équilibre sous le regard attentif des Nains.

[C-2000] Les premiers Dieux s'incarnent dans des armes, et à peine apparus, mettent le feu au continent. Hommes et chimères se déchirent pour les posséder. La civilisation des Pères et celle des Kéhalls sont balayées. Les cités de l'alliance bathrahabane redécouvrent le goût du sang, et l'Ouest divisé rejoint le combat général.

[C-1500] Les Elfes, un petit peuple chimérique sans importance jusque là, révèle soudain de nouveaux pouvoirs. Les Armes ne comprenant pas tout de suite l'ampleur du danger, les Elfes deviennent finalement incontrôlables. Ils bâtissent une civilisation dominatrice et réduisent en esclavage hommes et chimères. Même les Armes-Dieux les craignent et les détestent, car ces chimères-magiciennes sont capables de neutraliser leurs pouvoirs, ou de les retourner contre elles.

Quelques îlots de résistance existent, souvent dirigés par des chimères capables de résister aux Elfes ou de les contrer. Les Armes tentent aussi de se rebiffer, mais beaucoup d'entre elles disparaissent lors des combats. Seuls les jungles et le Nord échappent réellement aux Elfes. Dans les terres froides, ce sont les Nains qui négocient une paix précaire, aux prix de nombreux services rendus aux Elfes. Quand aux jungles, elles paraissent résister aux mages, qui y subissent plus de défaites qu'ailleurs.

[C-1000] Après des siècles passés à dominer, chasser et torturer, les Elfes changent peu à peu. Ils se désintéressent du continent et commencent à bâtir une grande cité au centre des terres. Ils capturent des esclaves par milliers, et s'assurent même l'aide des Nains dans cette étrange projet. Pôle la blanche s'élève peu à peu.

Une fois la cité construite, les choses empirent encore, les Elfes paraissant avoir gagné en puissance et en folie. Les derniers peuples puissants qui leur résistaient sont exterminés, et seuls restent les tribus éparses ou les fuyards cachés, que les mages laissent vivre pour mieux s'en amuser.

[C-800] Les Elfes disparaissent soudainement. D'abord hésitants, les hommes sortent peu à peu de leurs cachettes. Puis la nouvelle se répand, apportée par les esclaves que les mages ont abandonnés dans la cité déserte. Tanæphis est libre.

[Jusqu'à -700] Les humains se lancent dans une vaste guerre d'extermination des chimères survivantes. On appelle cette période les guerres du sang. Seuls les Nains sont épargnés, car ils se réfugient sous terre et détruisent les accès à leurs cités.

(1) Il est possible que ces thèmes vous paraissent familiers, et que vous pensiez avoir déjà vu ces infos, par exemple en page 12 de *Métal*. C'est logique, et pas tout à fait faux. Nous préférons replacer tout ça ici, histoire que ce soit bien frais pour tout le monde, sans devoir fouiller vos étagères à la recherche du livre de base. Il est aussi possible que ces textes soient, en fait, sensiblement différents. Dans ce cas, ce pourrait être de ma faute, puisque je travaille en ce moment sur *Silences*, et que je ne me rappelle plus bien de ce qui est secret ou pas. Ce Chagar tient aussi compte du fait que les gens ont eu moins de temps pour oublier certains éléments, qui en 1040 dN, auront sombré dans les abysses mortes de l'Histoire. Ou alors c'est juste du vil teasing, mais ce serait tout de même étonnant, venant de gentils gars comme nous.



UNE ÉPOQUE DE GRANDE AVENTURE

En 600 aN, le continent est encore dans un état lamentable, et rien ne semble pouvoir s'arranger. Les Elfes ont disparu depuis deux siècles, mais la peur est encore là, entretenue par les traumatismes hérités et l'influence des Armes. Pour elles, les mages sont encore une menace trop proche et trop puissante. Elles n'osent pas croire à une véritable libération, craignant que tout ça ne soit qu'un court répit ou une mauvaise farce des mages.

Derrière la purge des chimères – les guerres du sang – c'est un vaste rassemblement d'Armes-Dieux qui est à l'oeuvre. Il s'agit de la première véritable faction d'Armes, et son but est assez simple : débarrasser le monde des non-humains. Ce n'est pas juste par racisme ou par ignorance crasse. Non, c'est bien pire que ça ; c'est par peur. La peur terrible de voir un autre peuple « changer » et devenir aussi puissant que les Elfes. Les Armes qui composent cette faction la nomme simplement « l'Ordre » et près de la moitié des Armes-Dieux de l'époque en feront parti, au moins un temps.

Mais ce n'est pas la seule source de conflits, loin de là. Avec le départ des mages, les diverses peuplades retrouvent des terres à conquérir, plus de temps pour se développer ou s'enrichir, et logiquement, de nouveaux ennemis. Sur tout le continent, les vieilles forces se redressent, les peuples soumis rêvent de grandeur, et de petites tribus se découvrent des appétits féroces. La paix n'aura duré qu'une poignée de saisons, entre la disparition des Elfes et le moment où les victimes apeurées reprennent les armes, se redressent, et se ruent au front pour devenir le nouveau bourreau en chef.

Encore et toujours, Tanæphis est en guerre...



SURVIVANTS, PROFITEURS ET CONDAMNÉS

LES BABA... LES BAQUOI ?

Petite note explicative, pour tous ceux qui ont un peu de mal avec les Batranobans et leur vilaine habitude de multiplier les noms et les raccourcis.

Je ne pensais vraiment pas que nous aurions un souci là-dessus, mais vu le nombre de questions et d'erreurs entendues en convention, nous avons dû un peu rater nos explications.

Vous allez voir, c'est très facile en fait.

Batranoban, c'est le nom du peuple, tout simplement, sans plus. N'importe quel citoyen de la nation est un Batranoban. Rien de plus simple.

[Batranoban(e)(s)]

Bathrahaban, c'est le nom de l'ancien peuple, qui précède et annonce les Batranobans. C'est l'équivalent local de « Gaulois » pour nos pommes.

[Bathrahaban(e)(s)]

Bathras, c'est le nom des grandes familles batranobanes, la noblesse héréditaire de l'Ouest. Notez que c'est invariable, qu'on dit « Un Bathras », que la majuscule reste et qu'on prononce le S final.

[Bathras (invariable)]

Batra, c'est une abréviation, une forme familière, pour flemmard, à l'oral, ou pour éviter une répétition quand vous en êtes à la sixième phrase⁽¹⁾ autour de « Batranobans » dans un texte.

[Batra (invariable)]

Et c'est tout. Voilà.

Si vous tombez sur une autre forme, c'est une faute de frappe, un produit périmé, une arnaque ou une fantaisie dégoûtante de votre meneur de jeu, que nous ne validerons en aucun cas, quoi qu'il dise.

(1) Batranobans, citoyens de la Nation, gens de l'ouest, ceux des cités blanches, les habitants de la côte austrane, et donc, en dernier recours, « Batra ».

Voici un survol rapide des peuples remarquables de l'époque. Évidemment, il existe aussi une multitude de peuplades minuscules éparpillées sur le continent. Ces gens apparaissent un jour, au moment d'une scission d'un peuple, d'une alliance avec quelques chimères en fuite, et disparaissent tout aussi vite. Sentez vous libre d'inventer le peuple alweg de votre choix, puissant ou minuscule, à condition d'être prêt à le sacrifier sans remords, lorsque viendra l'Empire...

Les Batranobans

Les Bathrahabans ont changé de nom lors de l'âge des Elfes, pour prendre celui de Batranobans (cf. le schisme Tarek, plus bas). Depuis la libération, les cités blanches ont retrouvé un peu de calme, et même si elles ne sont plus unies comme lors de leur glorieux passé, elles sont un point stable du continent. Il faut dire que les Batranobans sont très concentrés sur leur nouvelle passion : la culture des plantes magiques nommées « épices ».

On ne sait pas bien quand ils ont découvert les épices, mais c'est certainement peu avant l'âge des Elfes, ou lors de leur règne. Il y a même des rumeurs affirmant que les mages leur auraient fait ce cadeau, en échange de leur soumission. C'est en tout cas une opinion fréquente en 600 aN, partout hors de cités blanches.

Les Tareks

Ces habitants de la côte austrane sont issus d'un schisme de la culture bathrahabane. Depuis la folie des Elfes, la côte au sud de Téhen se transforme peu à peu en désert, envahie par les sables du Haas. Lorsqu'une partie de la population migre vers le nord en abandonnant les villes, certains refusent de céder et montent un mouvement pour sauver la région. Les choses s'enveniment jusqu'à une véritable guerre civile, au terme de laquelle les nordistes abandonnent simplement les sudistes à leur sort, rompant le commerce avec eux, persuadés qu'ils disparaîtront en deux ou trois générations.

En 600 aN, les sudistes se font appeler Tareks, et maîtrisent peu à peu le désert. Si la moitié des leurs occupent encore les villes côtières, les autres sont devenus nomades, parcourant le désert, découvrant jour après jour de nouvelles ressources. Ils y trouvent même des épices, qu'ils revendent à prix d'or à leurs frères ennemis, les Batranobans.

Les pillards dangs

Les Dangs sont un peuple féroce et brutal, né dans les forêts Sangres. Ce sont davantage des loups bipèdes que de véritables hommes, et ils vivent de rapines et de massacres en attaquant sans remords tous les Alwegs à leur portée. Ils sont aussi experts en pillage de ruines et de restes de l'âge mythique, qu'ils revendent aux Batranobans. Ils organisent parfois des expéditions loin de leur terres, afin de s'attaquer à de nouvelles proies, par goût de la chasse et pour alimenter l'esclavage batra.

Les Shindis

Cette peuplade vit dans le souvenir de leurs anciens alliés – ou maîtres selon les interprétations – à savoir les Ronciers (cf. le MdC n°1, page 22). Apparemment sauvages, ce sont en fait des gens doux, calmes et plutôt intelligents, tant qu'on reste dans leur domaine de compétence. Tout ce qui concerne la forêt les passionne, et ils sont des guides extraordinaires à condition de ne pas se presser et de supporter les détours touristiques. En effet, un Shindi n'aime rien tant qu'un beau paysage, et il s'oublie parfois dans sa contemplation jusqu'à y perdre une journée entière.

Ils auraient certainement disparus sans une connaissance parfaite de leur milieu, et une caractéristique un peu déplaisante : la rancune. Blesser ou tuer un Shindi, c'est s'assurer une vie de traque sans pitié par le clan entier. Celui-ci enverra ses tueurs l'un après l'autre, calmes, doux, mais implacables et armés de pointes, de lames, et de plus de poison que vous ne pourrez en contenir. Ceci explique sûrement que peu de gens les ennuyaient, même si les Batranobans commencent à trouver les forêts du nord très attirantes.

Les Thunks

Les Thunks sont des nomades du Nord, errants partout au dessus de l'égide et jusque dans la langue de givre. Organisés en petits clans, ils vivent de troc et de chasse, globalement appréciés de tous dans les régions qu'ils traversent. Curieux, ils s'installent parfois dans des zones désertes du Nord, ou à proximité d'une communauté qui les intéresse. Ils restent là un moment, parfois deux ou trois ans, puis reprennent l'errance aussi facilement que s'ils étaient arrivés la veille.

On croise parfois des Thunks loin du Nord, lorsqu'une bande est prise d'une subite envie de voyager plus loin. Longtemps privés de cette possibilité par les Elfes, les Thunks renouent avec cette tradition et on en voit jusqu'aux frontières des jungles. Redoutables archers, ils ne sont pas des proies faciles, loin de là.

Les Ouards

Depuis que les Ouards se sont installés près de l'escalier de Rockford, près des restes des installations naines, il est difficile d'approcher la région. Anciens alliés des Nains, ces humains ont mal pris le départ de leurs amis, et ne sont plus très fréquentables. Ils ont imaginé une mystique complexe, susceptible de plaire aux Nains selon eux, afin de les convaincre de revenir. Ils s'habillent, se comportent et travaillent en fonction de leurs règlements, ne dérogent jamais à aucune règle, et subissent de lourdes pénitences pour toutes sortes de raisons.

Au début, tout cela n'était peut-être qu'une façon d'honorer la mémoire des Nains, mais aujourd'hui, il s'agit d'un véritable culte, avec ses lois, ordres et interdits, mais sans véritable but. Même les Thunks commencent à éviter le secteur, de crainte que les recteurs – la police du culte Ouard – ne leur cherchent des poux dans la tête.

Les Lorissis

Cette peuplade s'est installée dans les basses-terres peu avant la disparition des Elfes. Selon leur légende, les basses-terres étaient autrefois une mer, et les Nains auraient construit le mur de glace pour leur offrir de nouvelles terres, en remplacement de celles que les Elfes avaient détruites dans leur région natale. Tout ça est un peu flou, mais les Lorissis sont très contents avec ces terres plates et fertiles, ces rivières sans crue ni sécheresse, et ces légendes rassurantes et positives.

Ce sont des paysans et des éleveurs, qui ne songent à la guerre que quand les lunes insistent vraiment ou que le voisin pousse le bouchon trop loin. Autrefois, les Lorissis avaient quelques soucis avec des Alweps nomades ou des dingues de passage, mais depuis que les Ouards ont bloqué l'escalier de Rockford, les choses sont plus calmes.

Les Heloi'

Nous parlons en fait, de deux peuples presque jumeaux : les Héloïles – au bord de la mer de Guerl – et leurs frères Héloïtes – dans la chaîne de collines des Marches. Anciens serviteurs des Nains, ils furent terrifiés par le départ de leurs maîtres, et agissent encore comme si le monde allait s'effondrer sur eux dès demain. Il paraissent donc peureux, paniqués et horriblement maussades.

Organisés en petits villages proches les uns des autres, ils travaillent – pêche au nord, mines et élevage au sud – et commercent avec leurs voisins en échange de leur protection contre les pillards ou les étrangers de passage. Ils supportent mal les visiteurs, à l'exception des Thunks, mais n'osent pas chasser les intrus, préférant négocier leur départ, les déprimer jusqu'à la nausée, et en dernier recours, les empoisonner. Car les Heloi' sont sournois, comme tout bon paranoïaque le devient à force d'imaginer tous les sales tours que préparent ses innombrables ennemis.

Les Voïssins

Les tribus Voïssins sont un rassemblement hétéroclite de guerriers et de pillards agressifs, descendant de mouvements de résistance aux elfes. Endurcis par des siècles de combat, de chasse et de fuite, ils sont restés des brutes et vivent très bien avec ça.

Leur système est assez simple, et chaque tribu se gère seule la majorité du temps. En ce qui concerne les expéditions de pillages, c'est le Voÿ de chaque région qui décide des proies allouées à chaque tribu, et des quotas à prélever. Le Voÿ est un titre gagné au combat, et chaque printemps, un candidat peut le défier pour prendre son titre, sa place et sa maison. Les prétendants se départagent avant la date fatidique, au combat évidemment, et toute ces luttes se font le plus souvent à mort.

De l'avis de beaucoup de leurs voisins, ce système est sûrement une bénédiction pour le monde, puisqu'il élimine chaque année une bonne portion des meilleurs guerriers Voïssins. Les proies les plus fréquentes de leurs raids sont les Rivers, les Ségions et les Alweps des Marches, mais ils n'hésitent pas à pousser jusque chez les Gorns et les Heloi' lorsque l'envie les prend.

Les Rivers

Les peuples des rivières sont les descendants des esclaves de Pôle, abandonnés lors de la « disparition » des Elfes. D'après leurs légendes, les mages auraient massacré une large partie de la population non-elfique lors d'une fête dantesque, ne délaissant une partie des esclaves que par étourderie, ou parce que ceux-là n'était pas à portée immédiate. Lorsque les survivants réalisèrent que la fête était finie, ils vinrent voir ce qu'il en était, et ne trouvèrent qu'une ville jonchée de cadavres et des restes d'une orgie démente, vide de toute vie elfique. Les Rivers s'emparèrent alors des barges de ravitaillement de la cité, et partirent répandre la bonne nouvelle.

Aujourd'hui, ils sont un peuple prudent, qui évite les conflits en se réfugiant sur le fleuve aussi souvent que possible, et commerce avec tous ceux qui veulent bien échanger des vivres, des bibelots et des nouvelles. Lorsqu'ils manquent de troc, ils retournent au « centre de la voie », à Pôle, et continuent le pillage systématique de leur ancienne prison.

C'EST QUOI UN ALWEG ?

C'est à cette époque que commence à apparaître le mot « Alweg ». C'est un terme du vocabulaire rivers, qui signifie tout simplement « non-Rivers ». En gros, Alweg signifie « étranger », mais avec une connotation un peu plus précise, et une légère moquerie de la part des gens du fleuve.

À force de fréquenter les Rivers, les peuples proches de l'axe fluvial ont fini par comprendre le terme, mais pas parfaitement. Beaucoup commencèrent à utiliser Alweg pour désigner les étrangers, à moins de connaître un terme plus précis.

C'est ainsi que peu à peu, « Alweg » en vint à désigner les gens dont on ne connaît pas la nationalité, le plus souvent parce qu'ils n'en ont pas.

Les Dess

Comme les Voïssins, les Dess sont avant tout des descendants de résistants et des guerriers, mais là où les nordiques se satisfont de cet état, les Dess commencent à se lasser. Depuis peu, ils essaient de s'inspirer de leurs proies pour se créer une véritable culture nomade, et se trouver d'autres occupations que le combat.

Cavaliers dès leur plus jeune âge, les Dess font passer leur montures avant tout, et la vie d'un village est rythmée par celles des bêtes. C'est une des pistes d'évolution des Dess, qui organisent entre les clans des jeux plutôt que des défis guerriers. Doucement la société Dess s'apaise sans rien perdre de son savoir-faire. Il faut dire que les Dess occupent tout le centre du continent, et qu'ils ne manquent donc ni de dangers à affronter, ni de cibles pour leurs pillages.

Les Ségions

Situées à portée des Dess et des Voïssins, les terres ségiones auraient pu être un enfer, sans la richesse du sol et l'entêtement de ses habitants. Anciens esclaves des elfes, les ségions étaient les cultivateurs et les fournisseurs de nourriture de Pôle. Alors que le monde se redressait à peine de sa peur, les Ségions entreprirent de l'exploiter, utilisant pour eux-mêmes les leçons de leurs anciens maîtres. La région devint vite assez prospère pour supporter les assauts des voisins sauvages, et parfois même résister aux attaques en payant quelques protecteurs.

Tout n'est pas rose en terres ségiones, et plus on s'éloigne de la Roxxeanne, plus la vie devient précaire. Mais c'est tout de même mieux que le reste du monde, ou rien n'est jamais certain, ou les sauvages pullulent, et où on rencontre bêtes et monstres à chaque détour d'un chemin mal tracé.

Les Gorns

Les Gorns sont un peuple hétéroclite, formé de clans sédentaires dont l'influence grandit doucement sur la côte levantine. C'est une peuplade aux habitudes simples mais efficaces. Organisés en fédération, ils partagent des projets locaux tournés vers la protection des villages et la mise en place de réseau commerciaux.

Chaque village se charge de son seigneur, avec un bourg plus important agissant en protecteur pour ses voisins plus petits. Les villages sont dirigés par un conseil des doyens, qui centralise et répartit les tâches et le fruit de celles-ci. La protection des terres est confiée à des troupes spécialisées menées par un « Vohr », qui choisit et entraîne ses hommes selon les besoins du village. La fonction militaire, canalisée dans la protection des terres mais tenue loin du pouvoir, assure aux Gorns une société assez tranquille.

Les Gadhars "digs" et Gadhars "go'an"

Les Gadhars, pendant de longs siècles, ont vécu sur la côte levantine, jusqu'à ce que la domination elfique les pousse à se réfugier dans la jungle de leurs lointains ancêtres. En arrivant là, les « revenus » découvrirent que des Gadhars étaient restés dans les jungles, et n'appréciaient pas trop l'idée de voir des étrangers s'installer chez eux. Ce fut le début d'une longue guerre, qui occupa longtemps les habitants des jungles. En 600 aN, les choses auraient eu le temps de se calmer, si nous n'étions pas sur Tanæphis. Ici, la guerre a simplement changé de visage.

Pour imaginer l'état des jungles aujourd'hui, visualisez simplement leur état normal⁽¹⁾, et rajoutez un élément de plus : tout le monde se situe d'un côté ou de l'autre d'une guerre ancestrale entre les « Gadhars digs » et les « Gadhars go'an ». Les Digs sont les descendants des gadhars restés dans la jungle, alors que les Go'an sont ceux des Gadhars qui ont quitté un temps la jungle pour l'est, puis sont revenus.

Cette séparation, si elle pouvait paraître importante à un moment donné, est devenue ridicule et insignifiante après plusieurs siècles. D'autant qu'avec les prisonniers, les esclaves, les alliances bizarres et les trahisons diverses, les rangs se sont sérieusement mêlés au fil du temps. Mais si la logique et la sagesse ont des côtés utiles, on ne va quand même pas abandonner pour eux une belle raison de se mettre sur la gueule ! L'opposition entre Digs et Go'an est donc encore vivace, et provoque des conflits d'ampleurs diverses, soutient des alliances, et cause plus de morts que les moustiques de la saison des fièvres.

Notez que ce ne sont pas les seules raisons de s'entre-tuer, et qu'on continue à se combattre et à se haïr au sein de chaque camp. Avoir des ennemis communs n'a jamais empêché personne de se prendre en grippe, et puisqu'on trouve de tout dans les jungles, y dénicher quelques fauteurs de troubles ne devrait pas être bien dur. Comme d'habitude, les Armes s'en mêlent un peu, quoique un peu moins nombreuses qu'ailleurs – de peur de finir dans un marais ou au fond de la mangrove.

(1) Vous vous souvenez ? Rien de standard, le bordel, des trucs bizarres partout, et si un truc est normal, il est tellement normal que c'est probablement pas normal du tout d'être aussi normal. Mais globalement, tout est bizarre et rien ne se ressemble, et en plus, c'est très varié.



QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Si vous êtes un peu attentif, vous aurez remarqué que certains de ces peuples ne sont pas dans le livre Métal, et n'existent donc plus en 1040 dN.

Si, si, ne mentez pas, je sais que vous l'aviez remarqué, petit malin.

Concernant le destin de ces peuples, je vous en parlerai dans un prochain Chagar. Navré, mais j'ai le rédacteur en chef qui me regarde avec une batte de base-ball, sur laquelle il a scotché ma promesse de ne plus dépasser 4 pages (promesse faite autour du Chagar 18).

Ouille.

Les Trainns

La communauté Trainn est un rassemblement épars de villages et de petits bourgs situés dans les actuels Lisages. C'est un peuple récent, qui cherche encore sa place. Il s'est constitué depuis la chute des elfes, quand les peuplades alwèges ont commencé à se renforcer le long de la côte. L'une des premières choses sur lesquelles les Alwèges tombèrent d'accord, ce fut leur envie commune de massacrer, chasser, ou au minimum mettre en esclavage les noirs et les métisses du coin. Pour certains, c'était de la simple xénophobie. Pour d'autres, il y avait une véritable certitude que les noirs étaient des chimères non-humaines, ou des hysnatons d'une race bizarre. En tout cas, c'était pas des comme-nous !

Les Trainns sont donc un rassemblement hétéroclite d'Alwèges métis ou noirs, et de quelques blancs, rejetés pour avoir voulu les aider. Peu organisés, parfois séparés par de grandes distances, ils ne forment pas une unité politique, mais on peut parler de peuple car ils partagent certains traits distinctifs, en plus de leur pigmentation.

Les Trainns sont profondément méfiants, et ne rencontrent les visiteurs que si ceux-ci sont annoncés, recommandés, ou comptent quelques noirs dans leurs rangs. Même dans ces cas, il ne sont acceptés que s'ils ont une raison d'être là, et pour le temps de cette mission. Cela laissera le temps aux voyageurs de constater deux traits forts des Trainns. D'abord, un pragmatisme presque violent, accompagné d'un vif rejet de toute forme de mystique ou de superstition. Ensuite, une méfiance envers les hysnatons, qui confine au racisme agressif chez les plus obtus. Il est difficile de discuter de ces deux sujets avec les Trainns, qui les considèrent comme des réactions normales et censées, et n'aiment pas, de toutes façons, causer avec les étrangers.

Les Tréanes

Installés dans les feux d'Hélès, les Tréanes sont un peuple pas franchement glorieux, mais assez amusant. En effet, la population locale descend exclusivement de fuyards. Parmi ceux ayant peuplés la région, on trouve successivement des Gadhars fuyant les jungles après la destruction des Pères, puis des gens du centre fuyant les régions Dess pour échapper aux Elfes, et enfin des Bathrahobans fuyant la côte ouest pour échapper au conflit entre Batranobans et Tareks.

Ce mélange de trouillards congénitaux a finalement donné un peuple d'une extrême prudence, indolent et réservé, parfaitement adapté à la chaleur écrasante du secteur.

Les Dengles

Anciens serviteurs des Sinuts, les Dengles ont fui la région après le massacre de leurs maîtres et protecteurs par les Elfes. Depuis la libération, ils sont revenus visiter les ruines de la cité des serpents, parfois en pèlerinage, parfois pour retrouver les secrets de leurs maîtres.

Ils construisent calmement une société meilleure pour les leurs, se méfiant des étrangers mais les accueillant avec le sourire. Ils grappillent peu à peu les richesses à leur portée, et étendent leur influence sur les Alwèges de la région. Leur but est de renforcer le secteur, et d'éliminer toute menace trop proche sans aucune pitié. Les décrire comme vicieux serait insultant, mais probablement assez juste. Les Dengles se veulent avant tout pragmatiques, et après la chute de leurs maîtres, ils se cherchent une nouvelle voie. Ils sont patients, décidés, et se voyant comme les victimes d'un sort injuste, ils sont facilement impitoyables. Après tout, le monde est ainsi, non ?



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°82 - 18 MAI 2016

Alors que nous venons de vivre les secousses à répétition au Japon, les incendies canadiens et le concours de l'Eurovision, quel meilleur sujet que les grandes catastrophes ?

Cette semaine, nous passerons donc en revue quelques-uns des dangers plus ou moins naturels qui menacent les habitants du continent. Disons plutôt quelques nouveaux dangers. En plus des tas de dangers déjà évoqués. Des tas...

(Note de service à François : Je me demande soudain si nous ne devrions pas faire un Chagar sur les bonnes raisons de vouloir continuer à vivre sur Tanæphis, alors que presque tout ce qui bouge essaie de te tuer, et qu'une part importante de ce qui ne bouge pas fait pareil, en douce.)

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



CATASTROPHE(S) !

VOLCANISME EST TREMBLEMENTS

Il y a peu de volcans actifs sur Tanæphis, et la majorité sont situés dans le nord-ouest du continent. Nous allons les passer en revue, et causer un peu des effets qu'ils peuvent avoir sur la population plus ou moins proche.

Érébus

Le plus célèbre des volcans du continent est l'Érébus. C'est amusant lorsqu'on sait qu'il n'a jamais été aperçu par un homme. On sait qu'il se trouve sur une île, quelque part au nord de la chaîne des Égides. Du mur de glace, au sud des basses-terres, on aperçoit son panache de fumée lors des éruptions. Les locaux affirment même entendre ses grondements lors des pires crises, mais c'est probablement pour la frime. De l'avis de quelques érudits, la réputation de l'Érébus est largement exagérée, si on se rappelle que certains volcans envoient des gravas à des dizaines de kilomètres et secouent les régions sur des lieues, alors que l'Érébus ne fait même pas trembler le sud des basses-terres, et n'obscurcit le ciel de ses cendres que si le vent l'aide un peu. Pourtant, en grattant un peu, on se rend compte qu'aucune expédition n'est parvenue à atteindre l'île, ou du moins n'est revenue s'en vanter. Encore une bonne raison de se moquer des marins, ou de garder l'Érébus à sa place, dans les livres d'anecdotes croustillantes mais sans danger, à condition de ne pas trop s'approcher.

La Pointe des éclats

Plus proches et plus agressifs, les petits frères de l'Érébus se situent dans la Pointe des éclats. Moins réguliers, moins prévisibles, les volcans locaux sont surtout des puits de petite taille qui poussent sous un pic et explosent sans prévenir. C'est cette activité qui donne son intérêt à la région. On y extrait des minéraux, pierres et métaux précieux, depuis l'âge des Bathrahabans. En plus des applications évidentes de ces richesses, on se rappellera que les épiciers adorent mélanger tout ce qu'ils trouvent à leur épices communs pour tenter de nouvelles réactions. Les pierres et métaux rares, mais aussi les huiles minérales, alliages naturels, cristaux divers, sont donc une manne pour les laboratoires des grandes familles ou pour les épiciers indépendants les plus aventureux. Certains mélanges ne donnent rien ; d'autres rasant un laboratoire entier dans un grand bruit et un joli chatoiement jaune ; quelques-uns, rares, donnent un mélange utile ou rentable, et finissent dans la pharmacopée de l'Ouest. À ce moment-là, les morts, les sommes dilapidées et les fausses joies n'ont plus d'importance. L'épice justifie, excuse et vaut tous les sacrifices.

Notez que l'extraction de ces matières de la Pointe des éclats est un travail de titan, où des ouvriers périssent par dizaines chaque année. En plus de la chaleur endurée et des risques évidents liés aux mines et aux gisements de surface, les secousses du sol rasant régulièrement des chantiers complets. La plupart de ces morts sont bien-sûr des esclaves, mais il n'est pas rare que de vrais gens perdent la vie ici. Et si la nature ne suffisait pas pour ça, les attaques entre exploitations, les brigands ou pirates de tout poil, sont ravis de s'en mêler un peu.

Les secousses de la Pointe se ressentent jusque dans la Malemort, et les habitants des Renacles sont donc habitués à ces mouvements du sol. Ce ne sont toutefois que des tremblements légers, et les seules victimes sont des assiettes ou des meubles mal fichus. Parfois, un promeneur ou une monture malchanceuse se brise un genou à cause d'un faux mouvement lors d'un tremblement de terre, mais, c'est bien le pire. Il n'y a eu, depuis la fin de l'âge des mythes, que deux tremblements de terres majeurs, et ils ont toujours été localisés, brefs, et sans réplique. Les locaux se rappellent vaguement de ces événements via les légendes des anciens, mais personne ne les craint vraiment, persuadés que ça n'arrive qu'aux autres.

La chaîne des Égides

Il existe quelques autres volcans mineurs dans les Égides, éparpillés entre la porte du sel et le nord de la Sourti. Ce ne sont que de minuscules points chauds, susceptibles de se réveiller le temps d'une courte éruption. Mais ils se contentent le plus souvent de gronder d'un air bougon, sans vraiment prendre la peine de se forcer. Depuis la fondation des archives impériales, on n'a noté qu'un véritable incident dans le secteur. En 528 dN, le petit bourg de Donne-Del, dans les contreforts de Sourti, a soudain disparu de la carte avec sa population. Lorsque des soldats se rendirent sur place, les gens de la vallée proche évoquèrent bien un grondement lointain dans la direction du bourg, comme un gros orage d'altitude, mais rien de plus. L'expédition ne trouva rien du village, aucune trace des mines, et pas la plus petite trace de survivant. En fait, la carte du secteur amenée par l'officier ne ressemblait même plus à la réalité, comme si un géant avait retourné la vallée, enterrant au passage quelques milliers de personnes. À partir de cette époque, les grandes familles de Pôle eurent toutes des maisons de campagnes dans les contreforts des Égides pour prouver qu'elles étaient courageuses, et passèrent leurs vacances à la mer pour prouver qu'elles étaient malines. Notons pour l'anecdote que beaucoup choisirent des maisons en Vorène, pour la douceur du climat et les jolis yeux des filles du coin. Malins, on vous dit ...

Dernier point chaud du continent : les griffes d'acier (en particulier sur le flanc nord). Les volcans du coin ressemblent beaucoup à ceux des Égides, avec une différence majeure. Alors que le volcanisme des Égides ne provoque que de rares tremblements dans les plaines alentours, les griffes et les plaines de Rockford sont régulièrement parcourues par de soudains mouvements de sol. Ce ne sont pas – la plupart du temps – des cataclysmes comme celui de Donne-Del, mais les « frissons » suffisent parfois à coucher une maison mal placée, à détourner une rivière de son lit, ou à retourner un morceau de pente ou une petite colline. Les Piorads appellent ces événements les frissons car ce sont des mouvements brusques et rapides, rarement enchaînés, qui ressemblent beaucoup, du point de vue de l'observateur, aux frissons soudains d'une fièvre. Ce sont des événements assez fréquents pour que les gens aient appris à vivre avec, sans trop s'inquiéter, mais en restant prudents. On vit normalement, mais si on entend un grondement sourd du côté des griffes, on range les assiettes de la belle-mère, et on évite de sortir le bétail ou le grand-père.

Les lacs de cuivre

On l'a vu, il y a peu de volcans accessibles, où on puisse grimper se mettre au chaud au bord d'un joli lac de lave. Si ce genre d'expéditions vous tente, pour la science ou le frisson du risque, ou juste si vous êtes frileux, il reste une solution : les lacs de cuivre du Haas, une bizarrerie du grand désert, et en particulier de la zone des dunes d'épices.

Un lac de cuivre se présente comme une étendue de lave à ciel ouvert, fumant et brûlant, affleurant au beau milieu des dunes. À mesure qu'on approche d'un lac, le sol se lisse et se craquelle, le sable se fondant en une céramique de plus en plus incandescente. Au bord du lac, le sol se gonfle en un rempart de cristaux chaotiques, qui retient les flots du lac. La lave est claire, presque cuivrée, très liquide, mais plus chaude que tout ce qu'on peut imaginer, même au cœur du désert de Haas. Nul ne sait ce qui peut provoquer cet étrange phénomène, mais l'explication la plus commune et que chaque lac est le vestige d'un style particulier de tempêtes d'épices.



LES TEMPÊTES D'ÉPICES

Même si le phénomène est connu, (cf. Métal, page 118) quelques lecteurs nous ont demandé des règles plus précises pour gérer une tempête. Honnêtement, je ne suis pas fan de l'idée, et j'aime assez la solution simple qui veut qu'une tempête d'épices revient à une mort assurée pour le Porteur et une jolie migraine d'un siècle ou deux pour l'Arme. Si j'osais, je rajouterais même un petit jet de puissance pour ne pas perdre des pouvoirs, ou éclater en morceaux sous l'effet de la surcharge ; mais c'est encore mon côté méchant, je suppose.

En fait de règles, voici donc simplement quelques idées d'effets amusants, histoire d'habiller un peu la scène le jour où vos personnages seront frôlés par une tempête. Parce que oui, passer sous une tempête, c'est la mort, mais en frôler une de près, et y échapper avec quelques jets choisis, ça, c'est de l'aventure.

- 01 – Vieillesse / Rajeunissement
- 02 – Téléportation aléatoire
- 03 – Corps brûlé, calciné, pulvérisé
- 04 – Métamorphose en cristal, fer, statue de sel, de terre, de verre
- 05 – Métamorphose en bête, insecte, en spectre, en monstre
- 06 – Apparition de morts-vivants
- 07 – Changement de sexe
- 08 – Disparition de membres, d'organes, réorganisation
- 09 – Apparition de marques, traces, ou plaques étranges sur la peau
- 10 – Échanges des esprits présents
- 11 – Amnésie complète ou partielle, ou apparition de souvenirs ou de rêves étranges
- 12 – Crise de désir exacerbé
- 13 – Terreur meurtrière ou panique
- 14 – Le sable s'anime et attaque
- 15 – Le sable devient liquide, et des gens disparaissent en hurlant
- 16 – Des objets s'animent et s'enfuient ou attaquent les gens
- 17 – Une bête (monture ou autre) devient soudain monstrueuse
- 18 – Saut temporel, ou changement de rythme du temps
- 19 – Éveil de traits chimériques
- 20 – Infection par un épice parasite, qui donne un effet permanent mais provoque une limitation ou une addiction étrange.

Il est évident que face à ce genre de danger, la bonne attitude devrait être la prudence et la retenue, à bonne distance. Les Batranobans ont soigneusement observé l'endroit, ont pris le temps de la réflexion, et se sont mis à installer des plantations à côté des lacs. Ils cultivent là des épices particuliers, qui apprécient et profitent de l'ardence des abords. Évidemment, les esclaves goûtent un peu moins les conditions de travail, et la sécurité est un peu difficile à assurer, mais on n'a rien sans rien.

Les épices produits près des lacs sont de deux types. Certains sont issus de plantes, qui apprécient la chaleur, et trouvent là un environnement idéal. Ils sont alors de meilleures qualités, plus efficaces ou plus faciles à assimiler. D'autres épices sont tout simplement impossibles à faire pousser ailleurs, ne se développant pleinement que dans l'enfer des abords du lac.

Les volcans elfiques

Arrivés au faite de leur puissance, les elfes pouvaient altérer la géographie du continent. Cet exploit nécessitait un effort magique important et provoquait fréquemment des catastrophes naturelles. Ils s'en servirent pour modeler des régions à leur convenance, parfois par simple délire esthétique, parfois afin de punir un peuple d'esclaves rétifs⁽¹⁾. Il arriva donc, de temps en temps, que les elfes fassent jaillir de terre un volcan, afin de commettre un petit génocide.

Ces « volcans elfiques » sont en général grands et élancés, comme de hautes cheminées de roche, et contiennent de la lave en fusion. Cela provoque un fort joli rougeoiement autour de leur gueule. Ça pourrait en faire une attraction touristique s'ils n'entraient pas en éruption de temps en temps. Ces éruptions sont toujours courtes, sous forme d'une impressionnante fontaine de lave fluide (grosso modo ce qu'on appelle chez nous une éruption hawaïenne).

Le pic de la mort écarlate, est un volcan elfique typique. Il se trouve dans l'ouest de la Morcèle et ses coulées de lave sont canalisées par une vallée qui abritait autrefois un peuple chimérique. Du moins, les très vieilles peintures rupestres étranges que l'on trouve dans des grottes aux alentours le laissent penser.

Une tribu de morcelais habite une zone proche du volcan mais protégée de ses coulées. Cette tribu s'est constituée autour des Porteurs d'un Marteau de guerre nommé Hellstorm. Cette Arme est fascinée par le pic de la mort écarlate, dont il se considère comme le gardien. Ne me demandez pas pourquoi... Hellstorm est une Arme-Mineure intelligente assez puissante, mais pas forcément très maline. C'est d'ailleurs lui qui a baptisé le volcan, ce qui lui a valu des ennuis avec la Mort carmin ; ennuis qu'il a réglés en rejoignant la faction. Mais bon, quand on est à la tête d'une tribu de pillards pyromanes qui ne rechignent pas à un peu de cannibalisme, ce n'est finalement pas trop pesant de se revendiquer de la Mort carmin.

Il existe plusieurs volcans elfiques sur le continent. À vous de choisir où ils se trouvent, en fonction de vos besoins scénaristiques.

La Grande Foudre

Il s'agit d'un phénomène aux effets dévastateurs mais fort heureusement d'une extrême rareté. La Grande Foudre ressemble presque à un éclair « normal » mais incomparablement plus massif et de couleur pourpre. À l'impact, elle provoque une explosion puissante qui ravage le sol sur quelques dizaine de mètres de rayon. Après cela, la zone touchée n'est plus qu'un chaos de roches brûlées et d'obsidienne.

Sans grande surprise, seules les Armes-Dieux survivent à l'impact de la Grande Foudre, mais pas sans mal. Toutes les Armes s'étant trouvées à portée de l'impact d'une Grande Foudre ont passé de longues heures dans le coma et ne se souviennent pas des quelques heures précédant l'explosion.

De mémoire d'Arme-Dieu, la Grande Foudre frappa pour la première fois pendant le règne des elfes, après la construction de Pôle. On a d'abord cru que c'était une arme elfique, mais il n'en était rien. Le phénomène était aléatoire et très peu fréquent, pour ne pas dire rarissime. Les mégalomanes sanguinaires de Pôle avaient la maîtrise de pas mal d'effets terrifiants qu'ils utilisaient avec l'entraîn d'un même armé d'une loupe face à une fourmière. Pourquoi se seraient-ils privés de celui-ci ? Et de toute façon, la Grande Foudre frappa de nouveau dans les années qui suivirent la disparition des elfes. Les érudits finirent par ranger ce phénomène à côté des tempêtes d'épices, des volcans et des chutes de météorites dans le livre des « trucs que la nature utilise pour nous pourrir la vie ».

Les « chaos d'obsidienne » sont la source principale de l'obsidienne utilisée par les artisans de Tanæphis. On citera par exemple, le bourg du Valverrier dans les Comberais, où l'exploitation d'une telle zone est l'activité principale.

(1) On notera que les elfes en étaient arrivés à considérer toutes les peuplades de Tanæphis comme leurs esclaves. C'est juste que certaines n'étaient pas conscientes de l'être ou – du point de vue elfique – étaient trop bornées pour comprendre leur « place naturelle ». Rien qu'une pluie de pierres ne puisse régler, fort heureusement.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°83 - 1^{ER} JUIN 2016

Et si, pour changer, nous vous parlions d'une grande ville installée sur des vestiges de l'ère chimérique ?

Une capitale constituée de plusieurs quartiers indépendants, en partie bâtis sur des collines escarpées. Vous voyez de quelle ville je parle, n'est-ce-pas ?

LE GUIDE DU ROUTARD SUICIDAIRE : ROCKFORD

Si vous voulez vous replonger dans les bases de ce que nous savons sur Rockford, jetez donc un oeil en page 141 de Bloodlust Métal. Forte de 40 000 habitants, Rockford est la plus grande ville du Nord. Elle est presque deux fois plus grande que Byrd, qui fut pourtant la première capitale fondée par un roi piorad.

L'idée d'une cité abritant quatre dizaines de milliers de Piorads est inconcevable pour une majorité de « civilisés ». Prenez le premier péquin venu dans une auberge dérigione et racontez lui qu'une telle ville existe. Dans un premier temps il ne vous croira pas et vous traitera d'ivrogne. Puis, si l'idée réussit à faire son chemin sous son crâne, vous le verrez blémir et imaginer un enfer sur terre où une meute de brutes assoiffées de sang se castagnent à longueur de journée avant de déferler en une vague discontinue sur les murailles de la ville. Avec un peu de chance ça lui filera un tel choc qu'il se commandera la bouteille la plus chère du bouge pour noyer sa trouille. Si vous êtes le bougeard, c'est une opération lucrative. La peur, c'est bon pour les affaires (règle n°40 du petit opuscule secret du bougeard heureux).

Rockford est vaste à plus d'un titre. Outre sa population, que l'on vient d'évoquer, son urbanisme particulier lui donne une taille qui rivalise avec une cité vorozione deux fois plus peuplée (« Quoi ? Patron, la même chose ! »). Rockford est en effet constituée de dix-sept villages indépendants bâtis à un jet de pierre les uns des autres, comme autant de quartiers autonomes. Les maisons piorades sont grandes et souvent entourées de dépendances variées (potager, poulailler, remise, forge, etc.). Résultat : la superficie de l'ensemble est impressionnante. Alors oui, si vous montrez Rockford à un urbaniste vorozion il vous regardera de travers et refusera de considérer ce fatras comme autre chose qu'un village ridiculement mal dimensionné. En même temps, faudrait peut-être arrêter de promener vos urbanistes vorozions dans le Nord, non ?

Un autre élément confère un aura de gigantisme à Rockford : la falaise en haut de laquelle elle est bâtie. La cité se trouve à la limite des Basses-terres, qu'elle domine du haut d'une falaise de cinq-cent mètres. Aux endroits les plus dangereux, des murets ont été construits pour éviter qu'un maladroït ne fasse le grand saut, mais cela n'empêche pas chaque année la mort de quelques ivrognes. Signalons au passage que quelques fier-à-bras aiment bien se défier en duel à deux pas de l'à-pic. Ça pimente les combats.

La cité ne dispose pas de mur d'enceinte. Il y a cependant quelques édifices défensifs par-ci par-là, histoire de verrouiller des points stratégiques. Dans son histoire, Rockford n'a jamais été attaquée par une armée, mais il y a eu plusieurs batailles à l'intérieur de la ville, essentiellement lors de successions difficiles.

VESTIGES NAINS

Rockford est bâtie sur une zone de ruines antiques, très certainement d'origine naine. Certains des bâtiments les plus impressionnants de la ville s'appuient sur des fondations qui sont des portions de ces ruines.

C'est en particulier le cas du palais royal, situé au sommet de la ville. À l'origine c'était certainement un bâtiment défensif construit par les nains. À l'arrivée des Piorads, il était en grande partie effondré mais les fondations et des pans entiers de murs étaient encore en bon état. Le premier jarl de Rockford – dont le neveu deviendrait ensuite le premier roi – fit rénover le fortin avec des constructions typiquement piorades. Au final, le palais des rois de Rockford est un mastodonte de pierre et de bois, comme un monstrueux navire de guerre échoué en pleine montagne.

Les vestiges nains les plus impressionnants sont le triptyque composé par la route des nains, la dalle du marché et le grand escalier.

Note de service :

Bien penser à dire aux lecteurs que le Kickstarter pour la version US de HELLWOOD est lancé, et que la préco participative de la VF commence ce soir à 20h00 chez BlackBook. Si nos lecteurs sont des gens de goût, ils ne pourront pas laisser passer ça.
HELLWOOD !

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



La dalle du marché est une zone rectangulaire dallée de grande taille, épaisse d'environ trois mètres. Elle est restée en parfait état, et les Piorads en ont fait la principale zone d'échange commercial de Rockford. Vu son emplacement, tout porte à croire que les nains l'utilisaient de la même manière.

À un bout de la dalle se trouve le début de la route des nains, massive voie pavée qui relie Rockford à Krater, loin au nord. À l'autre bout de la dalle on trouve l'entrée du grand escalier de Rockford. Ce massif escalier taillé dans la roche s'enfonce dans le sol et permet de rejoindre le pied des falaises et les Terres noires. L'entrée basse de l'escalier est décorée d'une arche impressionnante. Au sommet, l'entrée haute de l'escalier est entourée de quelques piliers en ruines qui semblent indiquer qu'une arche haute et massive la surplombait autrefois.

En bas du grand escalier se trouve le dix-huitième village de Rockford. A la différence de tous les autres villages de la ville, celui-ci est tassé sur lui-même et entouré de solides murailles de pierre et de bois. Bien entendu, de l'avis de pas mal d'habitants d'en-haut, le « Bas-Bourg » n'est qu'une vague banlieue et ne mérite pas d'être considérée comme partie intégrante de leur cité. Les jarls, le roi et pas mal de marchands sont beaucoup plus conscients de l'importance stratégique de cette section de la cité. Le jarl du Bas-Bourg est d'ailleurs un ami fidèle du roi Keisler l'Ombreux.

POLITIQUE

Chaque bourg de la cité a sa propre bånd, dont le jarl est inféodé au roi de Rockford. Le roi est lui-même jarl de la jarfarbånd de la Haute-roche. Il y a donc dix-sept jarls et un roi à Rockford.

Être « un jarl de Rockford » est vu par beaucoup comme un cran intermédiaire entre jarl et roi. En effet la plupart des rois de Rockford ont été jarl d'un des bourgs avant cela. Cela entraîne un perpétuel jeu d'alliances, plus sournois que ce à quoi on s'attend de la part de Piorads. On se surveille, on se trucidé ou on s'influence, tout en attendant un signe de faiblesse du roi, qui marquera le début d'une guerre de succession. Les règles tacites des luttes de pouvoirs à Rockford sont ainsi faites que les participants évitent systématiquement d'impliquer la population. Les guerres de successions n'opposent que de petites unités fidèles dont les combats se cantonnent aux demeures des jarls ou à la grande dalle. Si un jarl venait à briser cette règle, il se prendrait probablement tous les autres sur la gueule, ainsi qu'une part de la population... et ça fait vraiment beaucoup de bourrins d'un seul coup.

QUELQUES PERSONNALITÉS

Steelscreamer, la hache des rois

Keisler l'ombreux, le roi de Rockford est décrit dans Bloodlust, page 144. Il est aussi question de son accession au trône dans le Chagar enchaîné #79. Parlons plutôt de Steelscreamer, son Arme. Steelscreamer est une Arme-Dieu de puissance intermédiaire (Pu 3) passionnée de politique. Ce Dieu est convaincu que la vraie pratique du pouvoir passe par utilisation franche et implacable de la violence. Pour lui, la raison du plus fort est toujours la meilleure, mais la position dominante du chef est un combat perpétuel dans lequel la moindre erreur doit être fatale. On comprend qu'il se sente franchement bien dans le Nord.

Depuis qu'il a été ramassé par le roi Terkel le pressé, il y a presque cent cinquante ans, Steelscreamer a eu l'intelligence de se comporter comme un conseiller et un soutien pour son Porteur, plutôt que de l'influencer trop ouvertement. C'est ce qui lui a permis d'accéder au statut de symbole de la royauté de Rockford. Si un autre Porteur d'Arme venait à s'emparer du trône, Steelscreamer se trouverait probablement un Porteur nordh pour continuer son rôle de conseiller. Mais la cohabitation se ferait-elle facilement ? On peut se poser la question, mais actuellement Keisler a quarante cinq ans et ne semble pas montrer de signe de faiblesse.

Olva des Fralgadang

Olva est une vieille nordhe varnirienne, une pure et dure de la tradition piorade. Quand la future reine Tara a commencé sa campagne pour gagner le trône de Varnir, Olva s'est opposée à elle, lui reprochant ses errances et ses amis étrangers. Une fois Tara la fougueuse devenue reine, Olva lui jura fidélité, comme l'exige la tradition.

Après cela, la vieille nordhe conseilla à sa suzeraine de l'envoyer en exil, afin d'éviter que son mépris pour elle ne nuise au trône de Varnir. Tara l'a donc envoyée à Rockford afin qu'elle serve de conseiller au roi Keisler en matière de traditions. On pourrait trouver ce choix dangereux, mais la tradition interdit au vassal d'un roi de lui nuire pendant qu'il le sert auprès d'un autre roi... Et Olva ne badine pas avec la tradition.

Siger fils de Roi, maître de la Dalle

La grande dalle de Rockford est sous l'autorité du roi, même si elle ne se situe pas dans le village de sa bänd. Le fils aîné de Keisler est à la tête d'une guilde marchande qui a la charge de gérer le commerce et les échanges se déroulant sur la dalle.

Siger n'est pas intéressé par la politique des jarls, en revanche il est avide de richesse, mais totalement fidèle à son père qu'il idolâtre. Cela fait de lui le parfait gestionnaire pour la manne financière que représente la dalle et le grand escalier. La guilde de la dalle organise les marchés, récolte les taxes au nom du roi. Certains jaloux ont surnommé Siger le « jarl klidor » et rêvent de le voir remplacé par un maître de guilde plus accommodant. Mais comment réagirait le roi, si son fils avait un accident suspect ?

Frowin, fils de Solveig

Cet hysnaton roux aux traits elfiques est le fils d'une célèbre guerrière œil de braise, morte en tuant un loup monstrueux. La réputation de sa mère vaut à Frowin de nombreuses amitiés, mais c'est son don pour la forge qui lui a permis de se faire un nom par lui-même. Il fabrique des haches d'escrimes d'une qualité inégalée que de nombreux jarls et escrimeurs piorads achètent à prix d'or. Offrir « une Frowin » à un allié, est actuellement une marque de très haute estime.

Neckbreaker, gardienne de l'ancre de Rockford

Cette imposante Masse-Dieu de la Loi du sang est à la tête du bouge du saut de l'ours, situé beaucoup trop près du bord de la falaise.

On pourrait s'attendre à ce que l'ancre de la Loi du sang de la plus grande ville piorade soit un gigantesque futoir, bruyant à l'extrême. Il n'en est rien. Neckbreaker est certes un Dieu guerrier, mais il gère son ancre comme un lieu d'apaisement pour les combattants. Erving, son Porteur, est un très vieux Piorad chenu et charismatique. Grâce aux pouvoirs de son Arme il a dépassé les cent-dix ans. Il traite tous les Porteurs en grand-père affectueux mais inflexible.

Neckbreaker et Erving sont capables de tenir tête aux Armes les plus turbulentes ; mais ils peuvent aussi compter sur l'aide des habitués – parmi lesquels on compte plusieurs jarls et yeux de braise – pour calmer les indécis.

Le saut de l'ours est un lieu de rencontre pour les Armes voulant discuter au calme, qu'elles soient membres ou pas de la Loi du sang. Et pour ceux qui veulent gueuler, s'investir, ou se bagarrer, il y a le plongeoir, c'est à dire la grande terrasse du saut de l'ours, qui se situe au bord de la falaise. La vue sur les Basse-terres est superbe et la rambarde bien légère.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°84 - 15 JUIN 2016

En écrivant un morceau de texte du Chagar n°80, nous avons découvert un sujet encore obscur de la vie du continent : les médias et la transmission de l'information.

Voici donc un premier Chagar sur le sujet. Il aborde la Nation, l'Empire et les royaumes du Nord. Rendez-vous au n°85 pour les tribus, et surtout pour la partie concernant l'Hégémone.

BREAKING NEWS : MÉDIAS DE TANÆPHIS (1/2)

Lorsqu'on doit faire passer une info aux joueurs, annoncer une nouvelle ou poser un contexte, on se pose parfois la question suivante : comment circule l'info dans ce fichu monde ? Comment ne pas utiliser toujours les mêmes vieux tours – rumeurs à l'auberge, ami qui apprend un truc étrange, ou conversation entendue par hasard au détour d'un marché – et moderniser un peu tout ça ?

Logiquement, les gens de Tanæphis ont les mêmes soucis, et quelques industriels sont déjà au travail pour créer les premiers médias du continent. Voici donc un petit tour d'horizon des moyens de s'informer et de communiquer, classés par civilisations.

LES BATRANOBANS

Chez nos amis batra, l'information circule de manière très organique. Le bouche à oreille est un véritable sport national là-bas. Lorsqu'on rencontre des amis, on commence toujours par se mettre au courant des dernières infos.

Vous me direz que c'est une attitude courante, mais il faut avoir vu une discussion entre Batranobans pour comprendre la différence. Les échanges d'informations sont une forme de politesse, et chacun fait de vrais efforts pour participer. Selon la durée de la séparation, ce moment peut prendre assez longtemps, car on aime aussi commenter, comparer ses notes ou ses infos complémentaires. Certains sont plus doués que d'autres, et deviennent des invités recherchés pour leurs talents de commères ou de décrypteurs. Ces gens sont surnommés les causeurs, et chacun à son niveau de la société, acquiert un statut bien particulier.

Mais nous sommes dans la Nation, et l'information respecte évidemment la loi du marché. Si une info est plus croustillante, plus importante ou peut intéresser ou menacer une personne en particulier, elle sera gérée un peu différemment. Les premiers avertis auront le réflexe de filer informer la personne concernée, espérant une récompense ou une faveur en échange. Quand il s'agit de gens du commun, on s'arrange entre soi et on passe directement voir la personne. Mais les choses se compliquent avec les grandes familles, plus difficiles à approcher. Les demeures Bathras ont donc souvent une porte discrète, une dépendance ou une boutique attenante, où on sait qu'une bonne information sera récompensée de quelques piécettes, voire d'une bourse dodue si on arrive le premier. Livrer la bonne rumeur à la bonne personne est même un moyen de se faire un ami, un allié, ou de décrocher une place dans la clientèle d'une maison autrement inaccessible.

Concernant la circulation des infos les plus secrètes, les maisons et les gens du peuple utilisent la même méthode. Toutes les familles ont des membres que tout le monde juge discrets et dignes de confiance, qui font office de messagers entre les branches de la famille. C'est un travail interne, et on emploiera d'autres cousins pour les messages à destination des autres familles, afin de compartimenter l'information.

En réalité, l'information est un produit comme un autre dans l'Ouest. On l'échange avec plaisir, et on joue avec sans retenue, aussi longtemps qu'elle ne vaut rien. On la commente et on la soupèse afin de juger de sa valeur, en espérant que comme pour les épices, de savants mélanges finissent par révéler un secret ou un pouvoir. Et aussitôt qu'elle prend de la valeur, on la négocie, on la vend, ou on l'offre à ses alliés contre des faveurs.



Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



LES DÉRIGIONS

Dès le début de l'Empire, les habitudes batranobanes influencèrent largement les Dérigions. Le trafic d'informations devint une habitude courante, comme les longues conversations où on échange et commente l'actualité. Il faut dire que le bavardage et la curiosité ne sont pas des concepts étrangers à Pôle, loin de là. Ce qui peu à peu fit la spécificité des Dérigions, c'est leur amour de l'art. Si dans l'Ouest, un informateur malin devient vite un causeur par amour du gain et des faveurs, à Pôle, l'amour du beau et l'attrait de la célébrité sont bien plus forts. Ceux qui savaient manipuler et colporter l'info apprirent donc à la mettre en forme, et de véritables professions naquirent de ces efforts.

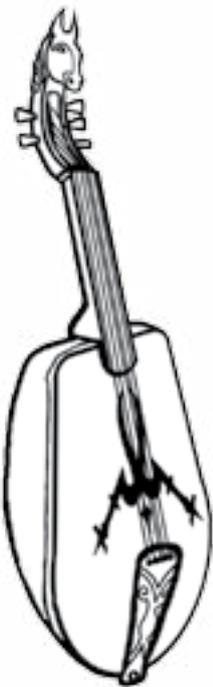
Les clameurs sont les plus nombreux. Ce sont, en simplifiant, de crieurs publics. Ils opèrent sur les places, aux carrefours, ou dans certains établissements ouverts au public – bouges, arènes ou universités par exemple. Si je dis que ce sont des crieurs « en simplifiant », c'est parce que la plupart des clameurs ont choisi ce métier par amour du public et de la scène plutôt que par amour des nouvelles. Chacun d'entre eux a donc son propre style, ses manies, et son auditoire. Plutôt qu'une liste exhaustive, voici quelques exemples, bien plus parlants :

Arnolf Burlon est un ancien professeur de théâtre, chassé de l'université à cause de son goût immodéré pour les cours particuliers et les élèves un peu trop jeunes. Il s'est recyclé dans la clame, ou il fait fureur par sa capacité à interpréter les héros des informations qu'il raconte. Acteur, imitateur, assez doué pour les mimiques et les improvisations, ses clames sont de vrais petits spectacles où on rit, pleure, s'intéresse et s'investit. Il se produit sur beaucoup de marché, et sa manière de jouer les grands de ce monde est devenue un « classique » pour bien des gens du peuple. Beaucoup de gens qui rencontrent l'Empereur pour la première fois sont surpris de le reconnaître sans mal, tant ses manies et ses expressions leur sont connues grâce aux imitations de Maître Burlon. Laetitia apprécie beaucoup moins le vieux maître, qui la fait passer pour une chaudasse sans cervelle. Elle n'est pas la seule à guetter un faux-pas d'Arnolf, car il ne sait pas se retenir une fois qu'il a trouvé un bon « biais » à exploiter pour ses clames.

Turenne est une hysnatone formoirée, dotée d'une voix enchanteresse, qu'elle utilise pour des clames poétiques qui ravissent les bouges des terrasses blanches. Née en esclavage, elle fut rachetée et libérée par une bande de clameurs sans grand talent, qui voulait un petit numéro pour attirer l'attention du public. Son succès fut immédiat et, aujourd'hui, la petite équipe est bien rodée. Allestre, amant de Turenne, écrit les textes à partir des infos recueillies par Ermili, une clameuse très douée pour la collecte mais maladivement timide. Sur scène, Turenne est accompagnée par Domba, un gadhar nain doté d'une oreille absolue, qui improvise sur les chants de la belle. Leur succès est tel qu'ils éclipsent des groupes de musiques plus traditionnels, qui commencent à râler ouvertement contre cette artiste de l'anecdote, cette « conteuse sans avenir ni passé », allant jusqu'à demander son interdiction lors des fêtes musicales car elle ne respecte pas les formes reconnues des musiques dérigoines.

Les « muses » sont des clameuses organisées en une petite guilde, assez classique dans ses méthodes. Elles content les actualités sans trop de fioritures, en solo ou par petits groupes sur les grandes places, accompagnées d'un musicien pour attirer l'attention. Leur spécificité, peu connue, est d'arranger un peu les infos en fonctions des paiements de certains clients. Les commerces, artistes ou guildes, paient parfois les muses pour citer leurs établissements ou leurs produits. Les clameuses glissent plus ou moins discrètement des mentions à ces clients dans leurs discours, arrangeant parfois, au besoin, les infos elles-mêmes. Ce ne sont pas – encore – de véritables mensonges, mais on bricole déjà un peu la réalité. Ainsi, une bagarre sera déplacée de quelques rues pour se dérouler devant un établissement précis, ou un vol sera un peu trafiqué pour inclure des produits dont il convient de parler.

Puisqu'on parle de mensonges et d'infos trafiquées, notez bien que tout le monde se fiche de la déontologie. C'est un concept flou, voire inexistant chez les clameurs. Lorsqu'un clameur diffuse une mauvaise info, c'est le plus souvent par erreur, par omission, ou parce qu'il « rediffuse » l'erreur d'un collègue. Certains se trompent aussi par ivrognerie ou étourderie, ou volontairement pour agrémenter une info un peu fade. Il y en a même qui inventent des histoires pour remplir leur répertoire, quand l'actualité est trop maigre. La seule limite ? La tolérance du public, qui se lassera d'un clameur trop approximatif ou affabulateur. Lorsqu'un tiers se sent lésé par une nouvelle – un bouge se retrouvant avec une réputation de coupe-gorge, une artiste ridiculisé par une critique – les choses se règlent en direct, et les clameurs sont habitués aux menaces. Parfois, les choses s'enveniment, et les clameurs ont donc souvent besoin de protecteurs, d'amis influents ou de coups de mains. C'est aussi pour ça que, peu à peu, nombre d'entre eux s'organisent en petites guildes pour faire face aux dangers.



LES PIORADS

Chez les Piorads, l'essentiel de la vie se déroule à un niveau local – celui de la jarl-farbänd – et les informations circulent vite dans la promiscuité d'un village. Entre suzerains et vassaux liés, les infos importantes passent par messagers, et les plus triviales s'échangent lors des foires ou des fêtes locales. Le souci avec cette méthode, c'est que les nouvelles circulent lentement hors du village, souvent mal, et avec plus de déformations qu'un bâtard d'hysnaton et de polac.

Au niveau des royaumes, la circulation des nouvelles fut longtemps un problème. Les rois communiquaient essentiellement par messagers, échangeant les nouvelles importantes entre eux, et laissant leurs vassaux dans le noir pour mieux les contrôler. Les plus puissants des jarls se mirent alors à communiquer eux aussi, recueillant d'autres nouvelles, avec parfois des effets pervers lorsqu'une info trop importante provoquait des meurtres ou des conflits sans que personne ne comprenne pourquoi. A force de combats sans motivation claire, d'assassinats de messagers et de coups de poignards dans l'ombre, tout le monde finit par admettre qu'il fallait une autre manière de faire.

La véritable solution vint de Varnir, au début du 8e siècle. Lorsque les combats prirent du côté de la chaîne des forts, des guerriers de tous les royaumes prirent part aux assauts. La variété des origines et des allégeances rendait la collaboration difficile, et les communications étaient lentes, gênées par la méfiance autant que par le terrain. C'est alors que les skalds de Varnir sortirent du lot. Ces guerriers venus des montagnes, héritiers de la tradition de ce drôle de royaume, étaient autant des guerriers que des poètes, et voyageaient surtout pour amasser les histoires. Beaucoup d'entre eux se retrouvèrent donc mêlés aux assauts, attirés par ces événements et par la masse de guerriers assemblés. Adeptes de la discussion, habitués à négocier, à se fondre dans la masse ou à se distinguer, selon les besoins, ils trouvèrent vite leur place dans le conflit : ils devinrent les messagers favoris des chefs de guerre assemblés. Outre leurs talents oratoires, les skalds avaient trois avantages majeurs. Pour commencer, Varnir n'étant un royaume menaçant pour personne, ils n'inquiétaient guère les autres rois. Ensuite, habitués à apprendre des strophes entières de sagas héroïques, ils retenaient sans mal de longs messages ou des ordres complexes sans devoir les transcrire, amoindrissant les risques en cas de capture. Enfin, cerise sur le gâteau, plus d'une moitié des skalds étaient des femmes. Cette petite particularité varnirienne fut particulièrement utile sur le front, où le manque de compagnie rendait les hommes particulièrement sensibles aux suggestions, conseils ou avis féminins. Quant aux quelques lourdauds qui se laissèrent emportés et voulurent abuser de la situation, ils découvrirent que les skalds étaient autant des poètes que des guerrières, parfois de façon très douloureuses.

Après le conflit, la tradition skalds essaima rapidement. Les voyageurs de Varnir trouvèrent soudain des disciples volontaires dans toutes les régions. Les rois et les jarls percevant vite l'intérêt de cette mode, la favorisèrent, facilitant la vie aux skalds partout où ils passaient. La communication des informations devint plus fluide, plus rapide et plus précise. Bien-sûr, il devint plus difficile de cacher une défaite ou une erreur, mais comparé aux problèmes de l'ancien système, ce n'était pas un prix si cher à payer.

Aujourd'hui encore, les skalds assurent dans le Nord le même rôle que les clameurs dérigions. Ils parcourent les royaumes, recueillant les histoires et les nouvelles, avant de les apporter aux villages suivants. Poètes, chanteurs et amuseurs, ils choisissent leurs répertoires en fonction du public, afin de s'assurer le gîte et le couvert. Véritables professionnels de l'information, ils vivent au milieu de leurs histoires, ce qui les dote souvent d'une curiosité insatiable. Même s'ils sont à présent originaires de n'importe quel royaume, ils gardent une filiation logique avec Varnir, et beaucoup s'y rendent régulièrement. Cela leur permet de se croiser, d'échanger leurs histoires, ou de faire un rapport devant le conseil des skalds, une autorité informelle qui siège dans un bourg des hauteurs. Le royaume est un havre pour les skalds, et qu'ils soient nés ici ou pas, la couronne les accueille et les entretient sans hésiter. Beaucoup de vieux skalds se retirent d'ailleurs ici pour leurs vieux jours, même si l'immense majorité finira sa vie dans une rixe de bouge, sur une route trop dangereuse, ou en se mêlant de trop près à un conflit trop intéressant. De vraies fouines, je vous dis...

SKALD (NOUVELLE BESOGNE)

COMPÉTENCES PRINCIPALES

Ferrailleur, Orateur, Voyageur

COMPÉTENCES SECONDAIRES

Artiste, Athlète, Bagarreur,
Bougeard, Érudit, Gentilhomme,
Intrigant, Larron

ASPECTS

Attirer l'attention
Bagarre de bouge
Chants et sagas du Nord
Culture piorade
Éducation pratique
Équitation
Formation martiale
Grande gueule
Lois et traditions piorades
Mémoire parfaite
Sagesse des terres du Nord
Se fondre dans la masse
Séduire
Sens de la rumeur
Tenir l'alcool

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°85 - 29 JUIN 2016

N'ayant rien à dire de particulier sur le présent Chagar Enchaîné, nous profiterons de cet édit pour remercier ceux d'entre vous qui sont passés nous faire un petit coucou au festival *Paris est Ludique 2016*.

Merci à eux donc, mais aussi aux membres de l'équipe organisatrice, aux bénévoles, et aux nombreux visiteurs sympas croisés lors de ce week-end. À l'an prochain !

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



BREAKING NEWS : MÉDIAS DE TANÆPHIS (2/2)

Et hop, second Chagar Enchaîné sur les médias et la transmission de l'information sur Tanæphis. Cette fois, on se penche sur les tribus (Gadhars, Sekekers et Thunks), et surtout sur les fans numéro un d'infos, les gentils psycho-rigide de l'Hégémone.

LES MÉDIAS VOROZIONS

On s'en doute, si une nation du continent doit remporter le titre d'obsédé de l'information, les Vorozions sont la réponse évidente. Entre leur paranoïa, l'obsession du contrôle des conseillers de Nerolazarevskaya, et la tendance des légistes à tout mettre aux archives, comment pourrait-il en être autrement ? Mais dans cet article, nous parlons surtout des news et de la transmission de l'information, davantage que du simple archivage.

Au début de l'Hégémone, la diffusion des infos ne concernait presque que les militaires et les groupes de gestion politique. À mesure que les territoires étaient conquis et les populations intégrées, le besoin de communiquer devint évident. D'un côté, il fallait tenir les gens au courant de l'avancée des fronts, de la réussite des légions, afin de garder intact le rêve des Vorhs. D'un autre côté, il fallait faire connaître les décisions du conseil, les lois mises en place et les réussites de la nouvelle structure. Au départ, plusieurs corps essayèrent de collaborer : messagers de la légion, officiers aux rapports, attachés du conseil, conseillers en quête de célébrité diffusant les infos les concernant, quitte à les embellir un peu. La moindre information était donc manipulée par une dizaine de mains, remodelée ou tordue, cachée par certains, déterrée par d'autres, et finalement diffusée sous diverses formes.

Les légistes en charge des archives du conseil s'aperçurent vite du problème, et surtout de la surcharge de travail qu'il leur imposait. Ils commencèrent donc à travailler à une parade. Après quelques décennies de tests divers, et une foule d'amendes imposées aux défenseurs des vieux systèmes, le corps des messagers de placards était en place.

Les placards, comme on les appelle communément, sont une sorte de poste spécialisée qui diffuse les infos à partir de Nerolazarevskaya, dans un réseau en étoile qui s'étend à l'Hégémone entier. Le système est efficace, bien rodé, et presque fonctionnel d'un bout à l'autre. Presque.

Comment ça marche ?

Au sein du conseil, les veilleurs du corps travaillent à recueillir les nouvelles. Ils notent les lois validées, les informations rapportées au conseil par les diverses sources à sa disposition, et les points importants des débats du jour. Les veilleurs rapportent tout cela au bureau des missives, qui trie les infos selon leur importance, fait des résumés ou rédige des explications rapides pour les plus compliquées. Le tout est regroupé sur des affiches (les placards), qui sont confiées aux messagers eux-mêmes, un corps de cavaliers qui se chargent de diffuser les placards dans tout l'Hégémone. Jusqu'à cette étape, le système est assez rapide. Il faut moins de trois jours pour que les infos soient recueillies, résumées, rédigées et confiées aux cavaliers. Ensuite, tout devient un peu moins facile.

Pour commencer, le réseau des cavaliers est complexe, et partant de Nero, s'étend dans tout le territoire en un embrouillamini illisible de chemins et de traverses, limités par le nombre des cavaliers disponibles. La diffusion est d'abord assez rapide, puis elle ralentit à mesure qu'on s'éloigne des grandes villes, pour devenir horriblement lente à mesure que les chemins remplacent les routes, et les sentiers les chemins. Certains placards mettent près d'une années à être diffusés, alors que l'info est devenue inutile depuis bien longtemps.

LES THUNKS

Chez le petit peuple, la transmission des infos n'est pas un souci au niveau d'un clan. La communication n'est pas difficile entre les membres, et tout le monde sait à peu près ce qui se passe. Il reste des secrets, évidemment, mais ce sont en général des informations personnelles, et mêmes celles-là ne sont pas facile à cacher longtemps. Ce n'est pas un vrai problème, puisque de toute façon, les Thunks ont une nature ouverte et franche.

Entre clans, les choses fonctionnent assez bien aussi. Lorsque deux caravanes se croisent, c'est l'occasion d'une petite fête où on boit, on s'amuse et on bavarde. C'est là que les informations circulent et s'échangent. On ne se raconte pas tout, bien sûr, mais essentiellement les nouvelles concernant les routes, les zones de vie, et les événements intéressants ou amusants vécus par l'une ou l'autre caravane. Si des infos venues des frontières ont filtré jusqu'à un des clans, c'est aussi là qu'elles seront racontées, à moins qu'elles ne soient déprimantes, trop anciennes, ou un peu douteuses.

La tradition thunks reste orale, et une information ne survit donc que le temps où elle est utile, amusante ou intéressante. Les meilleures histoires deviendront des contes – pour éduquer les jeunes ou animer les soirées – ou des histoires drôles. Les autres disparaîtront dans le néant. De quoi faire pleurer de rage un archiviste vorozion, mais que voulez-vous, c'est le Nord sauvage...

LES SEKEKERS

Chez les Sekekera, il n'existe aucune méthode de transmission des nouvelles, hormis celles immédiatement utiles. En cherchant bien ce qui ressemble le plus à une transmission d'infos chez les Sekekera, on pensera sûrement aux signes de pistes et aux marquages indiquant les villages les plus riches, les pistes à surveiller, et les planques utiles.

Ceux qui voient les furies comme des animaux sans intelligence trouveront sûrement ici une preuve de leur opinion. Mais soyons francs : les Sekekera sont des prédateurs sans aucun doute, et si ce ne sont pas tout à fait des bêtes, elles font certainement passer la chasse et la survie avant toute autre préoccupation.

LES GADHARS

Vous allez rire, mais chez les Gadhars, les choses ne sont pas aussi simples qu'ailleurs. En fait, il n'y a pas de vrai standard ici, et tout change selon

[ERREUR TEXTE TRONQUÉ / FIN DE PAGE]

Cela peut paraître bien trop long, mais on se rappellera que l'imprimerie n'existe pas encore, et que les cavaliers ne font que diffuser un message, qui doit être recopié à chaque étape importante. Cela provoque des ralentissements, voire des étapes longues si les légistes locaux sont surchargés.

Lors de chacun de ses arrêts, le messager présente ses placards au bureau légiste qui dirige chaque canton (voir la politique vorozione, Chagar n°21). Là, le message est copié, permettant au cavalier de reprendre sa route. Puis les placards sont recopiés en autant d'exemplaires qu'il en faut pour les distribuer dans toutes les communes du canton. C'est un travail pénible et fastidieux, généralement confié aux jeunes légistes ou aux employés mal vus. Cette étape provoque donc de nouveaux ralentissements, voire des pertes d'informations. C'est surtout le cas lorsque le bureau, les supérieurs du canton ou un copiste roublard, décident de raboter quelques lignes, par flemmardise ou pour mieux contrôler les infos diffusées.

Une fois copiés par le bureau du canton, les placards sont diffusés à chaque commune, où les autorités sont supposées les afficher sur les panneaux officiels. C'est encore l'occasion d'énormes pertes, puisque les placards sont confiés à des commerçants itinérants, des volontaires pas toujours très fiables, ou des employés parfois malhonnêtes, qui empochent les primes de voyage et jettent les placards dans un fossé sitôt sortis du bureau légiste. Lorsque les placards arrivent malgré tout dans les communes – ça reste assez courant dans les zones bien policées – ils sont affichés sur les panneaux officiels, à la vue de tous. Ce serait une belle fin, si l'analphabétisme n'était pas aussi fort en terre vorozione. Les placards soigneusement préparés à Nero, transportés par une suite de messagers, copiés des dizaines de fois, sont exposés sur des places où la grande majorité des passants ne pourront ni les déchiffrer ni les comprendre.

Dans bon nombre de villes et villages, des petits malins ont trouvé comment profiter de la situation, et dégotté un boulot. Ils se sont improvisés crieurs publics, et à chaque nouveau placard, ils viennent lire les informations au public, avant de passer le chapeau pour récolter quelques pièces. Les plus malins ou les plus organisés savent aussi qui sera concerné par telle ou telle nouvelle, et ils se dépêchent d'apporter les infos les plus utiles aux gens intéressés, ne la livrant au grand public qu'après un délai raisonnable. Les légistes laissent faire le plus souvent, puisque cela participe à la vie du coin sans vraiment poser de gros soucis. Dans les cas les plus gênants, un pot de vin bien placé aide à calmer les consciences tourmentées. Et puis sans les crieurs publics, il faudrait que les légistes se chargent de tout expliquer à la populace, et bon... on ne va pas passer son temps au service du public tout de même ?

Et le privé dans tout ça ?

Un système presque efficace, presque utile, mais horriblement gêné par des lenteurs administratives ? Si certains appellent ça un problème, du point de vue des guildes, c'est surtout une belle opportunité. Et depuis un demi-siècle, une foule de petites structures travaillent à mettre un peu d'ordre dans ce fouillis, afin d'en tirer un peu d'argent. Bon ok. Beaucoup d'argent. Des tas.

Les guildes de nouvelles travaillent comme le corps des placards, en assistant aux réunions du Conseil. En sus, elles surveillent la vie de la cité, parfois en « enquêtant », parfois en payant des membres d'un bureau ou un autre pour obtenir des infos en avance. Ensuite, comme les placards, elles diffusent les infos, mais cette fois en ciblant bien mieux les gens concernés et les infos susceptibles de les captiver. Les nouvelles sont enfin diffusées sous deux formes : écrites et orales.

Les crieurs de nouvelles sont payés par les guildes pour se rendre en divers lieux publics – places, bouges, théâtres ou rues commerçantes – et donner lecture des infos du jour. Ce sont les localités, les comités commerçants ou les propriétaires des établissements qui payent les lectures. Cela attire le public, et donc des clients potentiels. Évidemment, les infos sont alors choisies selon le public, servies avec un ton et des mentions adaptées, et données au compte-gouttes pour assurer la criée du lendemain.

Les bulletins sont rédigés de façon plus succincte, principalement pour faciliter les copies. La demande n'est pas encore très importante, et se limite aux plus grandes villes, où le niveau d'alphabétisation est un peu plus élevé. Les copies sont limitées par le nombre de copistes disponibles, et la nécessaire rentabilité du produit. Les techniques employées restent assez frustes. Ainsi, pour les illustrations, on emploie encore la gravure sur bois et l'impression au tampon. Quelques guildes commencent à travailler sur des méthodes d'impressions mécaniques, mais ce sont encore des balbutiements, et la concurrence entre guildes est un frein immense au progrès. Sur Tanæphis, on assassine sans hésiter les concurrents trop malins, et le vol, la casse de matériel sont autant de dangers évidents pour le guildien un peu trop entreprenant. Un jour, un gros poisson s'emparera du projet et provoquera un bond en avant de tout le secteur, mais ce n'est pas encore au programme. À moins que vous n'ayez une bonne idée de campagne à ce sujet ?

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°86 - 13 JUILLET 2016

Les Chagars se suivent, se ressemblent, ou pas, et toujours pas de campagne... Mais qu'est-ce qu'ils fichent chez BadButa ! Pas de panique, ce n'est pas un oubli ou un revirement. J'ai simplement plus de mal que prévu à écrire cette fichue campagne, et encore plus sur le début de l'histoire.

Par chance, j'ai quelques joueurs sympas et passionnés à portée de main, et la séance de test de ce week-end a débrouillé pas mal de choses. Le prélude à éclats de lune commence donc à prendre une forme presque satisfaisante, et devrait finir par sortir. La suite étant plus classique, au moins dans sa forme, elle devrait couler plus facilement et arriver en temps et en heure, sans que l'équipe doivent suer sang et eau.

Remerciements donc à Camille, Antoine, Julien et François pour ce test aussi nécessaire que douloureux.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



LES LOIS DE L'INCARNATION (MENEUR SEULEMENT)

Comme vous le savez, nous essayons souvent, dans le Chagar, de répondre aux questions que vous nous posez sur les forums et lors de nos passages sur des salons. Une question assez courante, mais pas forcément facile, concerne la manière dont s'incarnent les Armes-dieux. Comment cela se passe-t-il, pourquoi, et y-a-t'il des règles à observer pour obtenir une Arme solide, en bonne santé et au poil soyeux ?

QUAND ET COMMENT ?

Pour qu'un dieu s'incarne dans une arme, il existe trois règles essentielles : le métal, le sang et la mort. Ce sont des éléments nécessaires, et par chance, ce ne sont pas précisément des éléments rares sur Tanæphis.

Le métal

Pour qu'un dieu se projette dans une arme, elle doit être faite en métal, contenir du métal, ou être décorée ou sertie de métal. Une épée de fer ou d'acier sont des candidates idéales, mais un maillet au manche de bois et à la tête d'airain fonctionne tout aussi bien. Les armes en pierre lunaire sont aussi valides, car ces roches sont en partie métalliques. Le cristal elfique, même si l'arme ne contient aucune pièce métallique, est un très bon contenant, puisque ce cristal est un mélange de verre, de plomb et de d'électrum.

Pour l'obsidienne, l'os, l'albâtre ou le bois, il faut que le corps de l'arme ait eu droit à des décorations, des ajouts ou des améliorations en métal. Par exemple, une épée d'os avec un renfort métallique sur le revers, une massue à laquelle on a ajouté de long clous de fer, ou une dague d'obsidienne gravée sur laquelle sont serties des décorations d'argent. Il n'y a pas de « pourcentage métallique minimal », ni de poids fixe à atteindre. Le métal ne doit, simplement, pas être en quantité négligeable, comme des fragments invisibles ou un tout petit clou dans un coin.

Pour rappel, l'acier irisé et le mercure sont des compositions magiques, qui n'apparaissent qu'après l'incarnation. La nécessité de présence métallique s'applique alors avant l'incarnation.

La mort

Une incarnation divine ne se fait qu'à portée immédiate de la mort, et plus grande est la violence, mieux c'est. Quelle que soit la situation, des ingrédients comme la passion, la violence et la douleur sont des bonus appréciés. Un dieu ne s'éveille presque jamais sur un étal de marchand, dans un fourreau poussiéreux sur une cheminée, ou dans la vitrine d'un collectionneur.

Notez que l'arme où le dieu s'incarne n'est pas toujours celle qui tue. Parfois, elle prend simplement part au combat, ou même se trouve dans la main de la victime. C'est une drôle de loterie, et le seul gagnant dans l'histoire, c'est le dieu qui s'offre une nouvelle incarnation. Si une personne doit mourir, ou dix ou cent, qui s'en soucie ?

Le sang

Depuis que les dieux s'incarnent sur le continent, chacun a eu le temps d'assister à quelques incarnations en plus de la sienne. Un autre élément commun est vite devenu évident : le sang. À chaque incarnation, à chaque nouvelle Arme, le sang est là. Aucune arme ne s'incarne sans être trempée, souillée ou simplement tachée de sang.

(1) Pour les compositions communes, vous retrouverez toutes les infos utiles en pages 514 et 515 du livre de base de Bloodlust Métal. L'albâtre elfique est décrit dans le Chagar enchaîné #48.

QUELQUES EXEMPLES D'INCARNATION ?

Carnage – Grande épée de chevalerie

Le chevalier Anæcius est un jeune homme de la noblesse vorhe, qui participe pour la première fois au combat aux côtés de son oncle. Pour l'occasion, il a sorti une armure neuve, mais brandit la vieille épée de son grand-père, une merveille de tradition Vilno-rienne qui dormait sur un présentoir dans la salle à manger familiale.

Lors de l'assaut sur un village frontalier en rébellion, les choses dégénèrent. Anæcius et ses hommes s'emballent et commencent un massacre en règles des mutins avant de s'attaquer à la population. Incendies, viols, pillage, les événements n'ont plus rien de chevaleresque, mais l'oncle laisse faire. Il faut bien que jeunesse se passe, et le petit aura de bons souvenirs de sa première bataille. Au plus fort des exactions, alors qu'Anæcius éventre une paysanne rétive, Carnage s'éveille dans un rire dément. Je vous laisse imaginer la mentalité de la bête.

Dæng – Faux agricole

Maurice est un paysan banal, fauchant le blé dans un champ banal, un matin banal d'un été un peu chaud. Soudain, il entend des hurlements et se rue vers sa ferme. Là, il trouve sa famille et ses amis en train de se battre contre des rôdeurs piorads. Il y a déjà des morts, et la boue de la cour se mêle de sang et de viscères. Quand Maurice aperçoit un pillard penché sur le cadavre de son fils, il perd la raison et se rue sur le guerrier en levant sa faux. Il ne réussit à blesser que deux Piorads, et encore par pure chance, mais cela suffit à les mettre en rogne. Les gars s'acharnent une bonne heure sur lui avant de l'achever.

Quelques heures plus tard, Dæng se réveille doucement, comme au sortir d'un rêve, au milieu d'un charnier. Elle habite une simple faux, sans aucune signe particulier mais elle a déjà quelques idées bien arrêtées sur la vie à la campagne.

Kiane – Couteau de cuisine à la lame brisée

Eloïse est une jeune orpheline recueillie par sa tante, et servant de bonne à tout faire dans l'auberge familiale. À l'approche de l'adolescence, la jeune fille devient assez jolie, et tatie envisage de se rembourser de l'argent investi dans l'éducation d'Eloïse, en la mettant au travail dans une chambre de l'auberge. Après s'être un peu renseignée, la demoiselle décide que la prostitution n'est pas un plan de carrière qui la tente, mais comprend vite que personne ne s'intéresse à son opinion. Les discussions finissent par s'envenimer, et Eloïse termine en sang dans la cave de l'auberge, après une correction sévère et la promesse qu'elle sera mise « au travail » dès le lendemain. Dans la nuit, elle se faufile par un soupirail, s'empare d'un couteau à la cuisine, et fini son périple dans la chambre de sa tante.

Ni Eloïse ni Kiane ne se souviennent bien à quel moment l'Arme s'est incarnée. Simplement, au début du massacre, Eloïse était seule, terrifiée et furieuse, et à la fin, elle avait son amie pour la soutenir, la conseiller, et profiter du spectacle. Lorsque le couple quitta l'auberge, il n'y avait plus un vivant dans les chambres. Il n'y eut aucun cri, aucun combat. Ce fut une violence lisse et tranquille, de jeune-fille bien élevée.

QU'EST-CE QU'UN DIEU "SAIT" EN ARRIVANT ?

En fait, un dieu nouvellement incarné ne sait pas grand-chose. Il connaît son nom, ressent des besoins et des pulsions (ses motivations). Puis il s'approprie vite les connaissances de surface de son Porteur. Une fois cette mise à niveau terminée, le gros du travail est fait. En ce qui concerne les pouvoirs de l'Arme et ses capacités standards (communications, capacités à appeler ou à reconnaître la voix de ses consœurs...), le dieu découvre tout cela au cours des premiers jours de son existence, comme un gosse qui apprend à marcher, déroule ses muscles et affine son regard.

En ce qui concerne la nature des dieux, le néant et les mystères du fluide, un dieu incarné se rappelle exactement... quepouic. Si le terme ne vous est pas familier, il signifie à peu près « rien », nada, pfiout, et ressemble assez à un vide plein de rien décoré de pas grand-chose. L'incarnation présente de nombreux avantages, mais elle brise le lien entre le divin et le réel, et empêche l'Arme-Dieu de conserver ses connaissances ineffables. Pourtant, elle découvre vite dans l'esprit de son hôte les légendes du néant, des rituels et des liens personnels. Et le dieu trouve cela terriblement familier, crédible, avec un accent particulier sur le néant et sa froide menace d'ennui éternel.

Pour le reste, les mystères plus profonds comme la fusion, les pouvoirs dormants au fond de l'âme des dieux, la réalité du fluide, ce sont des connaissances qui s'échangent entre Armes. On raconte qu'il faut étudier, enquêter, ou même que ces secrets sont réservés aux Armes les plus anciennes, qui ne les cèdent que contre d'immenses faveurs. Mais ce sera sûrement l'objet d'un autre article.

L'INCARNATION DÉFINIT-ELLE LA DIVINITÉ ?

Autre question qui revient souvent : est-ce que les circonstances de l'incarnation (ambiance, lieu, intervenants) définissent la nature ou la mentalité de la divinité incarnée ?

Pour une fois, la réponse est précise et simple : Oui et non. Ou plus précisément : pas du tout, même si ça y ressemble bien.

En réalité, la divinité existe déjà avant le moment de l'incarnation. Elle a une mentalité, des envies, des passions et des dégoûts. Elle observe le monde, se repaît des reflets distordus de la vie des hommes, savoure certains moments plus appétissants que d'autres. Mais tout ceci reste fade, évanescant. Ce n'est rien en comparaison de la vie réelle, vécue au travers des sens d'un humain, d'un Porteur.

Lorsqu'un dieu s'incarne, c'est le plus souvent au travers d'une scène qui lui correspond. Ce qui se passe à ce moment-là attire le dieu, le passionnant ou le dégoûtant au plus haut point.

Si, du point de vue mortel, un Dieu paraît influencé ou marqué par les circonstances de son apparition, c'est une erreur « humaine ». En réalité, le Dieu correspond « déjà » à la scène.

Pour résumer, l'incarnation d'une Arme-Dieu ressemble à la diffusion d'une émission de télé. Le style et le thème de l'émission ne créent aucun spectateur, et ne définissent pas de nouvelle entité apparaissant devant le poste. Mais en jetant un œil à l'émission, vous avez déjà une bonne idée du genre de tordu qui risque de jaillir du néant pour s'avachir sur le canapé.

QUAND LE RÉEL ET LE FLUIDE SE MÉLENT...

Une Arme n'est pas simplement faite de son ancien corps, dans lequel se glisse un dieu étranger. Au moment de l'incarnation, et parfois pendant quelques temps après, l'Arme-Dieu se modifie doucement pour s'adapter à sa nouvelle nature. Le cas le plus connu et celui des armes en acier irisé ou en mercure, qui étaient d'une nature plus « banale » jusqu'à ce que le fluide s'en mêle.

Pour certaines Armes, le seul vrai changement est celui qui rend l'arme indestructible. Pour d'autres, il y a de subtiles modifications d'apparence. L'Arme devient plus fine, plus affûtée, plus belle, ou au contraire se souille, rouille ou se tache. Parfois, des gravures, des inclusions ou des dessins apparaissent. Certains paraissent réalistes (des gravures nouvelles, mais qui ressemblent à celles d'une arme classique, réelle), et d'autres parfaitement étranges (des incrustations d'un autre métal dans la lame ou sur les tenues, avec des techniques inconnues des meilleurs forgerons et artistes). Et je ne vous parle même pas des pouvoirs Bio-mécaniques.

Si vous faites partie des habitués de l'édition Bloodlust Classic, vous vous rappellerez aussi que chaque pouvoir de l'Arme était représenté sur son corps de métal par un dessin particulier. Certains d'entre vous se servent encore de cette idée, et l'apparition d'un tel dessin relève de la même logique : le fluide, ses schémas et sa force s'incarnant avec le dieu dans le corps physique de l'Arme.

Un autre aspect moins connu est celui de la malléabilité temporaire. Pendant quelques temps, certaines Armes ne sont pas satisfaites de leur apparence et poussent leur Porteur et les modifier afin de parfaire leur incarnation. C'est un phénomène rare, toujours très court, mais assez satisfaisant pour l'Arme qui se retrouve avec un corps presque « sur mesure ».

Shard

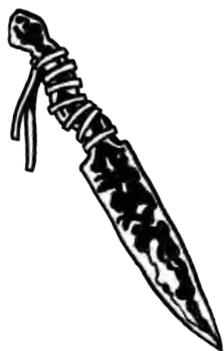
Shard est un poignard à l'aspect assez étrange, presque trop frustré pour être vrai. En réalité, c'est assez compréhensible quand on sait que Shard n'est presque pas une véritable arme.

Il est né lors d'une attaque de Sekekers sur une caravane d'épiciers. Alors que les furies essayaient de tuer un maximum de gardes, un incendie éclata dans le cercle des chariots. En plus de tuer quelques guerriers des deux camps, l'incendie eut pour conséquence d'enflammer une réserve d'épices particulièrement précieuses. Un tonneau, en particulier, contenait des préparations à la puissance effroyable, destinées aux expériences d'un maître de Tehen. Cette explosion dévasta la moitié du camp, et mis un terme à l'attaque.

Homii, une jeune Tarek de la caravane, était cachée à l'autre bout du camp. Elle ne fut pas tuée par l'explosion, mais projetée à quelques mètres, avec en prime un long shrapnel de métal planté dans le ventre. Il s'agissait d'un morceau du cerclage métallique du tonneau explosif. Un morceau d'un trentaine de centimètres, brisé, tordu et encore chauffé à blanc. Homii, folle de trouille et de douleur, s'évanouit finalement quand le morceau de métal dans sa tripe se tendit vers son esprit et lui demanda « C'était quoi ce boucan ? Je ne rêve pas, il y a eu un grand BOUM, non ? »

Lorsque Homii se réveilla, elle gisait toujours dans les décombres de l'attaque. Les survivants étaient encore cachés ou en fuite. Elle parvint à retirer Shard de son ventre, et survécut grâce à la force qu'il lui transmettait, puis en pillant les réserves d'épices répandues aux quatre coins du carnage. S'étant cisailé les doigts en manipulant la lame acérée, elle décida de se confectionner une poignée en enroulant une lanière autour d'un des bouts, mais le cuir était aussitôt tranché par le métal. Shard lui donna quelques conseils, et Homii martela le bas de l'Arme contre un essieu brisé, pliant le métal encore brûlant jusqu'à composer un semblant de poignée. Puis Homii parcourut le camp, cherchant un cuir plus solide pour finir sa prise. Shard et elle tombèrent d'accord sur des liens du charnier : un épice qui se présente sous forme de fins rubans de cuir, imbibés d'une décoction qu'on avale au fil d'un combat en mâchonnant sans cesse le ruban.

Au soir, Shard était né. Une écharde de métal irrégulière, acérée, avec une poignée grossière à peine protégée de quelques longueurs de cuir mal serré. Un métal chaud, saturé de drogues et de sang, enroulé d'un cuir dégoûtant d'épice, le tranchant éternellement sali du sang de sa première Porteuse, son amante, sa presque-mère.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°87 - 27 JUILLET 2016

Il faut un édito.

Il faudrait un édito.

Mais c'est les vacances. Et il fait chaud. Et j'ai la flemme. Et j'ai envie de jouer, au lieu d'écrire. Et d'une glace. Et d'un café frappé. Et de m'allonger.

Pfiou...

Bon. La prochaine fois.

LES ARMES : GROUPES ET RELATIONS

Les Armes-dieux, soyons francs, sont de sales teignes agressives et psychotiques, et sont la cause de plus de la moitié des problèmes du continent. Elles tuent, provoquent des conflits, s'agressent les unes les autres ou se jouent de vilains petits tours amusants qui provoquent des tueries pas rigolotes. Et parfois, rarement, elles font tout cela exprès, et pas simplement par fantaisie ou à cause d'un coup de nerfs.

Mais dans ce cas, comment expliquer tout ces groupes, ces bandes, ces factions ? Pourquoi des « créatures » aussi instables et passionnées parviennent-elles à se regrouper, à s'associer ? Comment font-elles pour travailler en bonne intelligence, s'organiser, ou tout simplement, pour ne pas se sauter à la gorge tous les quatre matins ?

QUEL EST PRÉCISÉMENT LE SOUCIS ?

Le soucis, c'est à dire ce qui gêne tant d'Armes et les empêche de s'associer avec leurs sœurs, c'est leur nature. Une Arme-Dieu est animée par une conscience divine, elle-même assemblage d'obsessions (les motivations), de névroses et de manies (les limitations). Il n'est pas toujours facile pour des humains de côtoyer une Arme, à cause de toutes ces obsessions. On ne sait jamais quand on va énerver le Dieu, éveiller un de ses mauvais cotés, dire un truc qui lui rappellera un souvenir ou déclenchera sa paranoïa. Alors imaginez un peu ce que ça peut donner avec deux Armes essayant de cohabiter ! Deux égos démesurés, deux jeux d'obsessions pas forcément compatibles, et une masse de souvenirs confrontés, avec le risque permanent d'une explosion. Tout cela est vrai, quotidiennement observé par des malchanceux de tous bords, et donc, la grande majorité des Armes travaillent et vivent en solitaire.

Quand je dis en solitaire, je parle d'autres Armes évidemment. Aucune Arme ne peut se passer d'humains, ni comme Porteurs, ni comme jouets, outils ou sources de pulsions diverses. Mais les autres Armes ne sont, pour une large portion des Dieux incarnés, que des concurrents ou des figurants. Elles se croisent, s'allient pour un jour ou une semaine, se trahissent et s'agressent. Ayant déjà vécu un de chocs décrits plus haut, ou conscientes de ces difficultés et préférant les esquiver, les Armes évitent tout simplement les rapports trop profonds avec le reste de la sphère divine.

LES COUPLES, TRIO OU GROUPES MINUSCULES

Les passions, obsessions et motivations, sont donc la cause de la solitude de la majorité des Armes. Ces mêmes éléments sont aussi à l'origine des groupes les plus nombreux : les couples d'Armes. L'intensité des passions divines, lorsqu'elles ne déclenchent pas de combat ou de choc, peut provoquer des rapports tout aussi forts entre deux divinités, mais de nature plus positive. Le « groupe » le plus commun est donc le couple.

Il ne s'agit pas forcément d'un couple amoureux. Ce n'est même pas la majorité des cas. Il s'agit simplement d'un assemblage d'Armes dont les passions et les obsessions sont compatibles. Il peut s'agir de motivations identiques ou presque (les buts et les effets sont assez proches pour que les efforts puissent se faire en commun), de motivations complémentaires (les buts et les effets s'associent assez bien pour faciliter la vie de tout le monde), ou enfin de motivations harmoniques (les buts et les effets ne sont pas réellement proches ni utiles, mais les Armes tirent quelque chose – plaisir ou excitation – à travailler en communs sur leurs buts).

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



ET LES ARMES-MINEURES DANS TOUT ÇA ?

Les explications données dans ces pages s'appliquent, bien entendu aux Armes-majeures, mais pas seulement.

Les Armes-mineures intelligentes sont deux fois et demi plus nombreuses que les Armes-majeures et leur ressemblent beaucoup. La différence essentielle, outre leur incapacité à évoluer, est que leur personnalité est en général plus simple, plus polarisée. Ce genre de personnalité assez monolithique s'accorde très bien avec les dynamiques de groupe présentées ici. Les couples, trio et autres petits groupes sont fréquemment composés à la fois d'Armes majeures et mineures. En fait les couples Majeure/Mineure sont parmi les plus fréquents.

Et les Armes-mineures instinctives ? Leur appartenance à un groupe d'Armes peut tout autant dépendre de la personnalité du Porteur que de celle de l'Arme. Une Arme-Mineure instinctive peut être attirée par une Arme avec laquelle elle se sent des affinités. L'instinctive aura surtout une attitude de groupie, de serviteur ou d'animal familier. Bien évidemment, il y a des relations plus intenses, mais beaucoup d'Armes trouvent cela bizarre, voire malsain.

Il arrive tout aussi fréquemment qu'une Instinctive rejoigne un groupe parce que son Porteur se trouve des affinités avec les Porteurs de la bande.

Cela peut paraître un peu étrange à la première lecture, mais je vous assure que ça marche. Ces Armes s'associent souvent par hasard au début, mais au lieu de l'habituelle lutte pour ne pas s'écharper, elles découvrent autre chose. Il existe alors bien des genres de couples, selon les liens que les Armes entretiennent.

Les humains ont du mal à s'imaginer que deux Armes puissent être amoureuses, et en cela, ils n'ont pas tout à fait tort. L'amour d'une Arme, comme tout le reste, n'est pas un simple sentiment.

C'est une obsession ou une pulsion. Il est plus brûlant ou plus possessif, plus pervers ou plus affectueux, selon les Armes et leurs passions. D'un point de vue humain, ce n'est même pas forcément de l'amour. Ceux qui se retrouvent à observer ces couples, s'ils survivent, en viennent vite à une conclusion simple et évidente : il n'est pas facile de s'imaginer à la place d'un Dieu, et ce n'est pas forcément prudent non plus.

Notez, enfin, que l'amour d'une Arme est parfois à sens unique, ce qui crée des couples encore plus étranges : Une Arme dévouée à une autre, ou trop protectrice, ou désireuse de faire ses preuves chaque jour. Parfois, ces couples semblent terriblement violents, parfois d'un romantisme décalé, ou encore à la limite du masochisme tant ils paraissent mal assortis.

Encore un spectacle difficile pour les humains, mais dans lequel les Armes parviennent à trouver un équilibre propre à chaque couple.

DES TRIOS ? DE PETITS GROUPES LIÉS PAR LA PASSION ?

Les Armes peuvent donc aimer, et n'ayant aucune limite de temps ou de morale qui encombrerait les mortels, n'hésitent pas à composer des « unions » un peu plus complexes que le simple couple. Ces groupes mêlent donc des amitiés d'une intensité peu commune, des amours divers ou des rivalités légendaires.

Les groupes dans ce style ont donc un schéma, dans lequel les Armes s'apprécient, s'adorent ou se supportent, chacune ayant un rapport bien précis avec chacune des autres, parfois réciproque, parfois diamétralement opposé. Le tout est que le groupe soit globalement équilibré, même s'il ressemble plus à une tempête qu'à un conte de fées, vu de l'extérieur.

LES GROUPES LIÉS

Soyons honnêtes, en toute logique les groupes de plus de trois personnes devraient être rarissimes. Pourtant, ce sont les plus nombreux... du point de vue des joueurs. Oui, on va se permettre une petite digression hors-jeu sur ce point, car ici le hors-jeu influence lourdement la réalité interne de l'univers. Les tables réunissant généralement trois ou quatre joueurs, parfois cinq, il devient nécessaire d'admettre l'existence de ces groupes. Par chance, ces groupes sont assez explicables, avec quelques efforts du meneur et de la table. Fin de la digression, et retour sur Tanæphis.

Les groupes plus importants sont évidemment moins stables que les couples, mais certains d'entre eux existent tout de même de longs siècles durant. Comme les duos, ils se forment à partir d'amitiés, de passions communes, ou d'intérêts partagés. Simplement, ces liens sont moins forts et moins exclusifs, ou ont besoin d'une structure plus large pour s'exprimer.

Pour imaginer un groupe d'Armes, et la difficulté de leur proximité, il faut imaginer des pièces de puzzle. Avec leurs motivations et leur névroses, les Armes sont des structures complexes, qui doivent trouver une « pièce correspondante ». Ce n'est pas facile à deux, encore moins à trois, mais à chaque nouvelle pièce, les difficultés explosent.

Dans de rares cas, des groupes existent où les Armes se correspondent à merveille, soudées et complémentaires. Chaque pièce colle aux autres, et tout va pour le mieux. Mais dans la majeure partie des cas, on a déjà beaucoup de chance si aucune pièce ne gêne les autres. La structure est « sûre », et n'explosera pas tout de suite, mais rien ne vient solidifier le groupe et justifier son unité. Il faut autre chose pour créer un groupe.

Pour avoir un vrai groupe, et pas une bande temporaire d'Armes mal assorties, il faut un lien. Le plus souvent, ce sera un but périphérique auquel les Armes s'intéressent toutes. D'autres fois, ce sera une promesse commune, un lieu ou un événement qui les rapproche. Un souvenir peut suffire, à condition qu'il soit un point essentiel, fondamental, dans l'existence des Armes.

Pour conclure, disons qu'une bande d'Armes errantes ne devient un groupe d'Armes que si elle trouve ce petit plus, ce lien qui manque à toutes les autres. Sans ça, après quelques jours, semaines ou années, les tensions gagneront et la bande éclatera, pas toujours au figuré.

LES FACTIONS

Si un groupe d'Armes de quatre ou cinq éléments est si instable, comment expliquer les factions, qui rassemblent plusieurs centaines d'Armes ? C'est assez facile en fait, puisque les factions sont précisément une réponse à la solitude de beaucoup d'Armes.

J'ai expliqué, plus haut, que beaucoup d'Armes vivent en solitaire. C'est vrai, et vous devez maintenant avoir bien compris les causes du problème. Mais le fait que les causes soit claires et réelles ne signifie pas que les Armes aiment vivre en solitaire. Pour beaucoup, c'est un poids, qu'elles subissent à longueur de siècles, l'allégeant parfois en rejoignant une bande le temps d'une mission, avant que le groupe se sépare ou que les tensions le brise. C'est une solution temporaire, mal fichue, mais pratique et nécessaire...

Pour beaucoup d'Armes, la solution est alors de rejoindre un groupe plus large mais moins formel : une faction. Pensez-y : un groupe aux intérêts partagés, avec quelques règles pour faciliter les échanges, et des actions communes histoire de créer un peu de mouvement et d'aventure. Et tout ça sans devoir supporter le groupe en permanence, sans l'intimité forcée, la proximité gênante du groupe fixé qui provoque tant de heurts.

Selon le niveau d'intimité et de contact qu'elle recherche, l'Arme s'impliquera plus ou moins dans la faction. Les plus stables organiseront, géreront, dirigeront parfois, mais seront en tout cas des nœuds du système et des échanges au sein de la faction. Les plus tendues seront des membres occasionnels, des agents libres ou des « amis de la faction », profitant de ses services sans vraiment s'y impliquer.

Maïs comment "naît" une faction ?

Dans la grande tradition du serpent qui se mord la queue et de l'article qui tourne en rond, voici une réponse aussi évidente qu'amusante. Une faction, dans la grande majorité des cas, n'est rien d'autre qu'un groupe qui a grossi au delà de ses limites. Un exemple ? Pas de soucis. Toutefois, afin de ne pas révéler de trucs dangereux, secrets, ou trop étranges dans un article tout public, nous prendrons un exemple fictif plutôt qu'un cas véritable.

Observons donc la dangereuse secte / société secrète / faction des... Seigneur des chatons. Il s'agit d'une bande de potes, qui comme toutes les bandes de potes, ont un truc en commun. Ceux-là sont passionnés de chats. Ça peut paraître idiot, simplet ou inutile, mais rappelez-vous que : (1) C'est juste un exemple ; (2) Tous les goûts sont dans la nature ; (3) Ce sont tout de même des Armes. Alors restez polis.

Au départ, la bande de potes, n'est même pas un vrai groupe. C'est une bande, sans structure fixe, sans vrai lien à part une légère obsession pour les félins duveteux et câlins. Les Armes se retrouvent dans des bouges, chez l'une ou chez l'autre, sans planning ni règles. Ils ont juste trouvé d'autre dingues de chats, et en profite pour voir du monde avec un sujet de conversation qui évite les fâcheries trop rapides.

Puis les Armes bougent pour diverses raisons, et afin de retrouver ce plaisir, se donnent des rendez-vous. Histoire d'améliorer l'expérience, elles se donnent aussi des buts. Untel essaiera de se renseigner sur telle ou telle race de chat rare des jungles. Machin ira voir si les Piorads aiment les chats, et Bidule fera de même chez les Vorozions. Au bout d'un moment, la bande est devenue plus organisée, et deviendrait presque un groupe, si les Armes n'étaient pas aussi dispersées la plupart du temps.

Un jour, le groupe se donne un nom. Parfois le nom vient tout seul, sans qu'on sache bien comment. D'autre fois, c'est simplement pour le fun, ou par nécessité pour acheter un endroit, ou pour faciliter les échanges. Pour les seigneurs des chatons, le nom apparaît pour nommer un élevage que les armes ouvrent en commun à Pôle.

Et c'est généralement au même moment que les membres se mettent à ramener des amis, des connaissances qui elles-aussi ont ce petit truc en plus pour le sujet de la faction. Sans que personne ne l'ait bien vu venir, les Armes ont donc acquis un code, des habitudes, des lieux de rendez-vous, des biens communs et un nom pour le groupe. C'est une faction.

Et pour ces mystères et ces grands projets propres aux factions ? On ne peut pas s'embrouiller avec le reste du monde pour des raisons triviale ! Ils faut des convictions, des buts ! Ok : Alors disons que Bidule, dans l'Est, découvre que les Vorozions méprisent les chats, les caillassent ou même les mangent, simplement parce que c'est une espèce appréciée à Pôle. Combien de temps croyez-vous qu'il faudra pour qu'il remonte ses camarades contre l'Hégémone, et que cette « faction idiote » devienne une vraie épine dans le flanc du conseil ? Sérieusement, ce n'est pas plus difficile que ça !

Ça vous paraît idiot ? Relisez l'histoire en mettant Épices à la place de Chatons. Ou remplacez l'élevage de félins par un goût immodéré du duel, ou une passion pour les récits de voyage. Bah voilà. Pas plus compliqué. Après quelques siècles et un peu de patine, les factions ont de l'ampleur et des moyens à revendre, mais croyez-moi, ce n'est souvent que de la poudre aux yeux.

POPULATION D'ARMES - RÉCAPITULATIF

Toutes les valeurs données ici sont approximatives. Donc, merci d'imaginer que nous avons ajouté « environ » après chaque valeur.

Valeurs générales

- 10 000 Armes-Majeures
- 25 000 Armes-Mineures intelligentes
- 35 000 Armes-Mineures instinctives

L'Éclipse de lune

- 150 Armes-majeures
- 100 Armes-mineures intelligentes

L'Ordre nouveau

- 650 Armes-majeures
- 1 300 Armes-mineures « intelligentes »

La Loi du sang

- 800 Armes-majeures
- 2 000 Armes-mineures intelligentes

La Mort carmin

- 500 Armes-majeures
- 1 200 Armes-mineures intelligentes

Le Miroir du passé

- 200 Armes-majeures
- 400 Armes-mineures intelligentes

Le Mois du bonheur

- 120 Armes-majeures
- 140 Armes-mineures intelligentes

Le Plaisir infini

- 300 Armes-majeures
- 800 Armes-mineures intelligentes

Les Adeptes du muffin

- 400 Armes-majeures
- 1 000 Armes-mineures intelligentes

Les Compagnons de l'équerre

- 250 Armes-majeures
- 500 Armes-mineures intelligentes

Les Joyaux de Pôle

- 100 Armes-majeures
- 120 Armes-mineures intelligentes

La Route sans fin

- 30 Armes-majeures
- 60 Armes-mineures intelligentes

Les Vagabonds des flots

- 50 Armes-majeures
- 100 Armes-mineures intelligentes

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°88 - 10 AOÛT 2016

Et voici donc le dernier Chagar.

Oups. Houla, non ! Pas de panique, je veux simplement dire que c'est le dernier Chagar enchaîné « normal » avant que nous ne passions aux numéros « spéciaux » consacrés à la saga *Éclats de lunes*.

La publication de la campagne, que nous pensions commencer autour du numéro 80, a pris un peu de retard pour diverses raisons : derniers fignoles sur le cadre, finitions nécessaires sur la cohérence de l'histoire, et envies de préciser certains sujets avant de lancer la machine. Il y eut aussi le sujet épineux du prologue, pour lequel j'ai dû bricoler un format un peu particulier, provoquant des sueurs froides dans l'équipe, tant nous nous éloignons de nos habitudes et du format habituel de nos parties.

Mais ces soucis sont presque réglés, et l'aventure commence au prochain numéro, avec ledit prologue.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



LE CONSEIL DES BATHRAS

« Le conseil est l'instance absolue, la main qui guide, défend, reçoit et donne. Quand il se réunit, le conseil est la voix, le visage et l'esprit de la Nation. Quand il ordonne, organise, le conseil est l'avenir de l'Ouest. Le conseil est éternel. Alors, par lui, la Nation et nos familles sont éternelles. »

Cette déclaration, aussi pédante et formelle soit-elle, est une belle image de ce que pensent les Batranobans du grand conseil des Bathras, l'entité qui dirige la Nation depuis la nuit des temps (depuis la fin de l'occupation dérigionne en réalité, mais c'est moins valorisant). Parfaitement huilée et équilibrée, cette entité assure la stabilité du pouvoir, la bonne marche de la Nation, et la richesse des Bathras. Le soucis, c'est que cette jolie structure a volé en éclats il y a peu, et que plus personne ne sait bien ce que réserve l'avenir.

Cet article, après un rapide retour sur le fonctionnement de l'Ouest et la structure « normale » du conseil, vous indiquera l'état actuel de la Nation⁽¹⁾. Spoiler : ça se présente très mal, et personne ne veut porter le chapeau.

L'OUEST POLITIQUE, EN QUELQUES MOTS

Au premier abord, les cités, villes et bourgs batranobans sont indépendants. Chaque localité s'organise seule, commerce avec ses voisines, assure sa vie courante et sa défense. Évidemment, à y regarder de plus près, chaque endroit est en réalité contrôlé par une famille Bathras, qui a des intérêts dans le secteur, et s'assure que tout marche bien sur « ses terres ». Le système fonctionne assez bien, puisque la famille a tout intérêt à ce que les lieux sous sa protection prospèrent et produisent tout ce qu'on leur demande de produire.

Dans les villes et les cités, trop d'enjeux sont mêlés pour qu'une seule famille puisse tout gérer sans provoquer des heurts, des jalousies ou de vrais conflits d'intérêts. Dans ce cas, les familles présentes se partagent le pouvoir. Elles prennent les décisions importantes ensemble, répartissent les intérêts, et s'opposent parfois, mais dans le respect le plus strict de l'étiquette. Parce qu'il faut bien s'occuper de la vie courante et de la populace, les Bathras mettent des fonds en commun pour organiser la ville, payer quelques services, financer la milice et les administrations nécessaires.

Ce genre de travail commun étant parfois complexe et souvent peu profitable, les Bathras finirent pas se décharger de ces tâches sur la guilde des épiciers, qui gère aujourd'hui les tâches courantes et la vie quotidienne, toujours sous la direction et la surveillance (parfois distraite) des familles.

LE CONSEIL DES BATHRAS

Parmi les cent-onze familles Bathras, treize possèdent une bague qui représente leur présence au conseil. Cette instance est ce qui se rapproche le plus d'un gouvernement central de l'Ouest. Nul ne sait bien d'où viennent les bagues ou leur age, et il est mal vu de poser ce genre de question. L'important, c'est leur rôle actuel, et ce qu'elles représentent. Le conseil – en temps normal – rassemble les familles les plus influentes et les plus puissantes. Sa tâche officielle est de travailler à l'avenir de la Nation, en prenant en commun des décisions majeures pouvant influencer la vie de chaque Batranoban.

Le second rôle du conseil, celui que chacun connaît mais dont personne ne parle, est de réunir dans une même structure des gens qui, autrement, finiraient forcément par se faire la guerre. En réunissant les plus grandes familles, en les faisant travailler ensemble, le conseil transforme chaque conflit potentiel en négociations, chaque guerre meurtrière en intrigue de couloir. Au lieu de mettre la Nation à feu et à sang, on discute, on menace, on négocie, et au besoin, on assassine avec parcimonie, en douceur et dans le feutré.

(1) Avant de parcourir ce Chagar, vous trouverez peut-être utile de relire les pages consacrées aux Batranobans dans *Bloodlust Métal* (pages 16-21) et le Chagar #47 sur les nobles familles Bathras.

LE CONSEIL – FONCTIONNEMENT NORMAL

ENTRER ET SORTIR ?

Une question courante concernant le conseil est de savoir comment on y entre et comment on en sort. C'est assez facile d'y répondre, car dans les deux cas, c'est le conseil qui décide.

Pour commencer, il n'y a que treize sièges – et treize bagues – ce qui simplifie pas mal les choses. Il n'y a de nouvel élu que lorsqu'une place se libère. Une famille ne peut perdre sa bague que dans deux cas :

1 - Le patriarche meurt, et son successeur n'est pas jugé digne de confiance. Le conseil envoie alors un messager reprendre la bague. Il est préférable de ne pas s'opposer à une telle décision, et même si on imagine la déception du fils, il vaut mieux quitter le conseil en ami qu'essayer de s'imposer et se retrouver avec le conseil comme adversaire personnel.

2 - La famille a commis des erreurs, des impairs tels que le conseil décide de reprendre la bague. De nouveau un messager est envoyé, et là encore, il vaut mieux s'incliner.

Écarter une famille du conseil est le résultat de luttes d'influences, de travaux d'alcôves qui peuvent prendre des années. Pour éjecter un adversaire, il faut profiter d'une occasion, la créer parfois, ou mener de longs travaux de sape sur ses positions.

Ensuite, de nouvelles tractations et discussions ont lieu, tout aussi compliquées que les précédentes, pour désigner un successeur.

Chacun essaie d'imposer un allié, de favoriser le candidat d'un ami ou de repousser à tout prix une taupe d'une autre faction.

Le conseil n'est pas une instance permanente. Pour l'imaginer, voyez le plutôt comme un club de gentlemen, échangeant des lettres et des cadeaux tout au long de l'année, se croisant parfois en petits comités, mais ne se réunissant tous qu'une ou deux fois l'an, pour quelques grandes occasions.

Le conseil travaille donc tout au long de l'année, mais ses décisions majeures ne se prennent que lors des grandes réunions. Ces rassemblements ont lieu, le plus souvent, au palais du conseil à Durville. Il n'y a pas de calendrier précis, quoique les réunions coïncident souvent avec de grandes fêtes locales, afin de permettre aux membres du conseil de faire d'une pierre deux coups.

Les buts du conseil

Les décisions du conseil, officiellement, définissent l'avenir et guident la Nation. Cela peut paraître assez utopique, mais en réalité c'est presque exactement le but du conseil. C'est un peu plus facile à croire si on se rappelle que les cent-onze familles Bathras – et le conseil est leur émanation la plus évidente – « possèdent » la Nation. Les terres, les champs et les vergers, les plantations d'épices, appartiennent bien-sûr à une famille Bathras, que ce soit directement ou par le jeu des allégeances. Mais de la même manière, les artisans, les bouges, les élevages de bêtes ou d'esclaves sont à eux – ou sont à quelqu'un qu'ils « possèdent ».

Travailler à l'avenir de la Nation, c'est simplement prévoir, gérer les profits futurs, et prévenir les dangers et les pertes possibles. Avec ce point de vue, on comprend mieux que le conseil soit réellement impliqué, efficace et « au travail ». On peut alors, légitimement, se demander pourquoi la Nation n'est pas une redoutable machine comme voudrait l'être l'Hégémone. Pourquoi ces magnifiques efforts communs n'ont pas permis à la Nation de s'étendre à tout le continent ?

C'est simplement que, si une partie du temps des membres est effectivement consacrée au bien commun, une belle partie de leurs efforts est engloutie en guerres intestines, en luttes d'influences, et en bras de fer dans l'ombre pour faire passer telle ou telle décision qui avantage tel ou tel membre du conseil. Enfin, on se rappellera que les porteurs de bagues sont aussi les patriarches de puissantes familles, ce qui nécessite aussi un travail considérable.

Pour résumer – en simplifiant peut-être un peu – disons que les membres du conseil passent la moitié de leur temps à gérer leur propre famille, un quart à négocier des accords avec les autres membres pour assurer l'avenir du commerce de la Nation, en favorisant largement les secteurs où ils sont eux-mêmes implantés, directement ou par une alliance, et un quart à se battre dans l'ombre à coups d'alliances, de coups bas et de manipulations. Mais promis, tout le temps qui reste est investi pour le bien de la Nation dans son ensemble, du citoyen le plus riche jusqu'au dernier des miséreux.

Le palais du conseil

Le palais du conseil, à Durville, est une immense bâtisse fortifiée, ou siège l'administration liée au conseil des Bathras. C'est plus ou moins précisément ce que laisse penser son nom, et pour bien des gens, c'est un fait assez étonnant. Pas de mystère, de secret ou de chose bizarre là-dessous. Ce qui étonnerait un peu plus les gens, c'est de savoir que les employés du palais, une dizaine de petites familles assez anciennes, sont certainement parmi les gens les plus indépendants de la Nation.



TOUJOURS D'ACCORD

Cela vous amusera peut-être de savoir que les décisions du conseil sont toujours prises à l'unanimité. C'est une des fiertés de la Nation que de pouvoir affirmer que le conseil prend toujours des décisions parfaites, si bien réfléchies qu'elles sont toujours prises avec le soutien de tous.

En réalité, afin de présenter un front commun, et éviter qu'un membre ne puisse se dire « contre » une décision qui s'avérerait malvenue ou impopulaire au final, les membres ont pris une habitude. Ils négocient, se battent et manigancent jusqu'à ce que le parti gagnant devienne évident. Puis, ils valident la décision comme un seul homme, montrant la parfaite union – illusoire – du conseil des Bathras.



En effet, ils ne sont inféodés à aucune famille, baguée ou pas. Afin de faciliter le travail du conseil, et pour décourager l'espionnage et les assassinats de couloir, les employés du palais sont inféodés au palais, et à lui seul. Ils ressemblent un peu aux employés d'un ministère moderne, travaillant pour la bâtisse et à ses buts, sans bien se préoccuper de qui est au sommet.

Les familles baguées versent des sommes conséquentes au conseil, afin de faire vivre la structure et de faciliter certains des plans en cours. C'est le palais, son administration et ses familles qui gèrent tout cela. Évidemment, des envoyés des bagués gardent un œil sur tout ce qui se passe, mais sans avoir à intervenir, car les familles du palais sont un exemple – presque anormal – de probité et de droiture.

Imaginez un bâtiment immense, une petite ville en fait, où les familles se connaissent et s'entraident depuis plusieurs siècles, et bénéficient d'un statut plus que favorable. Tout le monde, administrateur, scribe, garde ou manutentionnaire, travaille en bonne intelligence pour faire durer cette situation. Idéal, non ? Une armée de serviteurs fidèles, de majordomes dévoués, de petits Alfreds en sarouel. Mais pour que ça fonctionne, il faut que chacun marche droit, fasse sa part et rien de plus, et que tout le monde respecte les règles. Alors on se surveille, on s'espionne, du haut des remparts jusqu'au fond des cuisines, dans une ambiance chaude et douce de paranoïa souriante. Ok. Peut-être pas la ville idéale, en fait.

LE CONSEIL – LE BORDEL ACTUEL

Tout le fonctionnement que nous venons de décrire correspond au conseil jusqu'au début de la guerre civile, autour de 1036 dN. Depuis, cette belle structure est pour ainsi dire tombée en morceaux.

Le conseil reposait sur des règles strictes, qui permettaient de faire tourner le commerce, d'assurer la stabilité du pouvoir, et de rassurer la population sur tout le territoire de la Nation. Lorsque plusieurs familles sont entrées en guerre ouverte, que des assassinats publics et des pillages ont eu lieu aux yeux de tous, le contrat a été brisé.

Aussitôt, de grandes familles ont voulu reprendre le flambeau, mais dans le chaos ambiant, leurs adversaires se sont aussitôt dressés pour les empêcher de s'imposer. Des rumeurs de prise de pouvoir par un seul homme ou une seule famille ont fleuri, rappelant le douloureux souvenir de la domination impériale. Ajoutez quelques rumeurs liant de grandes familles au nouvel empereur dérigion ; vous obtenez un mélange explosif, et la certitude de nouveaux conflits.

Et dix ans plus tard, rien n'est arrangé. Le peuple a perdu confiance dans le conseil, et chacun s'est rangé derrière les familles proches, qui assurent sa protection. La guilde gère le quotidien, mais les fonds baissent peu à peu, et les ordres contradictoires envoyés par les familles ayant encore des bagues n'arrangent rien. Si on examine les alliances, il y a en permanence deux ou trois « conseils » possibles, mais aucun capable de prouver une légitimité réelle.

Quand aux gens du palais, ils ont simplifié la situation en refusant d'organiser, de ratifier ou de recevoir qui ou quoi que ce soit avant que treize familles ne se réunissent et ne déclarent un nouveau conseil complet, capable d'imposer sa volonté. Face aux menaces, ils rappellent qu'ils détiennent deux choses : l'original des grandes listes familiales – sur lesquelles les Bathras assoient leur légitimité – et un briquet.

LES BATHRAS "BAGUÉS"

Les termes de Batranoban bagué ou de famille baguée sont assez couramment utilisés hors de la Nation, et à Pôle en particulier. Ils servent à désigner un membre du conseil ou une famille possédant une bague du conseil. Toutefois, je déconseille de les utiliser devant un Bathras, ou pire, devant un véritable « Bagué ». Un Batranoban est déjà susceptible avant que vous lui parliez, alors si vous le comparez à un volatile migrateur ou à une putain du port...

Toutefois, pour éviter les périphrases à rallonge « porteur d'une des treize bagues », « membre en place du conseil des Bathras », « membre d'une famille détentrice d'une bague », il fallait bien trouver une solution polie. Et heureusement, les Batranobans sont très doués pour l'étiquette.

Vous vous rappellerez, si vous avez lu la section « Batranobans » du livre Métal, que les gens de la Nation signalent le niveau social de leur famille grâce à une particule qui précède le nom de famille. Chez les Bathras, la plus commune est « Ab », indiquant simplement une grande famille. Pour une famille appartenant au conseil, ou ayant appartenu au conseil par le passé, la particule est « Ab'al ». Pour une famille appartenant au conseil en ce moment même, et portant donc une bague, le nom de famille est suivi du nom de la bague, précédé de la particule « Isn ». (Exemple : Mohammad ab'al Riffat isn Beharu)

C'est cette dernière particule qui permet d'éviter le terme « bagué ». En effet les Batranobans utiliseront le terme « Isn'Bathras » pour désigner ces gens dans leur ensemble.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°89 - 24 AOÛT 2016

Bon, finalement, le prologue sera en retard. Cette histoire nous pose plus de soucis que prévu, et avec les corrections et les finitions, le document ne sera pas prêt tout de suite. Navré, nos excuses aux familles tout ça.

En toute honnêteté, cela nous permet aussi de prendre quelques jours de vacances, et d'en profiter pour avancer la fin de la gamme. En bonus, on publiera le prologue un peu plus près de la rentrée, et pas dans le silence assourdissant du web estival.

Voici tout de même un Chagar Enchaîné, histoire de ne pas briser notre rythme de parution. On vous propose simplement un article plus « normal ».

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



LES SOUVENANTS GADHARS

La notion de souvenir gadhar est abordée dans le livre de base, mais peut-être de manière un peu rapide. Cette spécificité des peuples des jungles mérite un article et des explications supplémentaires. Voici donc quelques précisions sur les souvenirs, la mémoire gadhare, ceux qui la possèdent, les possibilités de ce pouvoir et ses limites.

Voici un rapide rappel des notions abordées dans le livre de base. Navré de la répétition, mais ce sera utile de reposer les bases avant d'entrer dans les spécificités.

Détenteurs d'une influence certaine, les souvenirs existent dans presque toutes les tribus. Ces Gadhar naissent avec des souvenirs qui ne leur appartiennent pas, comme s'ils en avaient hérité d'ancêtres ou de vies passées. Au fil de leur vie, certains souvenirs s'estompent et d'autres font surface. Tous n'ont pas accès à la même qualité ni à la même quantité de mémoire. Certains souvenirs n'ont en tête que quelques vagues histoires, alors que d'autres semblent réellement avoir vécu plusieurs vies, avec l'expérience et les souvenirs correspondant.

Et l'aspect « Souvenir » (Aoc*)

Le souvenir est une personne capable d'accéder à des souvenirs étranges ou lointains par le biais de rêves et de visions. Une fois par jour, le personnage peut activer cet aspect pour l'ajouter à une action de son choix (le souvenir de ses rêves lui donne un avantage inattendu). Il est aussi possible d'associer cet aspect à une recherche d'informations, mais dans ce cas il doit se plonger dans une transe durant dix minutes par rang qu'il a dans l'aspect. Le meneur peut décider de ne pas autoriser cet aspect pour des personnages ou de limiter le score maximum.

SOUVENIRS EN COULEURS

Pour un souvenir gadhar, la mémoire ancestrale est difficile à décrire, car complètement naturelle. Un souvenir « hérité » ressemble en tout point à un souvenir normal, naturel, vécu par le sujet. Il ressurgit parfois sous la forme de visions ou de flashes brutaux, mais aussi d'un souvenir qui remonte simplement à la surface au moment opportun parce que l'esprit l'invoque pour son utilité immédiate. Chez d'autres Gadhar, les souvenirs ne viennent jamais à l'état conscient, et le souvenir fait simplement des rêves qui contiennent des informations utiles, des analyses de faits récents au travers de souvenirs ancestraux, ou des délires pointant dans une direction utile, que le souvenir ressentira comme des « conseils des ancêtres ».

Certains souvenirs peuvent explorer la totalité de leur mémoire en permanence, comme s'ils avaient réellement vécu plusieurs vies, puis étaient passés à celle-ci sans prendre le temps d'oublier. D'autres n'ont presque que de vagues réflexes, apparaissant lorsqu'ils peuvent servir et s'évanouissant aussitôt après.

Vous vous souvenez de nos incessants rappels sur les Gadhar « tous différents, jamais pareil, variés et inclassables » ? Et bien les souvenirs sont pareils, et leurs souvenirs aussi. Une mémoire ancestrale peut aussi bien être un souvenir lointain, à peine esquissé, qu'un film précis et détaillé des événements, comme s'ils dataient d'hier. Non seulement cela change avec les souvenirs, mais un même souvenir peut avoir des souvenirs à l'aspect très différents selon le moment ou le sujet.

Notez que les souvenirs ne sont que cela : des souvenirs. Si certaines visions et certains rêves peuvent être assez délirants, ce n'est pas obligatoire. Et les souvenirs ne reçoivent pas de prophéties ou d'avertissements spectraux. Ce sont des souvenirs plus ou moins clairs, plus ou moins motivés, qui s'agencent parfois pour aider le souvenir et provoquer ces impressions, mais ce ne sont, une fois encore, que des souvenirs.

Enfin, les souvenirs ne sont pas « neutres ». Ce ne sont pas de simples informations ou compétences utiles, bien emballées dans un paquet cadeau. Ce sont les souvenirs réels, personnels, de gens du passé. Ils sont donc souvent marqués d'impressions, de charges émotionnelles, qui colorent le souvenir, et selon le souvenir, peuvent plus ou moins l'influencer.

ÉCRIRE UN SOUVENANT

Il est facile de se contenter d'un PJ souvenant qui utilise sa capacité technique, en s'exclamant seulement « Je sais faire ça ! » à chaque usage du pouvoir, ou pour un figurant, d'un souvenant qui se rappelle de l'info utile pour le scénario « parce qu'il est souvenant », sans trop de détail en plus. C'est facile, ok, mais pas très élégant.

Pour un souvenant plus détaillé et amusant, vous pouvez utiliser quelques astuces simples et de bon goût, qui détailleront et pimenteront le personnage. Les exemples qui suivent sont surtout écrits pour des figurants, mais un PJ souvenant pourra facilement y piocher des idées.

A – Le personnage est lié à quelques ancêtres précis, qui remontent souvent à sa mémoire, avec de petits travers ou manies qui colorent les actions qu'il accomplit grâce à ses souvenirs. C'est une solution simple, pour laquelle il suffit de rédiger quelques ancêtres types, qu'on ressortira au fil de la partie, donnant ainsi des repères aux joueurs.

B – Le souvenant vit plus ou moins bien ses souvenirs, qui sont entachés d'impressions trop fortes pour être complètement ignorées. Imaginez ce que cela peut faire de jongler avec les souvenirs d'un psychotique cannibale, d'une jeune fille esclave apeurée, ou d'une chef de tribu accablée de responsabilités qu'elle ne supporte pas, ces impressions venant se mêler aux pensées « naturelles » du souvenant.

C – le personnage ne maîtrise pas bien ses souvenirs, et n'apprécie pas du tout son propre statut, au point de mettre en doute certains de ses souvenirs personnels. Il paraît peser tout ce qu'il voit, tout ce qu'il entend, et hésite toujours à répondre à une question avant d'avoir longuement remis en place ses pensées. C'est souvent la marque d'un souvenant puissant, mais c'est aussi un bon indicateur d'un esprit difficile à gérer, et potentiellement dangereux.

D – Dans un autre univers, le personnage souvenant aurait été VRP ou publicitaire. Même s'il a quelques vrais pouvoirs, il passe une bonne partie de son temps à se servir de son statut pour pousser des idées « inspirées par ses ancêtres ». Le fait que ces idées ne servent que ses intérêts et n'ont rien à voir avec aucun souvenir ne lui pose pas de soucis. Les souvenants arnaqueurs les plus extrêmes vont jusqu'à inventer des histoires sur les familles qui leur déplaisent pour détruire leurs ennemis ou concurrents. Cela demande un bon talent de conteur, mais on ne risque pas d'être contredit par un témoin surprise.

E – Un type de souvenant amusant peut être celui qui a besoin de se concentrer et de chercher ses souvenirs. La mémoire ne lui vient pas simplement, et il a développé des techniques de concentration pour y accéder. Cela peut être de la méditation, des rythmiques (chants, musiques, danses...), ou l'usage de drogues diverses. Des techniques plus étranges peuvent être amusantes si vous voulez typer le personnage : usage de la douleur, yoga dans des positions et endroits improbables, ou nécessité de rejouer certaines parties de sa mémoire pour débloquer d'autres souvenirs.



HÉRITAGE

La mémoire gadhare est un phénomène étrange et difficilement prévisible, car il relève en bonne partie d'une science inconnue de ses bénéficiaires : la génétique. Pour expliquer complètement son origine et son fonctionnement, il faudrait aborder les sujets des ██████████, de la création des ██████████ par les ██████████ ██████████ ou de l'██████████ ██████████, autant de thèmes et d'histoires qui ne seront normalement expliqués que dans le livre *Silences*.

Pour résumer et vous donner tout de même le nécessaire vital pour jouer avec les souvenants, voici quelques faits avérés, vérifiables et simples à utiliser :

Un souvenant est toujours Gadhar, enfant de deux gadhars, et vient au monde dans les jungles. Un métis direct ne sera jamais souvenant, et la présence de sang étranger dans une lignée réduit sérieusement les chances d'être souvenant.

Un souvenant peut être homme ou femme sans distinction, et le potentiel d'un souvenant n'est pas affecté par son sexe. Notez toutefois que les garçons peuvent avoir des souvenirs assez tôt, alors que les fillettes ne développent que très rarement leur pouvoir avant leur puberté.

Il existe des lignées de souvenants, chez qui le pouvoir est très fort et se transmet facilement. Ce n'est toutefois pas une obligation, et un souvenant peut naître dans une famille qui n'a aucun souvenir - pouf pouf - d'en avoir eu un avant lui.

Un souvenant ne peut ni refuser son don ni s'en débarrasser. C'est une capacité innée, et chez les souvenants aux mémoires trop intenses, présentes ou horribles, il n'existe aucun moyen de « couper la voie » au pouvoir. Les malheureux qui souffrent de ce genre de problèmes, cherchent l'oubli dans l'alcool ou les drogues, quand ils ne renoncent pas, décidant d'en finir avec cette vie.

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°90 - 7 SEPTEMBRE 2016

Après quelques apéritifs et faux départs, voici le premier service de la version 2016 de la campagne « Éclats de lune ». C'est évidemment un document réservé aux meneurs et à eux seuls, à garder loin des yeux de vos joueurs.

Ce Chagar vous propose une soirée de jeu, une histoire pour Bloodlust, mais avec un format inhabituel. Les joueurs ne vont pas vivre une aventure, mais s'en rappeler. Ils auront donc droit à toutes les hésitations, à tous les flous, contradictions et erreurs qui accompagnent l'exercice de la mémoire.

Votre but ? Créer un groupe d'Armes avec son passé, ses amitiés, ses petites habitudes et ses vilaines tensions. Un groupe constitué, prêt à affronter une des plus grandes menaces qui ait jamais pesé sur le continent.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



SCÉNARIO 0 / PROLOGUE – « AUBES ROUGES »

Pour lancer cette version de la campagne « Éclats de lune » (ÉdL dans la suite des textes), nous vous proposons une soirée un peu particulière. Au cours de celle-ci, vous créerez un groupe d'Armes-Dieux et vous vous « rappellerez » leurs premières aventures, celles qui feront d'elles un groupe uni et solide, et non une de ces bandes errantes qui se séparent ou se trahissent au premier cahot sur la route.

MAIS POURQUOI ?

Ce prologue et son format étrange sont un héritage, ou peut-être plutôt une conséquence de la première version de la campagne. Dans le premier scénario de la version *Bloodlust Classic* de cette histoire, les Armes des joueurs sont reliées par une histoire commune : elles se sont connues au cours d'une guerre, ont toutes aimé une même Arme, et l'ont perdue suite à une terrible trahison.

C'était à la fois génial (ce genre d'introduction n'était pas courante à l'époque) et horriblement frustrant (l'histoire expédiée en une demi colonne, était à la fois inspirante et trop imprécise). Les joueurs restaient sur leur faim, et avaient l'impression d'arriver au milieu du film. Pire, une fois le premier scénario fini, cette histoire fondatrice du groupe ne ressortait jamais du chapeau, et n'avait aucune influence sur la suite de leurs aventures.

En réécrivant ÉdL, nous avons d'abord pensé supprimer simplement cet aspect, pour commencer avec un groupe plus classique. Puis l'idée de ce prologue est venue, et avec elle quelques nuits blanches, à trouver comment recréer cette histoire, la faire vivre aux joueurs sans en faire une campagne à part, et surtout comment l'intégrer à l'histoire entière.

Le présent livret est notre tentative de lancer la campagne de manière un peu originale. Très franchement, je ne saurais pas bien vous dire dans quelle catégorie rentre cette soirée de jeu. Ce n'est pas du JdR classique, ni de l'écriture partagée. Ce n'est pas du plateau ni du narrativisme ouvert. Si l'un d'entre vous trouve à quel style de jeu ceci appartient, nous serons ravis de l'apprendre, comme nous serons ravis d'avoir vos retours, vos impressions, vos conseils et vos corrections. Pour cela, venez simplement participer sur le site et sur l'article dédié (www.bitly.com/Chagar-90-faq).

ET ÇA SE JOUE COMMENT ?

Ces aventures se dérouleront dans un passé lointain du continent, entre la fin de l'âge des mythes et la fondation de l'Empire dérigion. Vous ne les jouerez pas comme une partie classique de Bloodlust, mais au fil de simples discussions, les Armes se remémorant leur passé commun avant d'attaquer la « vraie » campagne.

Au cours de cette soirée, le meneur et les joueurs coopérerons afin d'accomplir trois tâches essentielles pour la suite des opérations :

- Créer le groupe d'Armes-Dieux, avec ses liens, ses motivations et ses tensions.
- Écrire une histoire commune, enrichie par les choix et les impros des joueurs.
- Introduire des figurants et des histoires qui serviront ensuite dans ÉdL.

Notez que pour cette histoire et pour le reste de la campagne, nous considérerons que le groupe « type » compte de 3 à 5 Armes-Dieux. Si vous jouez avec un groupe atypique (Trop d'amis ? Pas assez ? Quelques personnalités multiples ? Vous faites jouer Bloodlust à une colonie de vacances ? Vous êtes dingues ?) il faudra faire de petits ajustements.

MENEUR QUI ENTRE ICI...

Histoire de vous faciliter la tâche, voici un rapide résumé du déroulement de la soirée. Nous reviendrons en détail sur chaque séquence dans le reste du livret.

Introduction –

- **Situation** - Le meneur explique le thème de la soirée, et indique aux joueurs les différences entre Tanæphis en 1040 dN et cette version plus antique.

- **Choix des Armes, des rôles et des figurants** - Chaque joueur choisit l'Arme qu'il veut jouer dans un deck de cartes, ainsi qu'un « rôle », un style pour son arme. Les joueurs choisissent aussi en commun une dizaine d'Armes qu'ils mettent de côté. Ce seront les visages des futurs figurants, amis ou ennemis.

1er âge – Rencontres –

- **Scène 1** - Cette scène est la rencontre entre les premières Armes du groupe. Deux Armes se rencontrent au cours d'un bête cambriolage qui tourne mal.

- **Scène 2** - Cette scène raconte la suite de la composition du groupe. Deux Armes se rencontrent dans les jungles, où elles montent une religion à leur gloire.

- **Scène 3** - Cette scène raconte la réunion des groupes précédents. Envoyés par un puissant chef de guerre, le premier groupe vient mettre un terme au culte du second groupe.

2ème âge – Glan'drim –

- **Scène 4** - Cette scène introduit les Hadits, une famille que protégeront les Armes durant de longues années. C'est aussi là qu'apparaît Glan'drim, une Arme qui changera le groupe et deviendra essentielle pour toutes les Armes de vos joueurs.

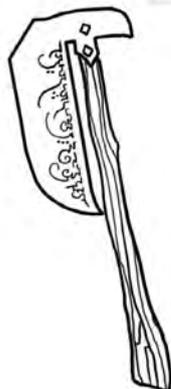
- **Scène 5** - Le groupe vit un événement mystérieux de la vie de Tanæphis, inconnu jusque là : le grand vertige.

- **Scène 6** - Après quelques années calmes, les Armes vivent un autre moment important de l'histoire du continent, lorsque les Piorads débarquent et bouleversent toute la côte est.

3ème âge – Trahisons –

- **Scène 7** - Les Armes ayant fui dans l'Ouest pour protéger les Hadits, se retrouvent aux prises avec un vieil ennemi, qui se révèle en fait moins fâché que prévu.

- **Scène 8** - Alors qu'ils travaillent pour les Adeptes du Muffin, les joueurs sont trahis par l'un des leurs, et plongent dans une longue torpeur. C'est la fin de cette soirée souvenir, et nous retrouverons les Armes bien plus tard, pour le scénario 01, « Rage froide ».



TANÆPHIS EST EN GUERRE...

Nous sommes sur Tanæphis, terre brûlante de combats et de passions, en l'année... Aucune idée en fait. Il n'y a pas de calendrier unifié. Les elfes ont disparu depuis deux ou trois siècles et le monde est encore un vaste chaos. Les guerres du sang s'apaisent à peine, alors que meurent les dernières chimères.

Introduction –

Pour vous faire une idée de la situation, jetez donc un coup d'œil à l'aide de jeu n°1. Elle reprend simplement les infos issues du Chagar n°81, afin de familiariser vos joueurs avec ce cadre de jeu. Vous pouvez la distribuer directement à vos joueurs, la conserver pour vous, ou leur proposer après une introduction de votre cru. Faites selon votre goût et les habitudes de votre table.

Ce document vous servira de base pour la présentation du monde, et aidera vos joueurs à se glisser dans ce nouveau cadre. Ce prologue ne durant qu'une soirée, il n'est pas utile d'en savoir autant sur ce vieux monde que vous en savez sur Tanæphis. Vous devez juste être assez à l'aise pour improviser au fil de la soirée, et remplir les blancs de l'histoire. Si vous faites quelques erreurs, oubliez un élément ou vous emmêlez sur un peuple, ce n'est pas catastrophique ; toute cette histoire n'est faite que de vieux souvenirs, et la mémoire a ses ratés que vous pourrez corriger par la suite.

Les Armes-Dieux –

Voici venu le moment de créer les Armes du groupe, ainsi que les Figurants du prologue. Pour cela, munissez vous du deck de carte des armes (aide de jeu n°2).

Laissez les joueurs le feuilleter un peu, puis demandez-leur de faire trois choix :

Les joueurs doivent choisir en commun une Arme qui leur parle, leur plaît à tous, parmi les cartes du deck de 01 à 50.

Puis ajoutez les cartes 51 à 88 :

Chaque joueur doit choisir le look de son Arme pour la campagne à venir.

Chaque joueur doit choisir deux cartes qui lui plaisent ou l'amuse. Ces cartes serviront pour « looker » des PNJs au cours de la soirée.

Tous ces choix sont fait en commun et ouvertement, afin que tout le monde ait une Arme qui lui plaise, et que l'Arme commune convienne à tout le monde. Une fois les choix faits, chaque joueur conserve sa carte, et le meneur récupère toutes les cartes de PNJs. Pensez à noter aussitôt l'arme commune.

Les rôles –

Le prologue est aussi l'occasion de créer les Armes des joueurs de façon originale, à partir d'un livret d'Arme. Posez les livrets sur la table (aide de jeu n°3), et laissez les joueurs les feuilleter. Chaque feuille contient le nom, les caractéristiques essentielles du rôle, et quelques premières pistes. Le reste du livret est un rappel de quelques règles et une fiche simplifiée. Il n'est pas obligatoire de créer précisément l'Arme au cours de la soirée, de A à Z. Mais la fiche permettra au joueur de noter les idées à mesure qu'elles apparaissent, et de ne rien perdre de ce qui se passe lors de la soirée. Avec chaque fiche, les joueurs ont accès à une liste d'exemples des pouvoirs qui pourraient « coller » au rôle, mais rappelez-vous – et signalez aux joueurs – que ce ne sont que des guides, et pas des obligations fermées.

Il existe 7 rôles possibles, qui donneront chacun une orientation au personnage, et commenceront à dessiner les contours de sa fiche d'Arme.

- La prédatrice
- La malsaine
- La furtive
- La manipulatrice
- La brute
- L'idéaliste
- La curieuse

Laissez les joueurs se répartir les fiches, puis lorsque leurs choix sont faits, lancez la première partie de la création. En fonction de l'apparence (la carte) qu'il a choisie et de ses envies, chaque joueur va pouvoir remplir quelques éléments de sa fiche d'Arme :

- Le type d'arme (parfois évident, mais il faudra parfois interpréter le dessin)
- La composition (idem, et là encore, en laissant les joueurs interpréter l'image)

Laissez les joueurs parcourir les listes de pouvoirs et de motivations suggérées. Il n'est pas nécessaire d'arrêter des choix tout de suite, mais si cela peut aider les joueurs à s'investir, ne vous gênez surtout pas.

Une fois ces choix faits, et lorsque tout le monde est content, il sera temps de passer au début des aventures de vos joueurs.

JE NE VOIS RIEN QUI ME PLAISE...

Si un de vos joueurs ne trouve aucune Arme à son goût dans le deck, il peut ramasser une carte vierge, et dessiner lui-même son Arme – ou la décrire s'il n'est pas doué pour le dessin. Placez quelques cartes vierges sur la table dès le départ, afin que vos joueurs sachent qu'ils ont cette possibilité.

De même pour l'Arme commune, et surtout si vous avez un dessineur doué à la table, les joueurs peuvent la décrire et la créer eux-mêmes.

MAIS POURQUOI "UNE ARME DE 01 À 50... ?

Lors du choix de la carte pour le look de Glan'drim, vous ne devez proposer à vos joueurs que les cinquante premières cartes du deck. Pourquoi donc ?

Glan'drim est une arme très ancienne, et nous écartons donc les armes un peu trop modernes, ou ayant de manière évidente un look elfique, nain ou bathrahaban.

ET COMMENT ÇA MARCHE, EN PRATIQUE ?

Au cours de la soirée, vous allez proposer des situations aux joueurs, leur raconter une histoire. Comme dans le jeu de rôle me direz-vous ? Presque, mais pas tout à fait. En réalité, les joueurs ne choisiront pas comment ils résolvent des situations ou réagissent à des événements. Ils ne vivent pas ces moments, ils s'en souviennent juste.

Du coup, les questions ne changent pas le déroulé des événements ou les solutions à trouver à des problèmes. Ce seront plutôt des détails, des lieux précis où s'est déroulée telle ou telle anecdote, ou leurs réactions et leurs sentiments sur tel ou tel souvenir.

Au fil de la soirée, vous lirez donc les présentations des événements (les cadres grisés), et aiderez les joueurs à répondre aux questions. Des encadrés dans ce genre là, qui devraient rappeler des souvenirs aux plus vieux d'entre vous...

Vous êtes dans un couloir de 12m sur 2m. Il y a une porte à gauche, une porte à droite, et un peu plus loin, un ork caché derrière un pilier qui semble faire des trucs étranges avec un batracien. Que faites vous ?

Et promis, les textes des encadrés seront un peu plus modernes et un peu moins bizarres. Les pages qui suivent reprennent les présentations et les questions, et vous fournissent des idées ou des avertissements sur l'importance de chaque moment, et des astuces pour le gérer.

Voyez cela comme la partie de JdR la plus directive de votre carrière de meneur, mais aussi la plus flemmarde, car vous laisserez les joueurs faire les trois-quarts du travail.

Attention aux bavards

Un point à surveiller lors de ce prologue, sera le partage du temps de parole. C'est déjà un souci sur beaucoup de tables, où un joueur un peu agressif ou bavard peut tenter de monopoliser l'attention. Toutefois, l'usage de mécanismes simples comme le tour de table, l'initiative ou la simple politesse, facilite le travail du meneur lors d'un JdR classique.

Lors de cette soirée, vous n'aurez pas l'option de faire des « tours de tables », aussi vous faudra-t-il faire attention que chaque joueur puisse s'exprimer, au besoin en relançant les plus timides, ou en calmant un peu les ardeurs des plus bavards.

Une astuce simple est de donner la priorité aux personnes qui « participent » à une scène. L'idée est bien sûr que chacun puisse donner des idées sur n'importe quelle scène, qu'il soit ou pas impliqué, mais cette idée de priorité peut parfois suffire à calmer un joueur trop directif avec ses petits camarades.

Ensuite, au besoin, n'hésitez pas à prendre un tel joueur à part, à l'occasion d'une pause café par exemple, pour lui dire que « ces idées sont géniales et toujours appréciées, mais que untel ou untel ont plus de mal à se mettre en avant, et si tu pouvais le faire un peu participer... ». L'usage d'un taser ou d'un fusil hypodermique doivent être réservés aux cas d'urgence, et aux joueurs vraiment trop envahissants.

MYSTÈRES ET SILENCES

*"Listen carefully, Feyd," the Baron said.
"Observe the plans within plans within plans."
Dune - Frank Herbert*

Si vous connaissez déjà la campagne originale, vous savez qu'elle contient quelques mystères bien tordus, et frôle parfois un peu les limites des grandes vérités du monde de Bloodlust. Dans notre version, c'est le cas, et c'est même un peu plus vrai puisque certaines des vérités profondes de la version Métal ont été modifiées par notre expérience de la campagne, et la vision que nous en avons gardés.

Il serait normal, à ce point, que vous vous inquiétiez un peu de nous voir publier cette campagne alors que le supplément *Silences* est encore inaccessible aux meneurs. C'est normal, logique, et nous avons bien pensé à cet aspect des choses.

La campagne contiendra, c'est promis, tout ce qui vous sera nécessaire pour animer vos PNJs, le monde et les intrigues du jeu.

Les mystères « nécessaires » seront expliqués dans les pages de la campagne, et nous ferons parfois de petites incursions dans les documents de travail de *Silences* pour vous lâcher des brides d'infos utiles. Pas de gros morceaux, pas de vérités majeures, mais pleins de détails sur les intervenants et les motivations de chacun.

Et bien-sûr, il y aura un article « Éclats de lune » dans *Silences*, expliquant les dessous les plus secrets de la campagne, revenant sur les petits mystères, et dévoilant les plus grands.

Comme évoqué dans l'introduction, nous serons également preneurs de toutes vos remarques sur ces sujets, de toutes vos interrogations, afin de vous répondre à mesure de votre lecture, de vos parties, et évidemment pour corriger le document final.

En passant, il est possible que nous nous amusions à vous teaser un peu lorsque nous en aurons l'occasion, un peu comme avec l'apparition du grand vertige dans ce prologue. Ou avec l'autre révélation majeure qui apparaît dans ce Chagar sans que rien ne le laisse présager. Non, c'est une blague, il y a juste le vertige. Promis. Si, si.

1^{ER} ÂGE – RENCONTRES

SCÈNE 1 – VOLS & VOIES DE FAITS

LES VISAGES DU MÉTAL

Au fil du prologue, vous allez introduire plusieurs Armes comme figurants, dont certains resserviront au fil de la campagne.

Lors de l'introduction, en plus de choisir leur propre apparence, les joueurs ont choisi celle de Glan'drim (l'arme centrale de ce prologue) et de quelques autres.

À chaque apparition d'une Arme figurant, vous verrez le symbole ci-dessous dans la colonne. C'est un simple rappel, indiquant que vous devez sélectionner une des cartes choisies par les joueurs pour représenter cette Arme.



Le plus simple, et le plus logique dans le cadre du prologue, est de laisser les joueurs faire ce choix, toujours dans le paquet de cartes présélectionnées.

Vous pouvez tout de même choisir certaines Armes vous même, à l'avance, et laisser les autres choix aux joueurs, histoire de participer un peu.

Vous pourriez par exemple vous réserver Ahtyz, en particulier, vu son rôle dans l'histoire. Dans ce cas, choisissez aussi le look d'une autre Arme, pour ne pas mettre la puce à l'oreille de vos joueurs. Drann'kyz est alors un bon choix, puisqu'elle n'a réellement qu'une importance mineure.

Notez enfin que lors du prologue, vous utiliserez 7 cartes de look, dont celle de Glan'drim. Vous aurez donc un peu de rab, ce qui permet de garder de vrais choix jusqu'à la fin, ou même de looker un figurant inattendu, que vous ou vos joueurs inventeriez au détour d'une question.

Au cours de cette scène, vous allez lier les deux premiers membres du groupe. Choisissez donc deux joueurs au hasard, et annoncez leur que cette scène les concerne, et qu'ils vont devoir répondre à pas mal de questions. Au besoin, rappelez-leur le principe de base de la soirée : il s'agit de se remémorer des souvenirs lointains (pour les Armes), et donc d'inventer le passé et les origines des Armes et du groupe (pour les joueurs).

Toute cette histoire débute dans l'Ouest brûlant, avec la rencontre de (Arme #1) et (Arme #2). Et même si ce n'est pas bon pour votre réputation, tout commence par un vol. Vous étiez jeunes, insouciantes, et probablement bien payées pour ce boulot, mais ce n'est tout de même pas très glorieux. Enfin, on aimerait en savoir plus...

11 – Où se déroule cette histoire ? Et vous deviez faucher quoi au juste ?

- Le désert Les Terres roses Les Sources Les Renacles

Une cargaison d'épice, la recette d'un baume, une œuvre d'art, des bijoux, une jeune épouse, un esclave précis, un bibelot apparemment sans importance...

12 – Et vous bossiez pour qui ?

Une autre Arme, un riche Bathras, la bande de voleurs du coin, on ne sait pas...

13 – Et ce client embauche donc deux Porteurs qui ne se connaissent pas. Pourquoi ? Et comment s'est passée la rencontre pour vous deux ?

C'est une question ouverte. Tant que tout reste cohérent et colle à l'univers, laissez les joueurs faire leur tambouille. Nous sommes là pour qu'ils s'amusent après tout.

14 – Et, si vous vous en souvenez, vous aviez quel genre de Porteurs ?

Voilà une question ouverte qui reviendra facilement lors des discussions. Laissez les joueurs s'amuser un peu, mais rappelez-leur que ce n'est qu'un détail, et que ces gens-là sont à peine de lointains fragments de mémoire...

On aimerait en savoir plus sur vos exploits. Ne vous embêtez pas à tout nous raconter, et on se fiche même que tout soit dans l'ordre, mais on veut des détails croustillants, des trucs bien héroïques ou bien honteux...

15 – Le lieu précis du vol ?

- Une plantation Un palais Un port marchand Une villa campagnarde

16 – Vous vous êtes pointés là sans même prendre le temps de vous renseigner. C'était de la flemme, ou il y avait une raison valable ?

Cette question commence par une affirmation, et vos joueurs risquent de râler. C'est le moment de leur expliquer que tout n'est pas rose dans la vie d'une Arme, et que tous les souvenirs ne seront probablement pas des contes de fées. Mais pas d'inquiétude, puisque vous leur laissez une occasion de s'expliquer (pour cette fois en tout cas).

17 – Et pendant l'expédition, votre plus gros challenge ?

Un garde trop balaise, un porteur d'Arme, des serviteurs hystériques, des tigres de garde, un petit dinosaure familial, un piège...

18 – Bon, finalement vous avez réussi ou pas ? Mais surtout, au final, comment vous avez fait pour que la maison (plantation, villa ...) soit entièrement détruite ? C'était fait exprès ?

Pour la question du résultat (mission réussie ou échouée), laissez les joueurs choisir leur version préférée, c'est sans importance.

Pour la destruction du lieu, par contre, poussez les à en faire beaucoup, trop, et à se lâcher. Le but est de créer un ennemi aux joueurs, alors autant le faire en s'amusant. Voici quelques exemples de causes faciles pour cette catastrophe de fin de mission :

- Un incendie, provoqué volontairement pour couvrir leur fuite ou par méchanceté, ou au cours du combat ou simplement par un accident idiot.

- Une explosion ou des effets bizarres et incontrôlables, si les joueurs font des bêtises avec un labo, des réserves d'épices, ou même des plantations inconnues.

- Un effondrement du bâtiment suite à l'utilisation d'un pouvoir trop balaise, qui détruit une partie de la structure, une partie du sous-sols ou un pilier porteur.

19 – Et après toutes ces galères et ces catastrophes, vous devenez amis !? C'est l'amour de la loose qui vous réunit, ou il y a un épisode que vous nous cachez ?

Voilà une question ouverte qui reviendra encore, le temps de constituer le groupe. Puisque c'est le but le plus évident de cette partie, aidez les joueurs à répondre du mieux possible.

SCÈNE 2 – DÉVOTIONS & DÉBOIRES

Cette scène raconte comment deux nouvelles Armes-Dieux (Armes #3 et #4) se rencontrent et fondent un culte à leur gloire au fond des jungles. Ce culte finit par péricliter, puis l'arrivée des Armes #1 et #2 met fin à cette histoire.

On avance un peu dans le temps, d'un petit siècle disons, et nous assistons à la rencontre entre (Arme #3) et (Arme #4). Cette fois-ci, ce n'est pas d'un vol sordide qu'il est question, mais d'une histoire grandiose de culte divin. À moins que comme d'habitude, on ne découvre que les choses étaient un peu moins glorieuses en coulisses...

21 – Ce souvenir se déroule dans les jungles, mais vous vous étiez croisés un peu avant, n'est-ce pas ? Sur la route vers les jungles en fait. Que fuyiez-vous donc pour aller vous réfugier dans un coin aussi bizarre ?

Un danger (pour l'Arme ou le Porteur), de trop mauvais souvenirs, un ennemi, un ami vraiment trop collant, des dettes, une promesse, la justice...

L'idée est ici simplement que vos joueurs posent une ou deux bases sur leurs Armes ou leurs Porteurs du moment. C'est une question facile pour les lancer. Notez que les deux Armes ne fuient pas forcément les mêmes dangers/souvenirs/ennemis.

22 – Et vous décidez de voyager ensemble !? Qu'est-ce qui vous a rapproché ?

Vos joueurs ont peut-être déjà répondu à cette question lors de la question précédente, mais on ne sait jamais...

23 – Vous entrez dans les jungles, vous voyagez un peu, et vous vous installez. Mais où, précisément ?

L'étouffante Les marais Les hautes branches Les rives calmes

Ok. C'est là que ça devient rigolo. Ou surréaliste, selon le point de vue.

Vous débarquez dans la jungle, vous vous choisissez un coin et une tribu, et d'un seul coup, vous vous retrouvez avec un culte, des offrandes, des fidèles qui vous vénèrent.

On va voir comment vous en êtes arrivés là...

24 – C'était quel genre de tribu au départ ?

Laissez les joueurs inventer à leur guise, et au besoin, passez-leur l'article « Mille tribus gadhares » en page 93 du Mois des conquêtes n°2.

25 – Et comment est née cette histoire de culte divin ?

Encore une question ouverte, où les joueurs vont pouvoir se lâcher un peu et vous prouver leur imagination. Sur ce genre de délire, n'hésitez pas à pousser le reste de la table à commenter et proposer des idées, mais rappelez au besoin que les joueurs #3 et #4 sont les premiers concernés.

26 – Quelques précisions ?

L'idée n'est pas de créer la bible complète du culte, de son église et de ses dévotions, mais juste de s'amuser un peu avec cette idée. Si ça n'a pas été couvert dans la question précédente, voici quelques idées de sujets utiles :

- C'est une culte sur les Arme-Dieux en général, ou juste vous deux ?
- Il y a un Dieu principal et un sous-fifre n'est-ce pas ?
- Vous faites quoi pour le village, et vous le faites vraiment ou c'est du flan ?
- Côté offrande, sacrifice, soumission et commandement, vous en étiez où ?
- C'était « juste » le village, ou vous envisagiez un côté prosélytisme / conquête ?

SCÈNE 3 – RAVAGES & RÉUNIONS

Dans cette scène, les Armes #1 et #2 affrontent les #3 et #4 pour mettre fin à leur petite religion. Engagées par une faction qui refuse la création de religion et de culte lié aux Armes, le premier groupe part vers les jungles pour affronter le second.



On avance encore un peu. Moins d'un siècle cette fois-ci. Nous assistons à la réunion du groupe complet. Ça devrait être un truc joyeux, sympa... à moins que vous ne vous soyez rencontré dans de sales circonstances ? C'est ça, hein ? Vous vous êtes battues, vous avez tenté de vous tuer les uns les autres !?

Bon, commençons par vous deux (Armes #1 et #2).

31 – Vous étiez du côté de la forêt VaStelle, en pleine zone sauvage, dans un coin à portée des Dess et de quelques maraudeurs Digs. Comment avez-vous fini dans un coin aussi glauque et dangereux ?

Question très ouverte, et en fait, sans grande importance. Il s'agit juste de les remettre dans le bain.

32 – Là-dessus, un chef de guerre bizarre vous est tombé dessus. Il vous a proposé des thunes ou une faveur en échange de votre aide dans une expédition un peu chaude. Vous vous souvenez de ce que vous avez demandé ?

C'est le moment d'introduire en douceur un premier PNJ, Astrénor, histoire d'habituer vos joueurs à ce mécanisme. Laissez-les commencer, et dès qu'ils demandent des précisions sur le meneur de guerre, annoncez-leur que c'est un Porteur, et demandez-leur de choisir une des armes sélectionnées lors de la préparation. Notez Astrénor sur la carte, et mettez-la sur la table, bien visible. Voilà, un PNJ dans la boîte ; c'est aussi simple que ça.

Astrénor est une Arme puissante, un chef de guerre expérimenté, et dirige une bande de guerriers solides et agressifs. Il n'y a que des Armes mineures dans la bande, et c'est pourquoi il souhaite l'aide des personnages.



Le but de l'expédition était assez simple au final : un massacre. On aurait pu parler de génocide, mais ce n'était qu'une bande de pouilleux au fond de la forêt, vénérant une Arme bizarre nommée Drann'kiz. Elle régnait sur son coin, un peu comme nos amis là, et travaillait clairement à lancer une croisade sur les villages proches

33 – Il a suffi de vous approcher pour que la situation dégénère avec ces dingues. Dans le massacre qui a suivi, vous avez agi comment ?

Comme pour Astrénor, pensez à leur faire choisir le look de Drann'kiz.

Les joueurs doivent choisir leur comportement lors de cette opération. Ne vous laissez pas aller à jouer la scène d'un bout à l'autre. Rappelez bien aux joueurs que ce n'est qu'un souvenir : le village a été rasé, le peuple de l'Arme-Dieu massacré ; aucun doute là-dessus. Ce qui nous intéresse ici, c'est le comportement des Armes.

Les joueurs peuvent choisir de s'impliquer pleinement, de simplement faire leur boulot, ou même de faire le strict minimum. Par contre, ne les laissez pas se retourner contre leur employeur et prendre le parti des croyants. Rappelez-leur qu'ils ont choisi un boulot et un salaire. Ce n'est peut-être pas un boulot glorieux, moral ou classe, mais ils ont fait ce choix à l'époque, et vont devoir vivre avec. Si cette idée les choque à présent, peut-être est-ce précisément à cause de leurs propres erreurs ?

Une fois le sang séché et les cendres froides, Astrénor vous a convoqué. Il avait un « petit boulot » supplémentaire pour vous. Il s'agissait simplement de faire un tour dans le Sud, dans un coin de jungle où des Armes avait fondé leur petite religion, pour leur demander gentiment de cesser leur conneries.

Vous devrez peut-être discuter des motivations des joueurs et d'Astrénor, selon leur réponse à la question précédente. Si les Armes se sont montrées zélées et efficaces, pas de soucis : il est logique qu'Astrénor les envoie en missionnaires dans les jungles. Si les Armes se sont au contraire montrées peu coopératives, ou ont carrément mis des bâtons dans les roues de la purge, Astrénor leur colle sûrement cette mission dans les pattes pour les punir ou leur faire sentir qu'il sait très bien ce qu'elles ont fait. Si les joueurs ont été choqués et dégoûtés par la purge, ils font tout de même de bon messagers, désireux de prévenir les fidèles du sort qui les attend s'ils ne renoncent pas à leur religion.

Et hop, on réunit le groupe, sur une belle tension mêlée de menace et de violence.

MAIS POURQUOI CE MASSACRE ?

Les joueurs vont probablement, à un moment ou un autre, vous demander pourquoi Astrénor organise ce massacre. Pourquoi s'attaquer à cette Arme et à ses fidèles ? Et pourquoi de manière aussi brutale et définitive ?

Ce que vos joueurs découvrent ici, c'est un des aspects méconnus de cette époque, que les plus vieilles Armes appellent « la purge des croyants ». Ce mouvement, initié par une bande d'Armes anciennes et puissantes, vise à interdire la pratique de cultes sur le continent. Et à cette époque, après la disparition des elfes, la purge a fort à faire. Libérées de la menace des mages, une flopée de jeunes Armes va se sentir pousser des ailes, et installer ici ou là des cultes à leur gloire. Et ça, la purge n'en veut pas, et elle le fait savoir de manière sèche, nette et brutale.

34 – Vous deux (Armes #1 et #2), comment avez-vous g rer l'approche ?

Commencez par cette simple question aux Armes envoy es par la purge, puis selon la m thode, m lez les autres Armes   la discussion, pour raconter en commun l'histoire de leur premi re rencontre.

35 – Puisque vous  tes encore l  (Armes #3 et #4), en bande, et pas perdues dans la boue des marais, c'est que vous n'avez pas subi la purge. Comment cela c'est-il pass  ? Les nouvelles venues vous ont convaincues ? tromp es ? soudoy es ?

Encore une question ouverte, et tout le monde peut participer. L'id e, c'est de trouver ce qui motive les Armes-Dieux v n r es   abandonner leur village. Voici un rappel des solutions les plus  videntes :

- Les divinit s c dent, par trouille de se ramasser les fous de la purge sur le museau.
- Les divinit s sont d j  un peu lasse de ce petit jeu, et en profitent pour arr ter.
- Les Armes trouvent, en commun, une nouvelle id e pour s'amuser.
- Les Armes envoy es par la purge trompent ou arnaquent les divinit s pour les pousser   abandonner leurs fid les.

36 – Et pour la petite histoire, qu'avez-vous fait du village ? Vous  tes partis comme des voleurs, ou vous avez mis tout   un peu en sc ne ?

Encore une question sans grande importance, mais ce serait dommage de ne pas la poser, n'est-ce-pas ?

2^{ ME} AGE – GLAN'DRIM –

SC NE 4 – SABLES & SERMENTS

Cette fois, on termine la composition du groupe en introduisant Glandrim. Cette Arme-Dieu est la derni re pi ce du puzzle, et un  l ment essentiel de ce pr lude. C'est aussi un joli d fi pour vous, meneur, puisque vous devez vous assurer qu'  la fin de cet acte, vos joueurs et leurs Armes soient attach es   Glandrim, et pr ts   souffrir lorsque vous la d truirez lors de l'acte 3. Oups, spoiler...

On avance encore un peu, mais c'est un saut de puce cette fois-ci.   peine une cinquantaine d'ann es. Vous avez un peu baroud  en bande, et vous avez fini par vous retrouver m l s aux affaires d'une famille marchande. Pour une raison ou une autre, vous avez d cid  de suivre ces gens, et de bosser   leur r ussite.

41 – O  avez-vous crois  la famille Hadits ?

- Les terres dengles Le centre dess Les marches helo s Les vo ssins

Cette question n'est pas essentielle, et sert surtout   pousser vos Armes    voquer un coin du continent encore inutilis .

42 – Et un jour ces gens-l  quittent leur r gion et leur mode de vie pour s'improviser marchands itin rants. Pourquoi ?

L'id al est  videmment que les joueurs inventent une histoire qui les concerne et commence   les lier   la famille, mais ce n'est pas indispensable, puisqu'ils auront une occasion de parler de  a   la question suivante.

43 – Qu'est-ce qui vous a s duit dans cette bande, et pourquoi ?

Voil . Cette fois, il s'agit bien de cr er la famille Hadits, que les joueurs suivront ou guideront jusqu'  la fin du prologue. L'id e n'est pas de cr er une bande d'esclaves pour les Armes ou de leur coller un poids dans les pattes. Aidez les   cr er une famille int ressante, qu'ils prendront plaisir   fr quenter et assister au fil du temps.

44 – Chacun d'entre vous se souvient s rement d'un membre de la famille avec un peu plus de pr cision que des autres ? On se fait un petit tour de table sur votre « chouchou » ?

C'est la suite logique de la question pr c dente. On cherche simplement   lier un peu les joueurs   cette famille, en leur faisant  voquer des souvenirs int ressants, adapt s   chacun d'entre eux.

Dans l'histoire que nous allons  voquer, vous accompagniez la famille lors de sa migration vers les terres s gionnes. Des amis, des chouchous, des Porteurs potentiels, lanc s sur la route et risquant leurs vies, juste pour se trouver une place au soleil et de meilleures opportunit s. Avec une escorte comme vous, il ne pouvait rien leur arriver de mal. Ou alors avec un vrai coup de malchance. Une chance sur un million en fait. Pile.

QUELQUES LOCALITÉS...

Les Caudoux
La Combe-perdue
Champs-aux-chorgnes
Guète-plugne
Les Borgnes
Bois-des-gorges
Le Mas-troussé
Le Bas-de-gueularde
Vigne-salie
Les Javels
La Salesse
La Sudrie-aux-pierres
Les Trousses-pagne
Le Trou-de-Revers
Pont-rompu
Le Bord-des-fosses
La Javergnaude
Montaregret
Fontdebase

Et oui, tous ces endroits sont inspirés de lieux réels (mes excuses aux locaux).



MAIS C'EST QUI AU JUSTE, CETTE ARME ?

Glan'drim est une Arme puissante, ancienne, mais toujours discrète. Pour la présenter aux joueurs et répondre à leurs questions, voici quelques infos utiles :

- Le métal principal de Glan'drim est assez original : c'est de l'or, d'une brillance et d'une pureté sans pareil.

- Elle est d'une nature plutôt douce, un peu émotive. C'est une Arme à la personnalité féminine, qui préfère d'ailleurs les Porteuses, quoiqu'elle ne soit pas bornée sur le sujet.

- Elle est assez curieuse, mais davantage des gens que des mystères et des secrets.

- Elle s'attache toujours, et de façon un peu exagérée à ses Porteuses. Elle déteste en changer, et peut être inconsolable durant des jours après la mort de l'une d'elles.

- Son pouvoir principal est un soin de masse, extrêmement puissant, mais qui la fatigue durant une lune entière, et tue à coup sûr sa Porteuse. Autant vous dire que Glan'drim ne s'en sert qu'en dernier recours, et sort terriblement secouée de chaque utilisation.

45 – La tuile vous est tombée dessus dans un village perdu, pas loin du fleuve. Vous vous souvenez du nom du patelin, de son style général ?

Pour le nom, si les joueurs n'ont pas d'idée, utilisez la petite liste ci-contre. Pour le reste, laissez libre court à l'imagination des joueurs. Il s'agit d'un village, et rien d'autre n'a vraiment d'importance, à part ce que les joueurs voudront y mettre.

46 – Et maintenant, lequel d'entre vous a réussi à se mettre les habitants à dos et à déclencher la catastrophe ?

Il faut désigner un ou plusieurs coupables, qui volontairement ou par bêtises, commettront une vraie belle connerie qui mettra le feu aux poudres.

47 – Un village furieux donc, et une tentative de vengeance. Comment ces pauvres gens, ces humains tout simples, ont-ils essayé de vous massacrer ? Et quand je dis vous, je veux dire tout le monde : Porteurs, amis, employés, et tous les Hadits du plus jeune au plus vieux.

Ne laissez aucun doute aux joueurs ; il va y avoir des morts. Après s'être amusés à choisir comment ils mettaient le village en colère, à eux de choisir comment tuer la famille qu'ils ont construit. Oui, c'est veule et un peu sadique, mais tant pis. Il fallait jouer à My Little Pony RPG, pas à Bloodlust.

Les manières ne manquent pas, et les joueurs ont certainement tous leur petite idée sur les façons de massacrer une bande de Porteurs. En cas de panne, voici quelques possibilités.

- Un petit empoisonnement collectif ?
- Barricader l'auberge et y mettre le feu, quitte à sacrifier le bougeard et sa famille.
- Un beau soulèvement de la population, dans un assaut suicidaire et frénétique ?
- Organiser une fête de réconciliation pour enterrer la hache de guerre, avec souleries, épices, gnôles trafiquées et égorgement à la faux au dessert ?

L'important, c'est que les choses dégèrent à un moment ou à un autre. Essayez d'arriver à une scène un peu stressante, dangereuse ; une baston générale ou une scène apocalyptique, selon ce qui colle le mieux à l'humeur du moment.

Encore une fois, ce n'est pas une option évitable ou une embûche que les joueurs pourront régler sans dommage. Rappelez-vous que ce ne sont que des souvenirs. On ne règle rien : on se rappelle simplement. Si un joueur s'aperçoit soudain qu'il y avait une solution évidente à la situation qu'ils ont inventée, ça ne change rien. Tout cela s'est passé il y a des siècles. Au pire, cela ne peut que renforcer les regrets des Armes.

La première fois que vous avez vu Glan'drim, elle était portée par une simple gamine du village. Un adolescente discrète, qui n'avait pas participé au massacre. Tout semblait perdu, des morts dans tous les coins, du sang sur les murs, quand elle s'est levée et a tendu la main pour prendre son Arme, comme si elle la décrochait en l'air, jaillissant du vide. (posez la carte choisi au départ sur la table).

Et soudain, les choses ont ralenti, tout s'est assourdi ; la violence s'effaçant comme une flaque asséchée par les soleils. Et finalement, le silence. Puis vous avez vu des gens se relever en grognant de douleur. Des ennemis et des amis, des agresseurs et des victimes. Et vous avez vu des blessures disparaître, des yeux s'éclaircir, du sang s'évaporer. Et pendant ce temps-là, la gosse se mettait à saigner, à glisser doucement, pour finalement s'effondrer. Juste avant que sa main ne lâche l'Arme, vous avez entendu la voix de la Déesse pour la première fois.

« Ne laissez pas cette folie recommencer. Ne gâchez pas ce que je viens de faire. Je crois que j'ai ramené tout le monde, mais Déliane est partie. Il faut partir ! Il me faut un Porteur ! »

48 – Vous lui avez donc fourni un Porteur. Un Hadits évidemment. C'était qui ?

Normalement, les discussions sur les Hadits et les chouchous des Armes devraient faciliter cette question.

49 – Vous êtes arrivé en terre ségione peu de temps après, encore sous le choc. Vous vous sentiez comment ? Coupables, en rogne, paumés ? Comme avez-vous décompressé ?

Encore une question pas forcément essentielle, mais utile pour clore la scène et aider les joueurs à discuter de ce qui vient de se passer

SCÈNE 5 – INTERLUDE – GLAN'DRIM...

Encore un petit bon en avant, mais cette fois-ci, c'est vous qui aller habiller cet espace. Lorsque vous avez choisi l'apparence de Glan'drim, je vous ai dit que ce serait une Arme essentielle pour vous tous. En fait, ce sera l'Arme la plus importante à rejoindre votre groupe, et elle va devenir centrale pour la plupart d'entre vous.

50 – Ce que j'aimerais que vous me disiez, c'est pourquoi et comment elle va devenir essentielle pour vous. Quelle histoire avez-vous vécue avec elle, quel moment particulier ? Est-ce qu'elle vous a aidé ou est-ce que vous l'avez aidée ?

Ça n'a pas besoin d'être compliqué ou gigantesque, ni simple d'ailleurs, mais je veux l'histoire de chacun. Qu'est ce qui fait que cette Arme, cette âme, vous a touché plus qu'aucune autre ?

Sur cette question, laissez-vous le temps de bâtir avec chaque joueur une jolie histoire, ou un moment de complicité avec Glan'drim. On se fiche que le joueur parte vers une aventure compliquée, ou une anecdote toute simple.

Les joueurs peuvent évidemment interagir, s'entraider, se grogner dessus ou mêler leurs histoires, mais un point est essentiel : chacun doit être content de son histoire avec Glan'drim, de son lien, de son petit moment avec cette Arme.

SCÈNE 6 – FLUIDE & FRISONS

Un matin, alors que toutes ces histoires sont déjà vieilles, ou peut-être juste après l'une d'elles, vous avez vécu un moment différent. Et par différent, j'entends un truc qui ne vous était jamais arrivé jusque-là, et qui n'est plus arrivé depuis.

Et bien sûr, comme toutes les bonnes surprises, ça vous a pris au milieu d'un truc important, ou gênant, ou dangereux ...

61 – Il va donc vous arriver une tuile, un truc inattendu et bizarre, en plein milieu de votre vie quotidienne. Vous me choisissez un moment sympa ?

Évitez de partir sur un truc trop compliqué ou trop long à gérer. Cette scène est simplement là pour raconter aux joueurs un souvenir bizarre partagé par toutes les Armes de l'époque : le grand vertige.

Il est donc inutile que les joueurs inventent une scène trop complexe. Il faut simplement un truc qui donnera un peu de contexte, et aidera les joueurs à se souvenir de ce moment. Un peu dans l'esprit « *Tout le monde se souvient de ce qu'il faisait quand il a appris les news du 11 septembre 2001* ».

Un seul impératif : la scène se déroule dans la soirée du jour du solstice d'été 515 aN. L'idéal serait que les personnages soient ensemble, mais ce n'est pas une véritable obligation, tant que ça ne devient pas un foutoir à raconter. Voici quelques idées sympas à leur souffler s'ils ne trouvent rien de leur côté :

- Une négociation en cours contre une autre équipe. Ça peut être une bande de malandrins qui gênent les activités actuelles du groupe, ou une bande d'aventuriers qui sont en concurrence avec les joueurs, mais ont accepté de discuter.

- Une soirée à l'auberge, après une victoire ou une belle rentrée d'argent. Les personnages sont en train de s'amuser, de baiser, ou de se taper dans le dos pour se féliciter.

- Une scène plus tendue ? En plein milieu d'un combat ou d'une infiltration, si possible impliquant tout le groupe, si possible pas trop dispersé afin que les joueurs puissent interagir.

- Et pourquoi pas une occasion de la vie commune des joueurs ? Le naissance d'un de leurs gosses, un mariage ou une fête de village. Un truc banal, comme on en voit tous les jours dans la vie, mais jamais dans les parties de jeu de rôles,

D'un seul coup, le monde bascule. Vos perceptions dérapent, vos cœurs s'emballent. Les Armes deviennent brûlantes ou glacées, lourdes comme le plomb ou presque imperceptibles dans vos mains. Les voix du métal hurlent dans vos têtes alors qu'un silence de mort règne partout. Les mortels vous regardent bizarrement. Ils remuent les lèvres sans que vous entendiez quoi que ce soit, et ce silence est bien plus terrifiant que les hurlements, les grincements et les chocs qui s'échappent du néant.

Et tout s'arrête aussi vite que ça a commencé.

62 – Vous venez de vivre un étrange effet de fluide. Rien de gravissime, à part une trouille monumentale, mais l'un de vous a sûrement fait une connerie, non ?

Un réflexe malheureux, un pouvoir qui part tout seul, ou un effet bizarre ?

Inutile de faire un tour complet des joueurs. Laissez simplement ceux qui ont une idée l'exprimer. C'est un bon moment pour faire apparaître un pouvoir, ou en faire dérapier un. Une arme se téléportant toute seule à distance sans son Porteur, ou un pouvoir offensif se déclenchant sans raison sont des solutions faciles, mais je suis certain que vous trouverez encore mieux avec votre équipe.

Glan'drim, de son côté, est restée presque catatonique après « la vague ». Prostrée, elle répète sans arrêt que « Ça vient de l'est ! C'est si puissant, si brutal ! On dirait le cri d'un monde qu'on déchire... ».

Il vous faudra des heures pour la calmer. Des jours pour la rassurer. Mais la peur de ce cri ne la quittera plus, ni la certitude qu'à l'Est, un danger vous guette.

MAIS QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Les personnages viennent de subir un effet de fluide immense, titanesque, qui a balayé le continent tout entier. A ce même instant, toutes les Armes de Tanæphis, ainsi que quelques sorciers, monstres et morts-vivants, ont ressenti la même chose avec plus ou moins d'intensité. C'est aussi à cet instant que la Spire, la plus haute tour du palais de Pôle, s'est abattue dans un silence de mort.

Ils ne sauront évidemment pas ce qui s'est passé, mais apprendront dans les jours et les semaines suivantes que toutes leurs armes métalliques ont senti le même effet. Il y a eu quelques accidents, quelques paniques, mais rien de bien plus grave.

SCÈNE 7 – HACHES & HAINES

C'est donc, logiquement, dans l'Est qu'on va vous retrouver. Nous allons parler de la période la plus calme de votre vie. La plus douce pour certains, la plus chiantie pour d'autres.

Installés dans les terres Gornes ou pas bien loin, vous avez fini par trouver une place, un but et des façons de vous occuper, pendant que Glan'drim enquête sur la menace cachée sur ces terres, enchaînant les moments de peur panique et les années plus calmes, où votre aide et votre soutien, votre simple présence, parfois, lui rendront la vie plus facile.

71 – Quelles seront vos occupations pendant cette période ? Comment allez-vous concilier vos caractères et vos petites manies avec la nécessité de soutenir Glan'drim, le groupe et les Hadits ? Et surtout, qu'est-ce que vous allez faire de votre temps, au cours de cette sédentarité forcée ?

Les joueurs vont passer deux siècles dans ce secteur. L'état de Glan'drim est un prétexte pour les retenir dans le coin, mais c'est aussi un véritable événement de l'histoire. Les pouvoirs de prémonition de l'Arme lui ont fait entrevoir la cause de la grande vague de fluide, mais aussi une autre catastrophe à venir, et vos joueurs vont assister à cette dernière. Il faut donc les retenir dans le coin, et nous en profitons pour leur offrir quelques années de vie « au calme », posés en terres Gornes, sur la côte Est du continent.

Si le grand vertige vous a pris par surprise, cette fois, tout a commencé par des rumeurs. Des gens de passage parlant de combat ici ou là, puis d'une guerre. Le temps que vous vous renseigniez, les choses avaient déjà pris de l'ampleur, et les premiers réfugiés passaient sur les chemins.

Glan'drim était plus calme que d'habitude. Elle avait senti une menace, et maintenant que la menace était là, la peur s'effaçait devant le courage et la détermination. Elle vous conseilla de ramasser votre barda, de régler vos affaires, et de vous préparer à bouger. Quelqu'un allait venir, bientôt, et il faudrait être prêt.

72 – Des choses à régler par rapport aux occupations déjà évoquées ? Des gens à embrasser / mettre à l'abri / démembrer avant de partir ?

Là encore, inutile de faire un tour complet des joueurs. Ceux qui ont posé des idées un peu personnelles sur la question précédente auront sûrement des choses à dire, et les autres pourront aider un peu.



IL EN MANQUE ?

Pas d'apparence à choisir pour la lance et l'épée bizarre ? Mais pourquoi ?

En fait ce ne sont que de vagues souvenirs, sans même un nom à mettre dessus. Les Armes du groupe ont probablement croisé des dizaines d'autres Dieux dont elles ne gardent aucun souvenir.

Pour Moonglow, au contraire, vous trouverez une apparence toute prête ci-dessus et à la fin du deck, sur une carte portant déjà son nom. Pourquoi cette exception ?

En fait, Moonglow est une Arme dont on connaît déjà le look assez spécifique. Vous le recroiserez dans la campagne, mais aussi dans *Silences*.

Le « quelqu'un » dont parlait Glan'drim s'avéra être une Arme, un bouclier bizarre en pierre de Lune. Il se nommait Moonglow. Distant, pas particulièrement agressif, ni sympa en fait, il paraissait mal à l'aise avec vous.

Au fil du temps, il devint évident que c'était en partie de la jalousie ou de la tension, à voir Glan'drim aussi proche de vous. Il l'appelait sa sœur, lui parlait en privé sans arrêt, même à deux pas de vous, et ne semblait pas bien comprendre votre lien. Ce qui était évident en revanche, c'était la confiance absolue entre lui et Glan'drim, et sa certitude que les prémonitions de votre amie étaient d'une importance capitale.

Puisque vous étiez prêtes à partir, cette période d'attente ne fut pas très longue. Peu après l'arrivée de Moonglow, vous avez pris la route, en direction du front.

L'ennemi, la menace annoncée par Glan'drim, c'était les Piorads. Un peuple guerrier, brutal et agressif, arrivé sur la côte sans que personne ne comprenne d'où ils sortaient. Pour vous, ce fut une période horrible. Vous avez perdu des Porteurs par brassées, voyageant le long des combats pour comprendre qui étaient vos ennemis, ce qu'ils voulaient, ce qui les motivait. Glan'drim, malgré son dégoût de la violence inutile, fut de chaque expédition, s'appuyant sur vous à chaque instant. Vos souvenirs de cette époque sont peut être confus et morcelés, mais ça, au moins, reste clair : votre groupe était plus soudé que jamais.

73 – Soudés, mais pas forcément fermés. C'est à cette période que vous vous êtes faits un nouvel ami. Eclipse vous est tombée dessus en plein milieu du foutoir de l'Est, paumée et apeurée, et l'un de vous s'est rapproché d'elle. Qui ? Et une idée du pourquoi ?

Il n'y a pas de mauvaise ou de bonne raison. Eclipse est une Arme qui réapparaîtra dans la campagne, et c'est le moment de l'introduire. Laissez les joueurs réfléchir un peu, et au besoin enchaînez avec la question suivante.

74 – Eclipse était apparemment en fuite et son poursuivant, une Arme du nom de Blackearth était un taré de la pire espèce. Il voulait apparemment la capturer, tuer son Porteur, et la foutre dans le lac ou la fosse la plus profonde possible. Comment avez-vous géré ce dingue ?

Nous vous raconterons l'histoire d'Eclipse un peu plus tard dans la campagne. À cette époque, elle refuse de dire quoi que ce soit aux Armes, ce qui n'empêche pas celles-ci de l'aider.

Sachez seulement que Blackearth est fou à lier, ne négocie pas, et qu'il ne réapparaîtra pas d'ici la fin du prologue. Laissez les joueurs trouver une solution qui leur plaise, et profitez en pour leur rappeler que jeter une Arme à l'eau est une aberration à laquelle aucune Arme normale ne se résoudra (Les remords, *Métal* page 310).

75 – Eclipse, bien qu'elle refuse toujours de vous livrer son histoire, restera avec vous à partir de ce moment là. Est-ce que certains auront du mal à l'accepter, ou est-ce pile le contraire ? Quels seront ses rapports avec chacun d'entre vous ?

On continue tranquillement à préparer la suite de la campagne, et on tisse un peu plus de lien entre les Armes du groupe, au travers de leurs interactions avec d'autres Armes.

Malgré l'absence d'Armes-Dieux dans leurs rangs, les Piorads furent des adversaires formidables. En quelques années, les Gorns étaient brisés, et plus personne n'avait de doute sur le dénouement de cette guerre. Moonglow continua à passer vous voir de temps en temps, ainsi qu'une Lance bizarre, portée par un vieillard aux allures de barbare en fin de parcours. Pas causant, mais suant le pouvoir, le contrôle et la testostérone à plein pif. Et quand ce genre de mec se pointe, fait son show, mais semble mort de trouille quand il observe la situation, ce n'est pas franchement rassurant.

Glan'drim insista pour rester encore un peu, cherchant encore des réponses, un indice sur l'identité des envahisseurs. Et un soir, elle disparut...

76 – Cette disparition ne durera qu'une poignée de semaines, et navré de vous spoiler le truc, mais ce n'est pas grâce à vous qu'elle est revenue. Ça n'empêche que je me demande bien comment vous avez géré ça. Des souvenirs, même vagues, de vos réactions ?

Je sais ; c'est veule et pas très gentil de faire ça à de pauvres joueurs. Mais c'est Bloodlust ici, pas Câlins et Bisous RPG. Alors laissez les flipper, s'énerver un peu, et peut-être s'engueuler avec PNJ ou un autre, puis enchaînez...

Glan'Drim réapparut au bout d'un mois, avec une nouvelle Porteuse, et s'enferma presque trois jour durant avec Moonglow, la Lance, et une drôle d'Épée de verre aux reflets noirs. Lorsqu'elle revint vers vous, elle prit à peine le temps de s'excuser de ce sale tour. L'urgence était de partir, de foncer au village et de préparer le départ des Hadits. Car la guerre ne s'arrêterait pas là, et si vos amis voulaient survivre, ce serait loin à l'ouest, hors de portée des hordes piorades.

3^{ÈME} AGE – TRAHISON –

SCÈNE 8 – EXIL ET EXAL



Vous avez retrouvé les Hadits, et entrepris de lever le camp. Ça ne s'est pas fait facilement, mais quand des Armes qui protègent votre famille depuis des siècles assurent que votre vie est en jeu, on se tait et on fait ses bagages.

Un bonus inattendu vous est tombé dessus en la personne de Ahtyz. Cette Arme est née au sein des Hadits, au cours d'un événement un peu bizarre – ou idiot, horrible, inattendu, sordide – pendant votre absence. Née ici, portée dès le début par plusieurs Hadits, Ahtyz est vite devenue très fan des histoires qui vous concernent. Pour résumer, en revenant, vous vous êtes découvert un fan, franchement impatient de vous connaître.

81 – Des idées sur la naissance de Ahtyz ? Des envies ?

C'est pour les joueurs un moyen de s'appropriier un peu ce nouveau PNJ et de le typer rapidement.

82 – Bon. On les installe OÙ ces gens ?

En installant les Hadits, les joueurs posent les bases d'un des scénarios de la campagne. Il va falloir les guider gentiment mais fermement, et surtout ne pas les laisser faire n'importe quoi. Les Hadits finiront installés en bordure des terres batranobanes :

- Forêts shindis Terres dangs Plaines dengles Côtes treanes

Le choix n'est pas essentiel, l'important étant de mettre la famille à l'abri des Piorads et à portée d'un PNJ du dernier acte.

Une fois installés, vous avez repris, pour un temps votre vie de protecteur des Hadits. Les années ont repris leur cours, et vous avez appris que la guerre dans l'Est s'était étendue, jusqu'à ce que les Ségions, puis les Dess du centre se retrouvent aux prises avec les Piorads. De plus en plus d'Armes sont parties là-bas, certaines pour régler le problème, d'autres pour se ranger du côté des envahisseurs et savourer la guerre la plus terrible du continent, depuis la fin de l'âge des elfes.

83 – Cela va vous laisser le temps de fréquenter Ahtyz. En tant que nouveau venu, il va lui falloir un peu d'aide pour s'intégrer. Glan'drim sera un peu aux premières loges, évidemment, mais je parie que l'un d'entre vous a fait de gros efforts pour aider, n'est-ce pas ?

L'idée est simplement de lier les joueurs à Ahtyz, pour rendre son rôle prochain plus marquant et intéressant pour l'histoire.

83 – Tu me décris son meilleur côté, et son pire côté ?

Même but, même histoire. Si vous êtes du genre à manipuler discrètement vos joueurs, à leur suggérer des idées en douce, ce serait amusant de pousser le joueur à évoquer le côté un peu possessif de Ahtyz, ou sa dévotion un peu ridicule envers Glan'drim. C'est jouable puisque son côté « fanboy » est déjà évoqué dans le texte, et si vous y parvenez, ce sera très raccord avec la fin de cette histoire. Ce n'est toutefois pas obligatoire ; juste un petit bonus amusant.

Le premier « mauvais moment à passer », c'est le départ d'Eclipse. Quelques années après votre installation, il se passe un sale truc, qui la force à quitter le groupe et la région.

84 – C'est arrivé pendant un petit voyage, que vous effectuiez en bande dans le secteur ou pas trop loin. Quelqu'un se rappelle où ?

Il est temps de préparer la fin de l'histoire, de mettre un ou deux PNJ à l'abri, et de faire sentir aux joueurs l'approche de la conclusion. C'est le but de cette scène, qui ne devrait pas prendre trop de temps, mais sera vite très utile. L'endroit où se déroule la scène n'est pas très important. Il faut juste que ça soit dans l'Ouest, idéalement à portée du désert ou de la Wilkes.

85 – Vous voilà encore mêlés à un conflit, un combat ou une baston idiote. C'était un hasard que vous soyez là, et vous vous êtes mêlés des affaires des autres, ou vous avez provoqué les enmerdes vous mêmes ? Et vous vous êtes comportés comment ?

Pas d'obligations ici. Il faut simplement une belle baston, avec pas mal de monde impliqué, et si possible dans un endroit un peu peuplé (village, camp de voyageurs, bouge, caravansérail...).

Alors que vous vous battiez, et que quelques pouvoirs fusaient de-ci de-là, vous avez vu des éclairs de fluide, des éclats fantômes et des effets franchement bizarres apparaître. Vous n'aviez pas l'impression d'avoir exagéré, mais clairement, l'exal du coin était en train de partir salement en vrille, et quelques personnes commençaient à hurler, prouvant que vous n'étiez pas victime d'hallucinations.

Tout a dégénéré très vite – trop vite – et au petit matin, il y avait de la fumée dans le ciel, des cadavres au sol, et la porteuse d'Eclipse était en larmes.

« Ca recommence, je suis désolée ! Je ne peux rien empêcher, ça vient tout seul et ça éclate sans que je puisse rien faire. C'est l'Ouest ! C'est encore plus difficile de tout retenir ici, comme si j'étais saoule en permanence. Je suis tellement désolée... »

Elle n'a pas voulu en dire plus, et s'est mise à vous éviter, ne croisant qu'un ou deux d'entre vous à la fois, et évitant de plus en plus les Hadits. Un soir, elle a fait ses adieux à son « préféré » parmi vous, et a fui sans retour...

86 – Et juste pour le côté pathos, c'était qui le « préféré » à ce moment là, et il l'a pris comment ?

Et pouf, on continue à préparer la suite de l'histoire.

SCÈNE 9 – REPRÉSAILLES ET RANCOEURS

91 – On approche dangereusement de la fin, et vous commencez à bien connaître vos Armes. Alors, à votre avis, qu'est ce que chacune d'entre vous a fait lors de cette période ? Vous êtes restés à portée immédiate ? Vous vous êtes séparés un peu ?

Le choix est libre, mais vous devez rappeler aux joueurs leurs liens forts, aussi bien entre eux qu'avec Glan'drim. Heureusement, si tout s'est bien déroulé jusque-là, cette partie ne devrait pas poser de problème.

92 – Vous deviez vous retrouver de temps en temps non ? Comment vous organisiez-vous ? Des rencontres en petits groupes, ou de gros rassemblements en bande un peu moins souvent ?

Le choix là encore, et libre. Notez que cette question sera peut être déjà abordée, ou rendue inutile, lors de la réponse précédente.

Vous étiez réunis le jour où une troupe de guerriers s'est approchée du village. Des hommes nombreux, clairement bien entraînés et équipés, mais pas forcément menaçants. Juste assez pour faire sentir leur force, sans déclencher un combat immédiat. Ils vous cherchaient apparemment, et portaient un message d'un Bathras puissant, qui voulait vous voir.

Quand un type envoie une troupe de guerriers au village de vos amis pour porter un simple message, on envisage aussitôt une guerre ou une arnaque, mais en tout cas, on ne reste pas le cul sur sa chaise. Vous avez donc accompagné la troupe, encore hésitants sur la marche à suivre, mais bien décidés à agir.

Vous avez rencontré Méconops dans un petit oasis tranquille, dans une tente luxueuse, au cours d'un dîner presque parfait – produits fins, épices à volonté et vins de qualité. Cet adorable ordure a joué avec vous pendant toute la soirée, alternant entre menaces et câlineries, sous-entendus vicieux et paroles rassurantes. Et puis il a fini par cracher le morceau.

Vous vous souvenez du vol au cours duquel vous vous êtes rencontrés ? Oui, vous, là, les deux voleurs les plus nuls du monde (à cette époque au moins) ! C'était lui, Méconops, la victime. Et malgré toutes vos craintes, pas rancunier pour un sou ! Il vous a raconté comment l'opération que vous aviez fichu en l'air l'avait mis en opposition avec une faction puissante de l'Ouest, mais l'avait forcé à se forger de nouvelles alliances. Comment il avait dû se battre des siècles durant pour rattraper la situation, mais en était sorti bien plus fort et bien mieux placé dans le grand jeu de l'Ouest.

Il vous appelait ses petits porte-bonheurs...

93 – Bon, vous le voyez venir, Méconops finit par vous « proposer » de travailler avec lui. Ou pour lui. Et vous aviez le choix. Ou pas. Ou franchement pas. On est jamais bien sûr avec les gens de l'Ouest. Comment avez-vous géré la chose, et quelle impression cela vous a-t-il fait ?

Soyons clair, les joueurs doivent finir par travailler avec Méconops, au moins vaguement, au moins pour faire plaisir, au moins un peu. Ce n'est pas négociable.

S'il font ça de bon cœur, c'est très bien, et cela leur facilitera la tâche un peu plus tard dans la campagne. S'il font ça à contrecœur en assurant qu'il ne l'emportera pas au paradis, c'est très bien aussi. Pas de soucis.



SCÈNE 10 – MORTS ET MÉTAUX BRÛLÉS

La date de cette dernière scène n'est pas claire, ni comment vous êtes arrivé ici. Il y a des souvenirs vagues. Un voyage dans le désert. Méconops, en tenue de combat, vous serrant la main avec un air paniqué. Une tempête dans le lointain, avec, comme une annonce la précédant, une sonorité de musique hurlante.

Mais avant tout la douleur.

Plus tard, des vallées hautes et l'ombre d'un orage. Les cris des mules et des esclaves qu'on fouette. La prudence, avec ces fichues caisses. La peur à chaque averse. Ne pas mélanger, ne pas mouiller, ne pas chauffer.

Mais par dessus tout la douleur.

Et ce dernier repas, dans une grotte abritée de la pluie. Vous toutes. Le groupe. Les amies. Ahtiz. Des Hadits. Les compagnons de voyage et les serviteurs les plus fidèles. Et Glan'drim évidemment. Toujours.

Ahtyz lui parle, lui dit que tout ça est bien trop risqué, qu'il faut abandonner les épices et fuir loin de l'Ouest et de cette nouvelle guerre qui s'annonce. Glan'drim, la peur dans la voix, qui tente de le raisonner

Et vous écoutez malgré la douleur.

- Mais qu'est ce que tu as fait aux autres ? Pourquoi sont-ils comme ça ?

- Les autres ? Mais on s'en fiche des autres. Marre de traîner ces boulets ! Je te veux pour moi. Pour moi tout seul. On les laisse là, avec leur mission à la con, leur dette et leur Méconops !

- Quoi ? Mais ce sont mes amis... ce sont les tiens aussi et...

- NON ! ce sont des gêneurs qui t'accaparent, quand nous serions si bien tous les deux. Allez viens, on part, loin de tout ça, de tous ceux-là.

- Ahtiz, je ne veux PAS partir. Je vous aime tous. Il n'y aura ni départ loin des nôtres, ni couple, ni abandon. Je vous aime TOUS !

Un silence glacial, plein de froid et encore, de douleur. La déception et la rage.

- Si tu les aimes tant, reste donc avec EUX.

Et dans un éclat de fluide, un rugissement de flammes, une Porteuse se tord. Les braises volent en tout sens. Les vapeurs des bonbonnes d'épices crépitent un instant, avant que des lueurs bleues et vertes ne courent dans toute la cargaison.

100 – Pas de question. Désolé. L'histoire est finie, et dans un déchirement de fluide, les épices s'embrasent et la grotte devient un enfer. Vos porteurs, vos amis ou serviteurs, tous sont soufflés par la déflagration. Leurs corps, torturés par les poisons d'Ahtyz, ont fini de souffrir.

Le fluide se tord, se déchaîne dans la grotte soudain trop petite. Vos corps de métal sont chauffés comme jamais, puis tordus par les remous de la force vive. La magie qui vous soutient, protège vos corps de Dieux, paraît plier sous la rage du brasier. Même Ahtyz hurle dans le lointain, frappé par les effluves du chaos alors qu'il fuit le carnage.

Vos psychés, vos certitudes, votre métal, tout se brise peu à peu. On raconte que rien, hormis les plus grandes tempêtes d'épices, ne peut détruire une Arme-Dieu. Ce soir, les flammes d'un traître, la furie de l'épice et la malchance, stupide, brutale, sont sur le point de réussir.

- Non. Pas vous, pas mes amis, pas mes amours.

La voix lointaine de Glan'drim. Comme un dernier cadeau.

- Vivez ! Pour moi.

Le bruit du métal qui cède, et un dernier cri de peur.

Cauchemars. Douleurs. Rêves de vengeance. Et comme une torture, comme des rats accrochés à la chair, mâchant nerfs et veines, le dernier cri de Glan'drim.

Une Arme est morte ce soir, pour vous, et vous sombrez dans les ténèbres et le silence.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

AUBE ROUGE, PROLOGUE

TANÆPHIS – 600 aN⁽¹⁾

N°90 - AIDE DE JEU N°1

Ce livret vous présente une version de Tanæphis légèrement différente, voire même carrément étrange.

Il s'agit simplement du continent entre l'âge des elfes et l'avènement de l'Empire. Ici, rien n'est encore décidé, et des destins s'écrivent alors que d'autres sombrent dans la boue du temps.

C'est à cette époque, dans le chaos des purges, que se profile votre histoire...

[À l'aube du monde] Il y a eu un « Avant », sûrement, mais personne ne s'en souvient, et tout a changé. Trop longtemps, les hommes se cachent sous terre, n'affrontant le froid et les tempêtes de l'extérieur que lorsque la faim est trop forte. Partout, des refuges deviennent des tombeaux, jusqu'à ce que les soleils reviennent, et avec eux l'espoir.

Les hommes retrouvent la lumière, se découvrent des ennemis, et réinventent la guerre. Les tribus trop proches, les chimères trop étranges, les frères d'hier devenus rivaux, tout est bon pour satisfaire le goût du sang et de la conquête. Mais dans la chaleur des combats, Tanæphis survit et les hommes grandissent peu à peu.

[C-3000] Les Bathrahabans, à l'ouest, fondent la première civilisation. Ils bâtissent des villes, forgent de meilleures armes, inventent l'écriture. Quand le reste du monde n'est peuplé que de petites communautés, de tribus nomades, ils s'allient et commercent, écoutant d'autres voix que celles de la guerre.

Sur la côte Est, un peuple nomade – les cavaliers Kéhalls – commencent à unir les sédentaires. C'est une étrange société, où la domination engendre la paix, formant doucement un embryon de civilisation.

[C-2500] Dans les jungles du sud, les étranges Pères prennent les hommes sous leur protection. Ces chimères tissent une société plus calme, incluant peu à peu d'autres peuplades à leur mosaïque. Au même moment, les Thunks parcourent le nord du continent, cohabitant avec nombre de petites tribus humaines et chimériques. Tous grandissent et cherchent l'équilibre sous le regard attentif des Nains.

[C-2000] Les premiers Dieux s'incarnent dans des armes, et à peine apparus, mettent le feu au continent. Hommes et chimères se déchirent pour les posséder. La civilisation des Pères et celle des Kéhalls sont balayées. Les cités de l'alliance bathrahabane redécouvrent le goût du sang, et l'Ouest divisé rejoint le combat général.

[C-1500] Les Elfes, un petit peuple chimérique sans importance jusque là, révèle soudain de nouveaux pouvoirs. Les Armes ne comprenant pas tout de suite l'ampleur du danger, les Elfes deviennent finalement incontrôlables. Ils bâtissent une civilisation dominatrice et réduisent en esclavage hommes et chimères. Même les Armes-Dieux les craignent et les détestent, car ces chimères-magiciennes sont capables de neutraliser leurs pouvoirs, ou de les retourner contre elles.

Quelques îlots de résistance existent, souvent dirigés par des chimères capables de résister aux Elfes ou de les contrer. Les Armes tentent aussi de se rebiffer, mais beaucoup d'entre elles disparaissent lors des combats. Seuls les jungles et le Nord échappent réellement aux Elfes. Dans les terres froides, ce sont les Nains qui négocient une paix précaire, aux prix de nombreux services rendus aux Elfes. Quant aux jungles, elles paraissent résister aux mages, qui y subissent plus de défaites qu'ailleurs.

[C-1000] Après des siècles passés à dominer, chasser et torturer, les Elfes changent peu à peu. Ils se désintéressent du continent et commencent à bâtir une grande cité au centre des terres. Ils capturent des esclaves par milliers, et s'assurent même l'aide des Nains dans cette étrange projet. Pôle la blanche s'élève peu à peu.

Une fois la cité construite, les choses empirent encore, les Elfes paraissant avoir gagné en puissance et en folie. Les derniers peuples puissants qui leur résistaient sont exterminés, et seuls restent les tribus éparses ou les fuyards cachés, que les mages laissent vivre pour mieux s'en amuser.

[C-800] Les Elfes disparaissent soudainement. D'abord hésitants, les hommes sortent peu à peu de leurs cachettes. Puis la nouvelle se répand, apportée par les esclaves que les mages ont abandonnés dans la cité déserte. Tanæphis est libre.

[Jusqu'à -700] Les humains se lancent dans une vaste guerre d'extermination des chimères survivantes. On appelle cette période les guerres du sang. Seuls les Nains sont épargnés, car ils se réfugient sous terre et détruisent les accès à leurs cités.



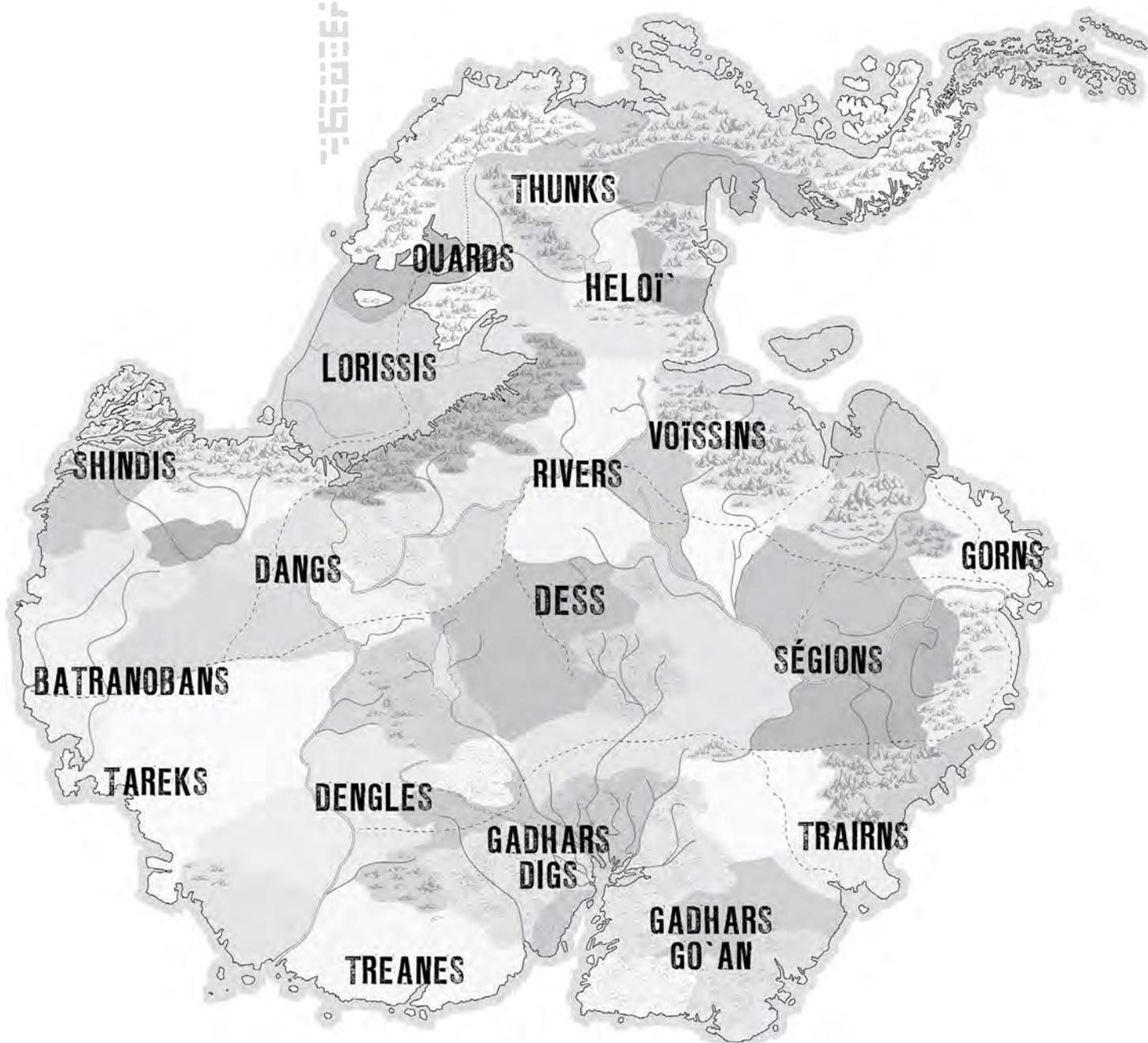
UNE ÉPOQUE DE GRANDE AVENTURE

En 600 aN, le continent est encore dans un état lamentable, et rien ne semble pouvoir s'arranger. Les Elfes ont disparu depuis deux siècles, mais la peur est encore là, entretenue par les traumatismes hérités et l'influence des Armes. Pour elles, les mages sont encore une menace trop proche et trop puissante. Elles n'osent pas croire à une véritable libération, craignant que tout ça ne soit qu'un court répit ou une mauvaise farce des mages.

Derrière la purge des chimères – les guerres du sang – c'est un vaste rassemblement d'Armes-Dieux qui est à l'oeuvre. Il s'agit de la première véritable faction d'Armes, et son but est assez simple : débarrasser le monde des non-humains. Ce n'est pas juste par racisme ou par ignorance crasse. Non, c'est bien pire que ça ; c'est par peur. La peur terrible de voir un autre peuple « changer » et devenir aussi puissant que les Elfes. Les Armes qui composent cette faction la nomme simplement « l'Ordre » et près de la moitié des Armes-Dieux de l'époque en feront parti, au moins un temps.

Mais ce n'est pas la seule source de conflits, loin de là. Avec le départ des mages, les diverses peuplades retrouvent des terres à conquérir, plus de temps pour se développer ou s'enrichir, et logiquement, de nouveaux ennemis. Sur tout le continent, les vieilles forces se redressent, les peuples soumis rêvent de grandeur, et de petites tribus se découvrent des appétits féroces. La paix n'aura duré qu'une poignée de saisons, entre la disparition des Elfes et le moment où les victimes apeurées reprennent les armes, se redressent, et se ruent au front pour devenir le nouveau bourreau en chef.

Encore et toujours, Tanaphis est en guerre...



SURVIVANTS, PROFITEURS ET CONDAMNÉS

LES BABA... LES BAQUOI ?

Petite note explicative, pour tous ceux qui ont un peu de mal avec les Batranobans et leur vilaine habitude de multiplier les noms et les raccourcis.

Je ne pensais vraiment pas que nous aurions un souci là-dessus, mais vu le nombre de questions et d'erreurs entendues en convention, nous avons dû un peu rater nos explications.

Vous allez voir, c'est très facile en fait.

Batranoban, c'est le nom du peuple, tout simplement, sans plus. N'importe quel citoyen de la nation est un Batranoban. Rien de plus simple.

[Batranoban(e)(s)]

Bathrahaban, c'est le nom de l'ancien peuple, qui précède et annonce les Batranobans. C'est l'équivalent local de « Gaulois » pour nos pommes.

[Bathrahaban(e)(s)]

Bathras, c'est le nom des grandes familles batranobanes, la noblesse héréditaire de l'Ouest. Notez que c'est invariable, qu'on dit « Un Bathras », que la majuscule reste et qu'on prononce le S final.

[Bathras (invariable)]

Batra, c'est une abréviation, une forme familière, pour flemmard, à l'oral, ou pour éviter une répétition quand vous en êtes à la sixième phrase⁽¹⁾ autour de « Batranobans » dans un texte.

[Batra (invariable)]

Et c'est tout. Voilà.

Si vous tombez sur une autre forme, c'est une faute de frappe, un produit périmé, une arnaque ou une fantaisie dégoûtante de votre meneur de jeu, que nous ne validerons en aucun cas, quoi qu'il dise.

(1) Batranobans, citoyens de la Nation, gens de l'ouest, ceux des cités blanches, les habitants de la côte austrane, et donc, en dernier recours, « Batra ».

Voici un survol rapide des peuples remarquables de l'époque. Évidemment, il existe aussi une multitude de peuplades minuscules éparpillées sur le continent. Ces gens apparaissent un jour, au moment d'une scission d'un peuple, d'une alliance avec quelques chimères en fuite, et disparaissent tout aussi vite. Sentez vous libre d'inventer le peuple alweg de votre choix, puissant ou minuscule, à condition d'être prêt à le sacrifier sans remords, lorsque viendra l'Empire...

Les Batranobans

Les Bathrahabans ont changé de nom lors de l'âge des Elfes, pour prendre celui de Batranobans (cf. le schisme Tarek, plus bas). Depuis la libération, les cités blanches ont retrouvé un peu de calme, et même si elles ne sont plus unies comme lors de leur glorieux passé, elles sont un point stable du continent. Il faut dire que les Batranobans sont très concentrés sur leur nouvelle passion : la culture des plantes magiques nommées « épices ».

On ne sait pas bien quand ils ont découvert les épices, mais c'est certainement peu avant l'âge des Elfes, ou lors de leur règne. Il y a même des rumeurs affirmant que les mages leur auraient fait ce cadeau, en échange de leur soumission. C'est en tout cas une opinion fréquente en 600 aN, partout hors de cités blanches.

Les Tareks

Ces habitants de la côte austrane sont issus d'un schisme de la culture bathrahabane. Depuis la folie des Elfes, la côte au sud de Téhen se transforme peu à peu en désert, envahie par les sables du Haas. Lorsqu'une partie de la population migre vers le nord en abandonnant les villes, certains refusent de céder et montent un mouvement pour sauver la région. Les choses s'enveniment jusqu'à une véritable guerre civile, au terme de laquelle les nordistes abandonnent simplement les sudistes à leur sort, rompant le commerce avec eux, persuadés qu'ils disparaîtront en deux ou trois générations.

En 600 aN, les sudistes se font appeler Tareks, et maîtrisent peu à peu le désert. Si la moitié des leurs occupent encore les villes côtières, les autres sont devenus nomades, parcourant le désert, découvrant jour après jour de nouvelles ressources. Ils y trouvent même des épices, qu'ils revendent à prix d'or à leurs frères ennemis, les Batranobans.

Les pillards dangs

Les Dangs sont un peuple féroce et brutal, né dans les forêts Sangres. Ce sont davantage des loups bipèdes que de véritables hommes, et ils vivent de rapines et de massacres en attaquant sans remords tous les Alwegs à leur portée. Ils sont aussi experts en pillage de ruines et de restes de l'âge mythique, qu'ils revendent aux Batranobans. Ils organisent parfois des expéditions loin de leur terres, afin de s'attaquer à de nouvelles proies, par goût de la chasse et pour alimenter l'esclavage batra.

Les Shindis

Cette peuplade vit dans le souvenir de leurs anciens alliés – ou maîtres selon les interprétations – à savoir les Ronciers (cf. le MdC n°1, page 22). Apparemment sauvages, ce sont en fait des gens doux, calmes et plutôt intelligents, tant qu'on reste dans leur domaine de compétence. Tout ce qui concerne la forêt les passionne, et ils sont des guides extraordinaires à condition de ne pas se presser et de supporter les détours touristiques. En effet, un Shindi n'aime rien tant qu'un beau paysage, et il s'oublie parfois dans sa contemplation jusqu'à y perdre une journée entière.

Ils auraient certainement disparus sans une connaissance parfaite de leur milieu, et une caractéristique un peu déplaisante : la rancune. Blesser ou tuer un Shindi, c'est s'assurer une vie de traque sans pitié par le clan entier. Celui-ci enverra ses tueurs l'un après l'autre, calmes, doux, mais implacables et armés de pointes, de lames, et de plus de poison que vous ne pourrez en contenir. Ceci explique sûrement que peu de gens les ennuyaient, même si les Batranobans commencent à trouver les forêts du nord très attirantes.

Les Thunks

Les Thunks sont des nomades du Nord, errants partout au dessus de l'égide et jusque dans la langue de givre. Organisés en petits clans, ils vivent de troc et de chasse, globalement appréciés de tous dans les régions qu'ils traversent. Curieux, ils s'installent parfois dans des zones désertes du Nord, ou à proximité d'une communauté qui les intéresse. Ils restent là un moment, parfois deux ou trois ans, puis reprennent l'errance aussi facilement que s'ils étaient arrivés la veille.

On croise parfois des Thunks loin du Nord, lorsqu'une bande est prise d'une subite envie de voyager plus loin. Longtemps privés de cette possibilité par les Elfes, les Thunks renouent avec cette tradition et on en voit jusqu'aux frontières des jungles. Redoutables archers, ils ne sont pas des proies faciles, loin de là.

Les Ouards

Depuis que les Ouards se sont installés près de l'escalier de Rockford, près des restes des installations naines, il est difficile d'approcher la région. Anciens alliés des Nains, ces humains ont mal pris le départ de leurs amis, et ne sont plus très fréquentables. Ils ont imaginé une mystique complexe, susceptible de plaire aux Nains selon eux, afin de les convaincre de revenir. Ils s'habillent, se comportent et travaillent en fonction de leurs règlements, ne dérogent jamais à aucune règle, et subissent de lourdes pénitences pour toutes sortes de raisons.

Au début, tout cela n'était peut-être qu'une façon d'honorer la mémoire des Nains, mais aujourd'hui, il s'agit d'un véritable culte, avec ses lois, ordres et interdits, mais sans véritable but. Même les Thunks commencent à éviter le secteur, de crainte que les recteurs – la police du culte Ouard – ne leur cherchent des poux dans la tête.

Les Lorissis

Cette peuplade s'est installée dans les basses-terres peu avant la disparition des Elfes. Selon leur légende, les basses-terres étaient autrefois une mer, et les Nains auraient construit le mur de glace pour leur offrir de nouvelles terres, en remplacement de celles que les Elfes avaient détruites dans leur région natale. Tout ça est un peu flou, mais les Lorissis sont très contents avec ces terres plates et fertiles, ces rivières sans crue ni sécheresse, et ces légendes rassurantes et positives.

Ce sont des paysans et des éleveurs, qui ne songent à la guerre que quand les lunes insistent vraiment ou que le voisin pousse le bouchon trop loin. Autrefois, les Lorissis avaient quelques soucis avec des Alwegs nomades ou des dingues de passage, mais depuis que les Ouards ont bloqué l'escalier de Rockford, les choses sont plus calmes.

Les Heloi'

Nous parlons en fait, de deux peuples presque jumeaux : les Héloïles – au bord de la mer de Guerl – et leurs frères Héloïtes – dans la chaîne de collines des Marches. Anciens serviteurs des Nains, ils furent terrifiés par le départ de leurs maîtres, et agissent encore comme si le monde allait s'effondrer sur eux dès demain. Il paraissent donc peureux, paniqués et horriblement maussades.

Organisés en petits villages proches les uns des autres, ils travaillent – pêche au nord, mines et élevage au sud – et commercent avec leurs voisins en échange de leur protection contre les pillards ou les étrangers de passage. Ils supportent mal les visiteurs, à l'exception des Thunks, mais n'osent pas chasser les intrus, préférant négocier leur départ, les déprimer jusqu'à la nausée, et en dernier recours, les empoisonner. Car les Heloi' sont sournois, comme tout bon paranoïaque le devient à force d'imaginer tous les sales tours que préparent ses innombrables ennemis.

Les Voïssins

Les tribus Voïssins sont un rassemblement hétéroclite de guerriers et de pillards agressifs, descendant de mouvements de résistance aux elfes. Endurcis par des siècles de combat, de chasse et de fuite, ils sont restés des brutes et vivent très bien avec ça.

Leur système est assez simple, et chaque tribu se gère seule la majorité du temps. En ce qui concerne les expéditions de pillages, c'est le Voÿ de chaque région qui décide des proies allouées à chaque tribu, et des quotas à prélever. Le Voÿ est un titre gagné au combat, et chaque printemps, un candidat peut le défier pour prendre son titre, sa place et sa maison. Les prétendants se départagent avant la date fatidique, au combat évidemment, et toute ces luttes se font le plus souvent à mort.

De l'avis de beaucoup de leurs voisins, ce système est sûrement une bénédiction pour le monde, puisqu'il élimine chaque année une bonne portion des meilleurs guerriers Voïssins. Les proies les plus fréquentes de leurs raids sont les Rivers, les Ségions et les Alwegs des Marches, mais ils n'hésitent pas à pousser jusque chez les Gorns et les Heloi' lorsque l'envie les prend.

Les Rivers

Les peuples des rivières sont les descendants des esclaves de Pôle, abandonnés lors de la « disparition » des Elfes. D'après leurs légendes, les mages auraient massacré une large partie de la population non-elfique lors d'une fête dantesque, ne délaissant une partie des esclaves que par étourderie, ou parce que ceux-là n'était pas à portée immédiate. Lorsque les survivants réalisèrent que la fête était finie, ils vinrent voir ce qu'il en était, et ne trouvèrent qu'une ville jonchée de cadavres et des restes d'une orgie démente, vide de toute vie elfique. Les Rivers s'emparèrent alors des barges de ravitaillement de la cité, et partirent répandre la bonne nouvelle.

Aujourd'hui, ils sont un peuple prudent, qui évite les conflits en se réfugiant sur le fleuve aussi souvent que possible, et commerce avec tous ceux qui veulent bien échanger des vivres, des bibelots et des nouvelles. Lorsqu'ils manquent de troc, ils retournent au « centre de la voie », à Pôle, et continuent le pillage systématique de leur ancienne prison.

C'EST QUOI UN ALWEG ?

C'est à cette époque que commence à apparaître le mot « Alweg ». C'est un terme du vocabulaire rivers, qui signifie tout simplement « non-Rivers ». En gros, Alweg signifie « étranger », mais avec une connotation un peu plus précise, et une légère moquerie de la part des gens du fleuve.

À force de fréquenter les Rivers, les peuples proches de l'axe fluvial ont fini par comprendre le terme, mais pas parfaitement. Beaucoup commencèrent à utiliser Alweg pour désigner les étrangers, à moins de connaître un terme plus précis.

C'est ainsi que peu à peu, « Alweg » en vint à désigner les gens dont on ne connaît pas la nationalité, le plus souvent parce qu'ils n'en ont pas.

Les Dess

Comme les Voïssins, les Dess sont avant tout des descendants de résistants et des guerriers, mais là où les nordiques se satisfont de cet état, les Dess commencent à se lasser. Depuis peu, ils essaient de s'inspirer de leurs proies pour se créer une véritable culture nomade, et se trouver d'autres occupations que le combat.

Cavaliers dès leur plus jeune âge, les Dess font passer leur montures avant tout, et la vie d'un village est rythmée par celles des bêtes. C'est une des pistes d'évolution des Dess, qui organisent entre les clans des jeux plutôt que des défis guerriers. Doucement la société Dess s'apaise sans rien perdre de son savoir-faire. Il faut dire que les Dess occupent tout le centre du continent, et qu'ils ne manquent donc ni de dangers à affronter, ni de cibles pour leurs pillages.

Les Ségions

Situées à portée des Dess et des Voïssins, les terres ségiones auraient pu être un enfer, sans la richesse du sol et l'entêtement de ses habitants. Anciens esclaves des elfes, les ségions étaient les cultivateurs et les fournisseurs de nourriture de Pôle. Alors que le monde se redressait à peine de sa peur, les Ségions entreprirent de l'exploiter, utilisant pour eux-mêmes les leçons de leurs anciens maîtres. La région devint vite assez prospère pour supporter les assauts des voisins sauvages, et parfois même résister aux attaques en payant quelques protecteurs.

Tout n'est pas rose en terres ségiones, et plus on s'éloigne de la Roxxeanne, plus la vie devient précaire. Mais c'est tout de même mieux que le reste du monde, ou rien n'est jamais certain, ou les sauvages pullulent, et où on rencontre bêtes et monstres à chaque détour d'un chemin mal tracé.

Les Gorns

Les Gorns sont un peuple hétéroclite, formé de clans sédentaires dont l'influence grandit doucement sur la côte levantine. C'est une peuplade aux habitudes simples mais efficaces. Organisés en fédération, ils partagent des projets locaux tournés vers la protection des villages et la mise en place de réseau commerciaux.

Chaque village se charge de son secteur, avec un bourg plus important agissant en protecteur pour ses voisins plus petits. Les villages sont dirigés par un conseil des doyens, qui centralise et répartit les tâches et le fruit de celles-ci. La protection des terres est confiée à des troupes spécialisées menées par un « Vohr », qui choisit et entraîne ses hommes selon les besoins du village. La fonction militaire, canalisée dans la protection des terres mais tenue loin du pouvoir, assure aux Gorns une société assez tranquille.

Les Gadhars "digs" et Gadhars "go'an"

Les Gadhars, pendant de longs siècles, ont vécu sur la côte levantine, jusqu'à ce que la domination elfique les poussât à se réfugier dans la jungle de leurs lointains ancêtres. En arrivant là, les « revenus » découvrirent que des Gadhars étaient restés dans les jungles, et n'appréciaient pas trop l'idée de voir des étrangers s'installer chez eux. Ce fut le début d'une longue guerre, qui occupa longtemps les habitants des jungles. En 600 aN, les choses auraient eu le temps de se calmer, si nous n'étions pas sur Tanæphis. Ici, la guerre a simplement changé de visage.

Pour imaginer l'état des jungles aujourd'hui, visualisez simplement leur état normal⁽¹⁾, et rajoutez un élément de plus : tout le monde se situe d'un côté ou de l'autre d'une guerre ancestrale entre les « Gadhars digs » et les « Gadhars go'an ». Les Digs sont les descendants des gadhars restés dans la jungle, alors que les Go'an sont ceux des Gadhars qui ont quitté un temps la jungle pour l'est, puis sont revenus.

Cette séparation, si elle pouvait paraître importante à un moment donné, est devenue ridicule et insignifiante après plusieurs siècles. D'autant qu'avec les prisonniers, les esclaves, les alliances bizarres et les trahisons diverses, les rangs se sont sérieusement mêlés au fil du temps. Mais si la logique et la sagesse ont des côtés utiles, on ne va quand même pas abandonner pour eux une belle raison de se mettre sur la gueule ! L'opposition entre Digs et Go'an est donc encore vivace, et provoque des conflits d'ampleurs diverses, soutient des alliances, et cause plus de morts que les moustiques de la saison des fièvres.

Notez que ce ne sont pas les seules raisons de s'entre-tuer, et qu'on continue à se combattre et à se haïr au sein de chaque camp. Avoir des ennemis communs n'a jamais empêché personne de se prendre en grippe, et puisqu'on trouve de tout dans les jungles, y dénicher quelques fauteurs de troubles ne devrait pas être bien dur. Comme d'habitude, les Armes s'en mêlent un peu, quoique un peu moins nombreuses qu'ailleurs – de peur de finir dans un marais ou au fond de la mangrove.

(1) Vous vous souvenez ? Rien de standard, le bordel, des trucs bizarres partout, et si un truc est normal, il est tellement normal que c'est probablement pas normal du tout d'être aussi normal. Mais globalement, tout est bizarre et rien ne se ressemble, et en plus, c'est très varié.

Les Trairns

La communauté Trairn est un rassemblement épars de villages et de petits bourgs situés dans les actuels Lisages. C'est un peuple récent, qui cherche encore sa place. Il s'est constitué depuis la chute des elfes, quand les peuplades always ont commencé à se renforcer le long de la côte. L'une des premières choses sur lesquelles les Always tombèrent d'accord, ce fut leur envie commune de massacrer, chasser, ou au minimum mettre en esclavage les noirs et les métisses du coin. Pour certains, c'était de la simple xénophobie. Pour d'autres, il y avait une véritable certitude que les noirs étaient des chimères non-humaines, ou des hysnatons d'une race bizarre. En tout cas, c'était pas des comme-nous !

Les Trairns sont donc un rassemblement hétéroclite d'Always métis ou noirs, et de quelques blancs, rejetés pour avoir voulu les aider. Peu organisés, parfois séparés par de grandes distances, ils ne forment pas une unité politique, mais on peut parler de peuple car ils partagent certains traits distinctifs, en plus de leur pigmentation.

Les Trairns sont profondément méfiants, et ne rencontrent les visiteurs que si ceux-ci sont annoncés, recommandés, ou comptent quelques noirs dans leurs rangs. Même dans ces cas, il ne sont acceptés que s'ils ont une raison d'être là, et pour le temps de cette mission. Cela laissera le temps aux voyageurs de constater deux traits forts des Trairns. D'abord, un pragmatisme presque violent, accompagné d'un vif rejet de toute forme de mystique ou de superstition. Ensuite, une méfiance envers les hysnatons, qui confine au racisme agressif chez les plus obtus. Il est difficile de discuter de ces deux sujets avec les Trairns, qui les considèrent comme des réactions normales et censées, et n'aiment pas, de toutes façons, causer avec les étrangers.

Les Tréanes

Installés dans les feux d'Hélès, les Tréanes sont un peuple pas franchement glorieux, mais assez amusant. En effet, la population locale descend exclusivement de fuyards. Parmi ceux ayant peuplés la région, on trouve successivement des Gadhars fuyant les jungles après la destruction des Pères, puis des gens du centre fuyant les régions Dess pour échapper aux Elfes, et enfin des Bathrahabs fuyant la côte ouest pour échapper au conflit entre Batranobans et Tareks.

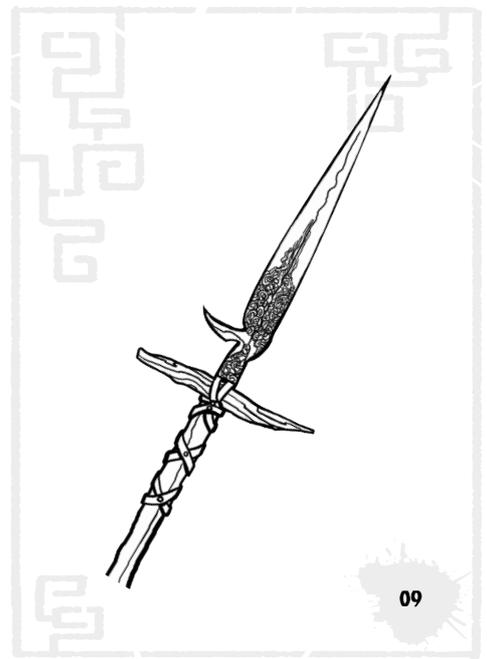
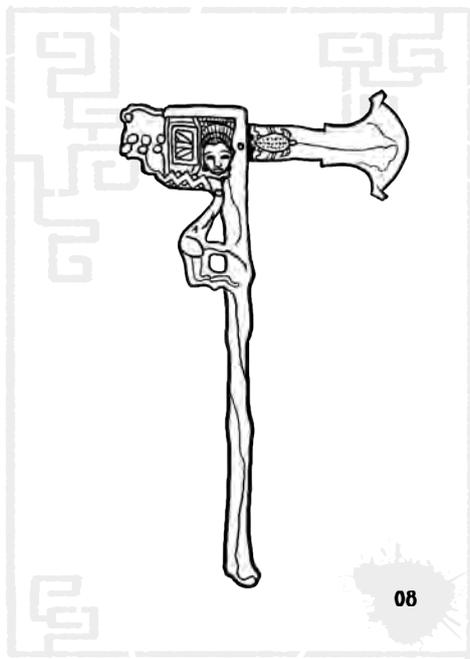
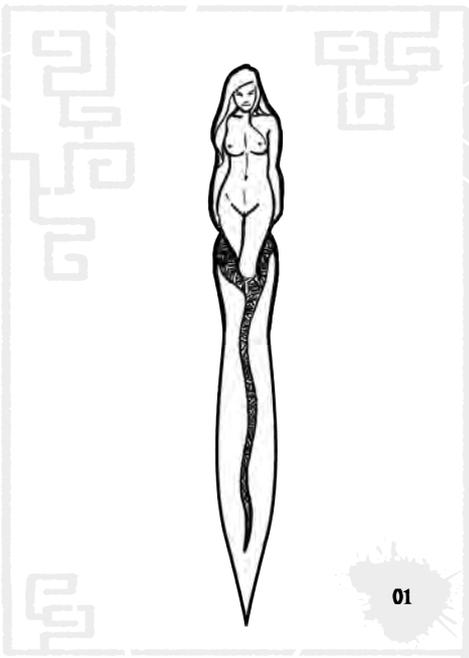
Ce mélange de trouillards congénitaux a finalement donné un peuple d'une extrême prudence, indolent et réservé, parfaitement adapté à la chaleur écrasante du secteur.

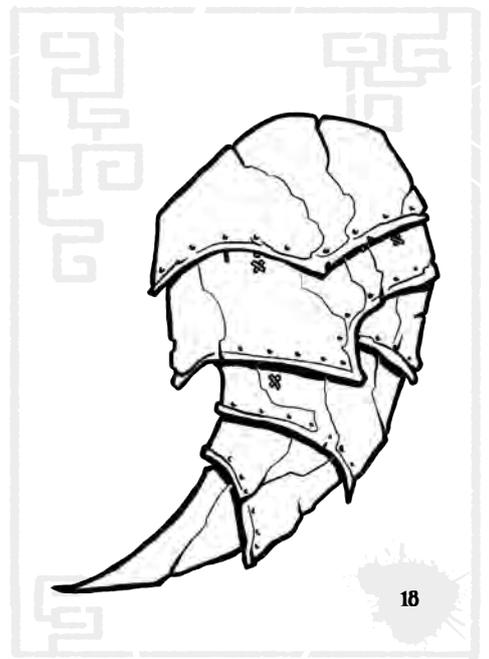
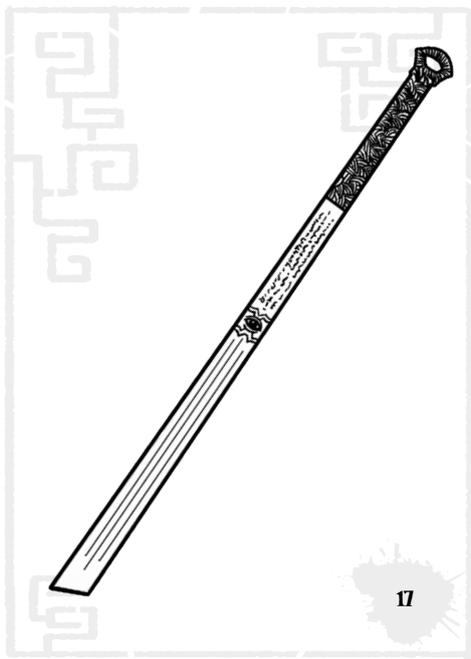
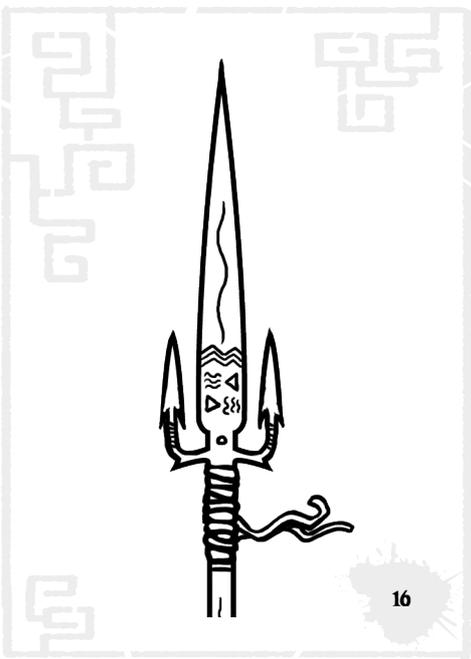
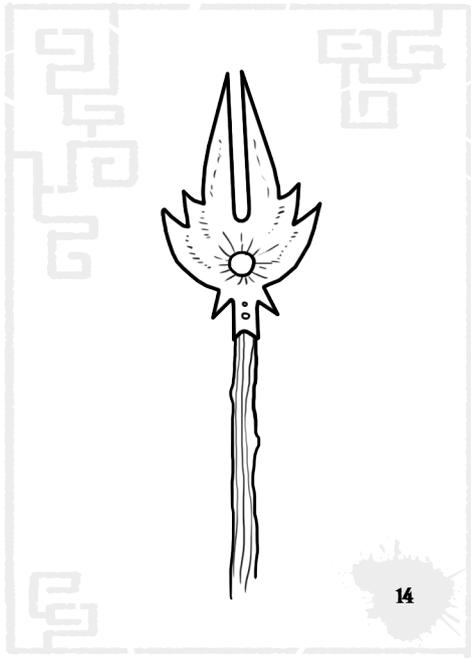
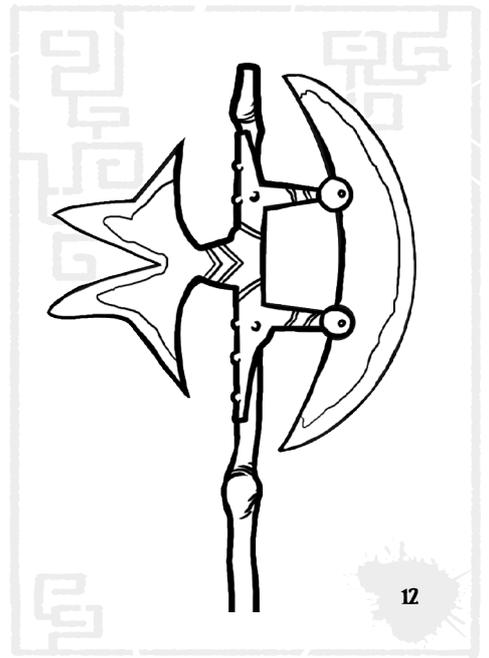
Les Dengles

Anciens serviteurs des chimères Sinuts, les Dengles ont fui la région après le massacre de leurs maîtres et protecteurs par les Elfes. Depuis la libération, ils sont revenus visiter les ruines de la cité des serpents, parfois en pèlerinage, parfois pour retrouver les secrets de leurs maîtres.

Ils construisent calmement une société meilleure pour les leurs, se méfiant des étrangers mais les accueillant avec le sourire. Ils grappillent peu à peu les richesses à leur portée, et étendent leur influence sur les Always de la région. Leur but est de renforcer le secteur, et d'éliminer toute menace trop proche sans aucune pitié. Les décrire comme vicieux serait insultant, mais probablement assez juste. Les Dengles se veulent avant tout pragmatiques, et après la chute de leurs maîtres, ils se cherchent une nouvelle voie. Ils sont patients, décidés, et se voyant comme les victimes d'un sort injuste, ils sont facilement impitoyables. Après tout, le monde est ainsi, non ?

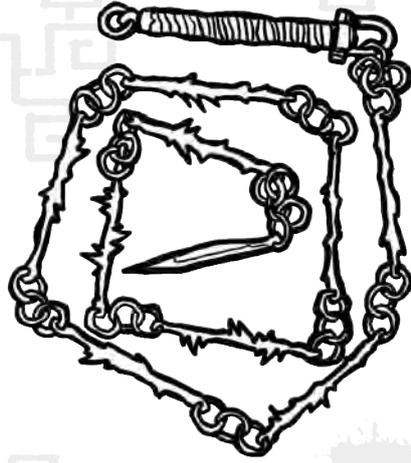








19



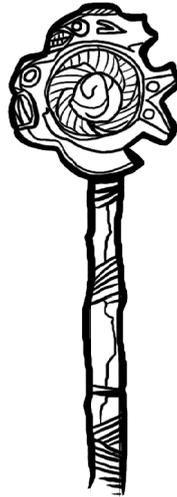
20



21



22



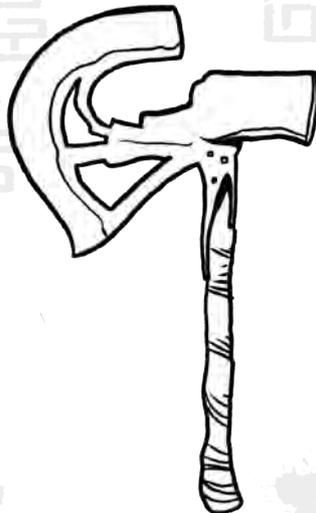
23



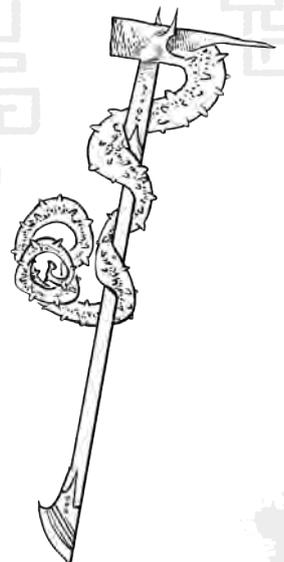
24



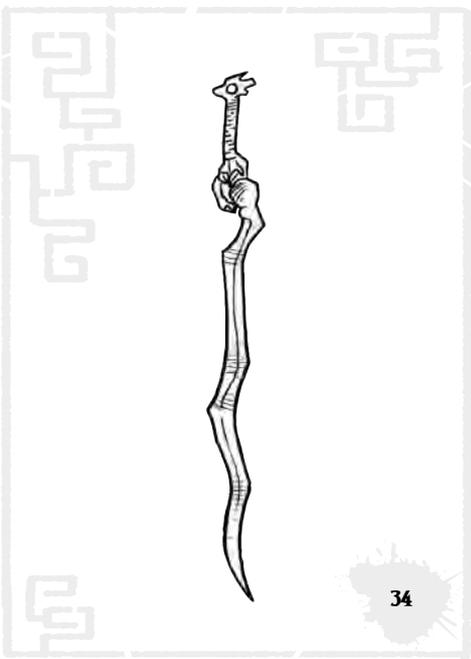
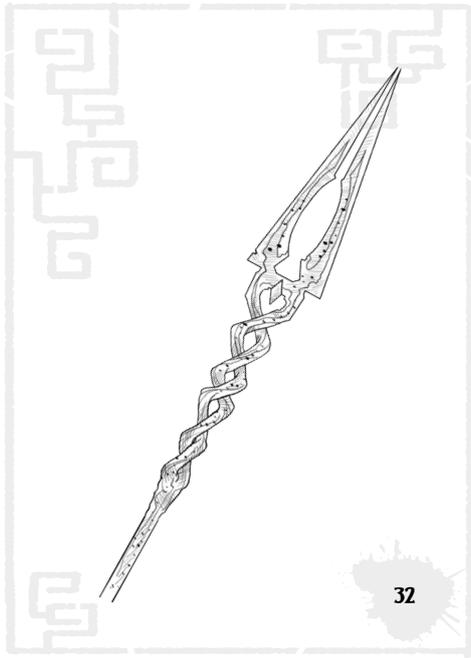
25

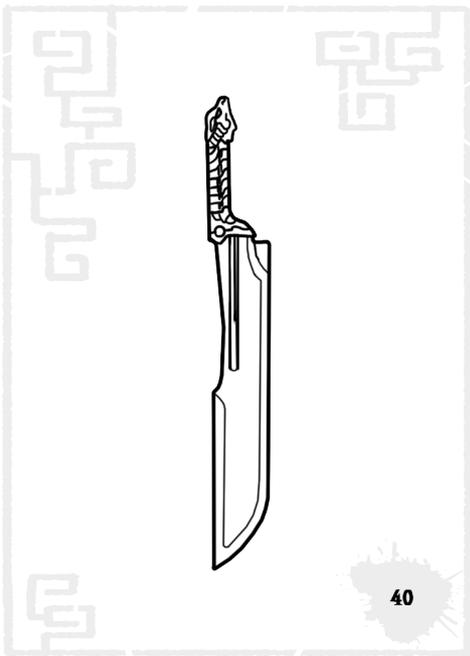


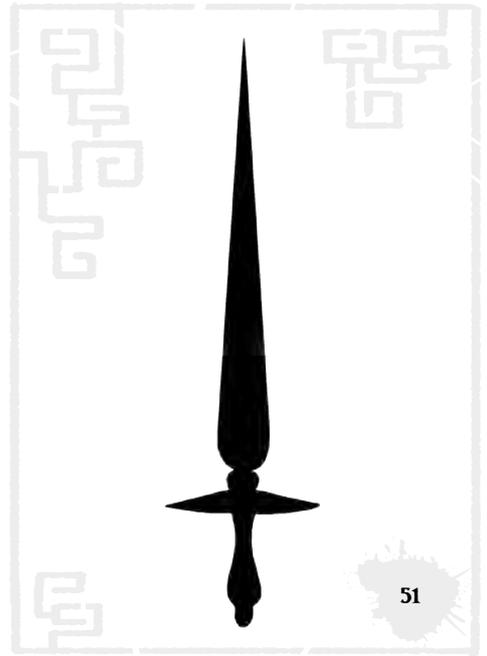
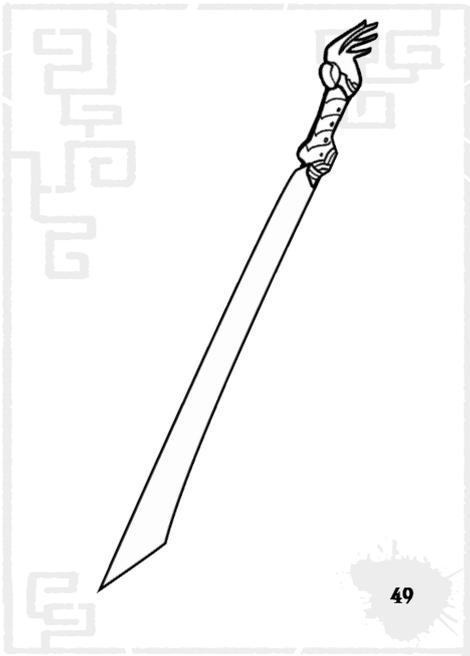
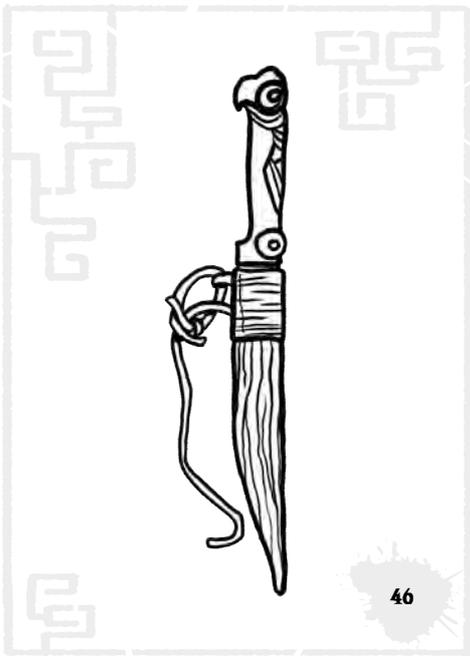
26

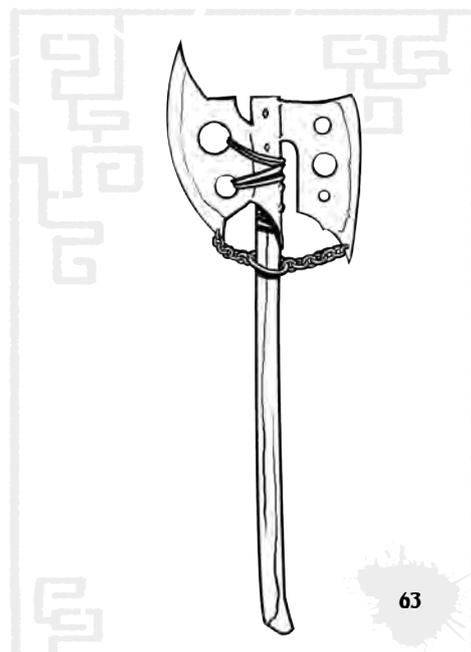
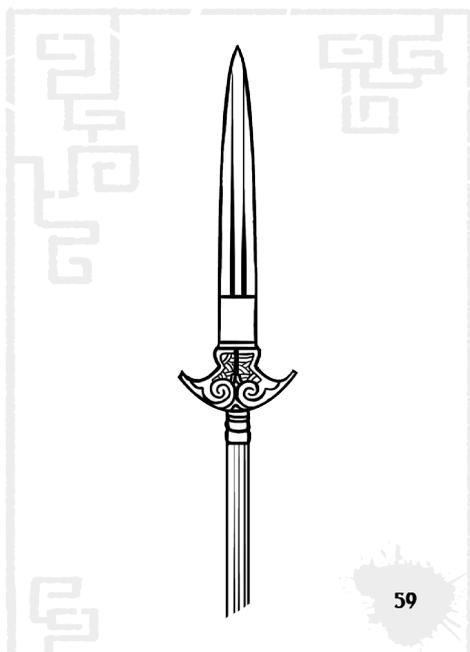
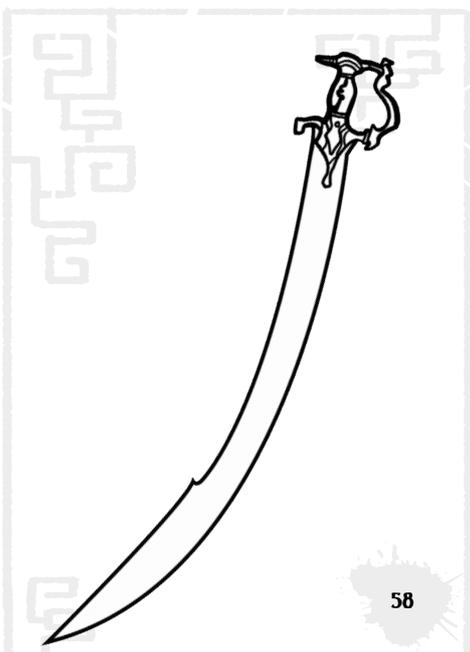
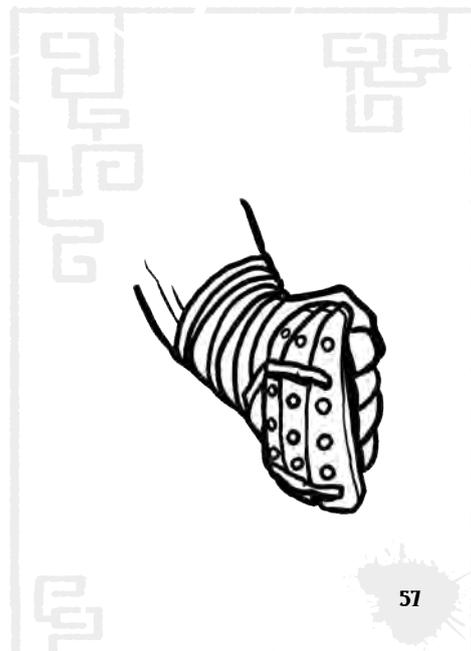


27







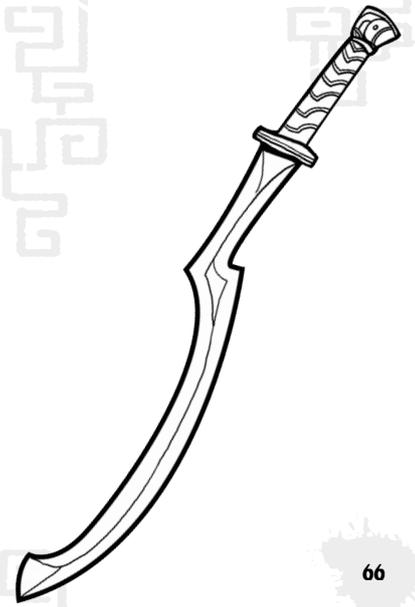




64



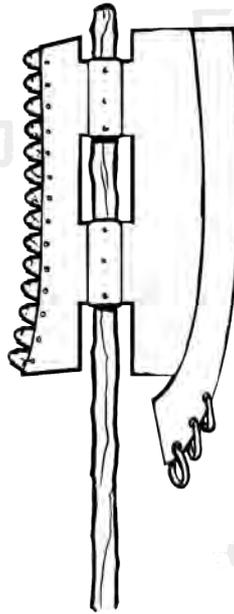
65



66



67



68



69



70



71



72



73



74



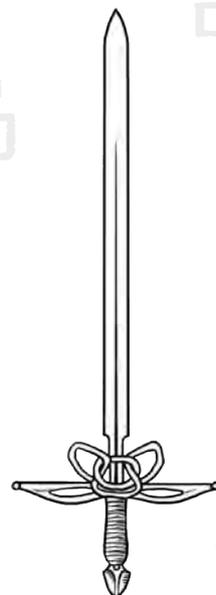
75



76



77



78



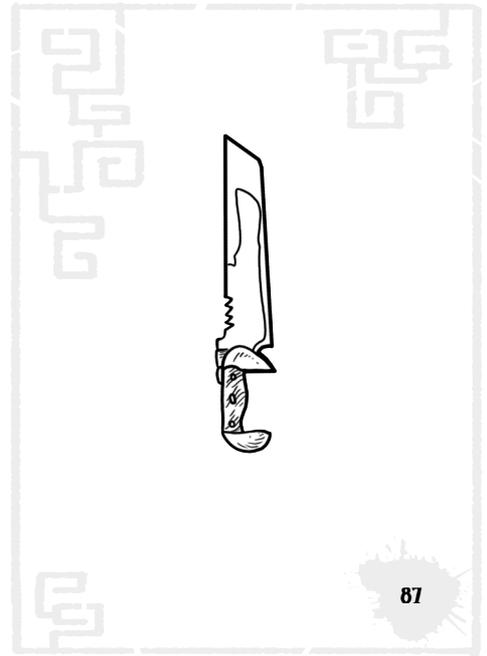
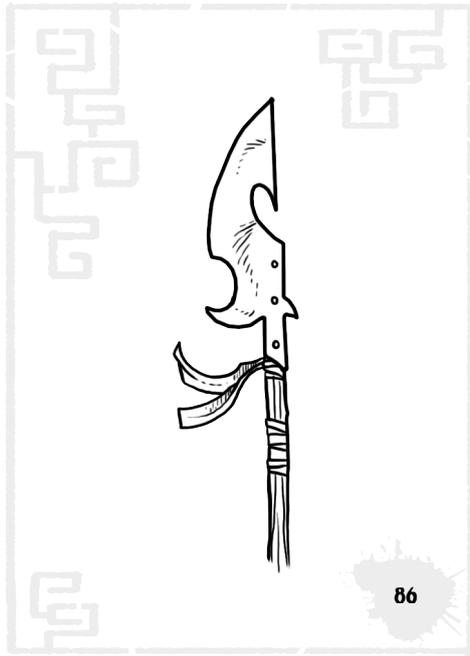
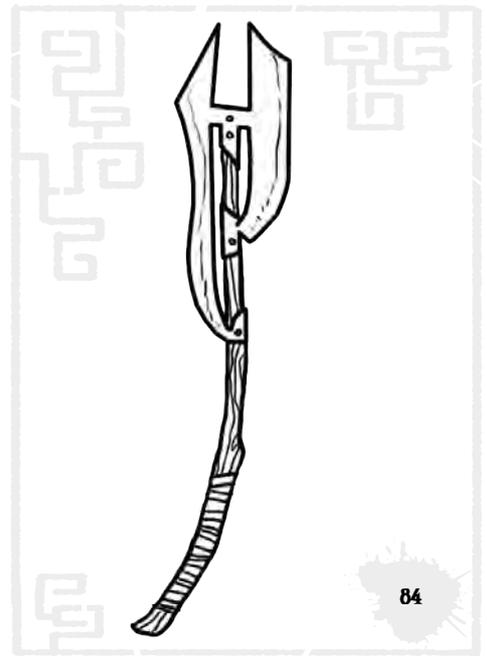
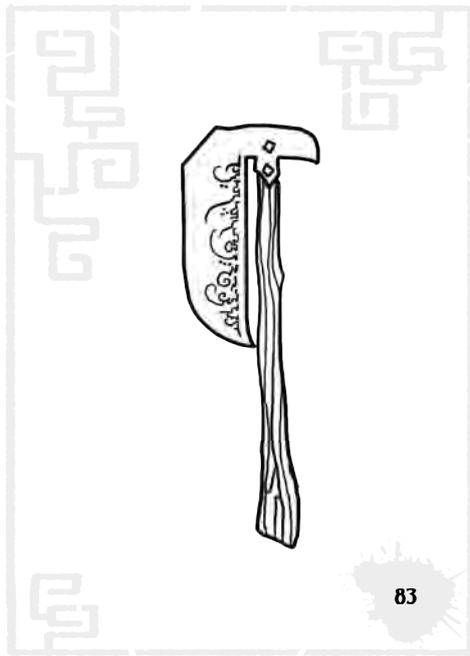
79



80



81



LES POUVOIRS PAR TYPE

POUVOIRS MINEURS

Adrenaline (p. 320)
Apaisement (p. 320)
Arme en main (p. 320)
Aspect augmenté (p. 320)
Biomécanique – Bouche (p. 321)
Biomécanique – Oeil (p. 322)
Biomécanique – Organes sexuels (p. 322)
Biomécanique – Pseudopode (p. 322)
Bond (p. 323)
Communication à longue distance (p. 323)
Dégâts spéciaux instantanés (p. 324)
Halo de suspension (p. 325)
Légitimité (Chagar #44)
Lumière (p. 326)
Orientation (p. 326)
Peur (p. 327)
Poison virulent (p. 327)*
Portée accrue (Chagar #44)
Projection (p. 328)*
Provocation (Chagar #44)
Réserve de fluide limitée (p. 329)
Vision infrarouge (p. 330)
Vision nocturne (p. 330)
Voix (p. 330)

POUVOIRS MAJEURS

Absorption (p. 320)
Appel d'animaux (p. 320)
Arme secondaire (Chagar #44)
Aspect critique (p. 321)
Aura de confusion (p. 321)
Aura de courage (p. 321)
Aura de désespoir (p. 321)
Aura de peur (p. 321)
Biomécanique – Croc (p. 322)*
Biomécanique – Crochet (p. 322)
Biomécanique – Infexion (p. 322)
Brouillard (p. 323)
Chance (p. 323)
Décrépitude (p. 323)*
Dégâts massifs (p. 323)*
Dégâts spéciaux à distance (p. 323)
Dégâts spéciaux maintenus (p. 324)
Dégâts spéciaux : contre-attaque (Chagar #44)
Déplacement sur l'eau (p. 324)
Destruction (p. 324)*
Détection de la vie (p. 324)
Détection du danger (p. 324)
Détection du mensonge (p. 325)
Disparition (p. 325)
Douleur (p. 325)
Embrassement (p. 325)*
Extrême assurance (p. 325)
Folie (p. 325)
Empathie animale (p. 325)
Intrusion mentale (p. 326)
Invisibilité (p. 326)
Malchance (p. 326)
Nappe d'ombre (p. 326)
Parade de projectiles (p. 326)
Paralyse (p. 327)

ÉCLATS DE LUNE - AUBE ROUGE

Cette histoire commence plusieurs siècles avant l'Empire, alors que les elfes ont tout juste quitté Tanaphis. C'est une histoire violente, sans beaucoup de morale hormis celle que vous voudrez y mettre, et c'est une histoire tragique. C'est aussi une histoire d'amour, de famille et de fidélité. C'est votre histoire. Et elle finit mal.



Le prologue d'Éclats de lune est une soirée de discussions, au cours de laquelle vous ne vivrez aucune aventure, ne sauverez pas le monde, et ne gagnerez aucune expérience. Vous allez simplement vous souvenir, retrouver un passé lointain, une vie d'Arme oubliée de tous.

Vous vous appellerez vos premières rencontres, vos premiers sales coups ; tout ce qui a fait de vous un groupe, une famille, et pas une de ces bandes errantes qui se séparent ou se trahissent au premier cahot sur la route.

LE RÔLE

Il existe 7 rôles possibles, qui donneront chacun une orientation au personnage, et commenceront à dessiner les contours de sa fiche d'Arme.

Ce rôle n'est pas un cadre rigide, c'est une suggestion, afin que chacun se définisse une personnalité inattendue, aussi tordue qu'attachante, aussi unique qu'utile au groupe. Ne soyez pas obsédé par votre Rôle. Servez-vous de lui pour vous différencier, pas pour vous définir.

Au fil de l'histoire, vous pourriez vouloir décrire les conditions où vous avez gagné un pouvoir ou un autre. Vous trouverez donc au dos de cette feuille un rappel des Pouvoirs d'Armes.

Voici quelques pouvoirs qui pourraient coller assez bien au rôle de cette fiche. Encore une fois, ce ne sont que des suggestions, et vous seul savez quel genre de Brute vous voulez jouer.

LA BRUTE

- Destruction.
- Vitesse surhumaine.
- Parade de projectiles.
- Dégâts spéciaux.
- Résistance.

* indique un pouvoir ayant un prérequis

Passer-muraille (p. 327)
Perce armure (p. 327)
Poison (p. 327)
Polymorphie (p. 328)
Réflexes surhumains (p. 328)
Régénération (p. 328)
Réserve de fluide (p. 328)
Résistance (p. 329)
Saut temporel (p. 329)
Télékinésie (Chagar #44)
Téléportation de combat (p. 329)*
Téléportation de groupe (p. 329)*
Tempête (p. 329)
Tomade (p. 330)
Transformation (p. 330)
Transformation permanente (p. 330)
Vieillessement (p. 330)
Vieillessement ralenti (p. 330)
Vitesse surhumaine (p. 330)

POUVOIRS SUPÉRIEURS

Animation de morts-vivants (p. 320)
Biomécanique – Cœur (p. 322)
Détection du fluide (p. 324)
Lévitacion (p. 326)
Pouvoirs intérieurs (p. 328)*
Prémonition (p. 328)
Téléportation (p. 329)

CONDITIONS

Contrecoup (p. 332)
Effort (p. 332)
Latence (p. 332)
Maîtrise minimum (p. 332)
Rituel (p. 332)
Sacrifice (p. 332)
Stress (p. 332)
Tabou (p. 332)

LIMITATIONS MINEURES

Désir maximum (p. 334)
Désir minimum (p. 334)
Faiblesse (p. 334)

LIMITATIONS MAJEURES

Apathie (p. 333)
Aversion (p. 333)
Caudemars (p. 333)
Désir atrophie (p. 333)
Désir exacerbé (p. 334)
Interdit (variable) (p. 334)
Liens de sang (p. 335)
Obligations (variable) (p. 335)
Peur incontrôlable (variable) (p. 335)
Restriction vestimentaire (variable) (p. 335)
Sangsue (p. 335)
Vieillessement accéléré (p. 335)

LIMITATIONS SUPÉRIEURS

Angoisse extrême (p. 333)
Parasite (p. 335)

ASPECTS

10 rows of progress bars with 10 squares each.

C - Composition T - Type d'arme R - Réputation

POUVOIRS

VALEUR EN EXP : 1 / 6 / 11 / 21 / 41 MINEURE XI - MAJEURE X2 - SUPÉRIEURE X3

10 rows of power forms with fields for TYPE, ACTION, FRÉq., and CONDITION.



FEUILLE D'ARME-DIEU

Fields for Joueur, CAMPAGNE ÉCLATS DE LUNE, NOM, EXPÉRIENCE (TOTALE), PUISSANCE, INCARNATION, FLASHBACK, TYPE, COMPOSITION, MENACE, and COUVERTURE.

Bonus de combat and Bonus de rupture with dice icons.

Bonus de compétences

3 dice icons.

MOTIVATIONS

5 rows of motivation progress bars with 5 squares each.

LIMITATIONS

10 rows of limitation progress bars with 10 squares each.

Mineure x1 - Majeure x2 - Supérieure x3

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°90 - AIDE DE JEU 04

Cette aide de jeu reprend les textes, encadrés et questions, du prologue, mais sans les conseils et notes destinés au meneur.

Elle est à destination de ceux d'entre vous qui voudraient proposer un support aux joueurs, afin de les laisser se lire entre eux les passages et les questions, le meneur assumant alors un simple rôle d'animateur.

Vous pouvez aussi l'utiliser si vous menez la soirée de façon plus classique, lisant vous-même les encadrés et posant les questions, mais voulez que les joueurs aient un support sous les yeux.



SCÉNARIO 0 / PROLOGUE – « AUBES ROUGES »

1^{ER} ÂGE

SCÈNE 1 – VOLS & VOIES DE FACTS

Toute cette histoire débute dans l'Ouest brûlant, avec la rencontre de (Arme #1) et (Arme #2). Et même si ce n'est pas bon pour votre réputation, tout commence par un vol. Vous étiez jeunes, insouciantes, et probablement bien payées pour ce boulot, mais ce n'est tout de même pas très glorieux. Enfin, on aimerait en savoir plus...

11 – Où se déroule cette histoire ? Et vous deviez faucher quoi au juste ?

Le désert Les Terres roses Les Sources Les Renacles

12 – Et vous bossiez pour qui ?

13 – Et ce client embauche donc deux Porteurs qui ne se connaissent pas. Pourquoi ? Et comment s'est passée la rencontre pour vous deux ?

14 – Et, si vous vous en souvenez, vous aviez quel genre de Porteurs ?

On aimerait en savoir plus sur vos exploits. Ne vous embêtez pas à tout nous raconter, et on se fiche même que tout soit dans l'ordre, mais on veut des détails croustillants, des trucs bien héroïques ou bien honteux...

15 – Le lieu précis du vol ?

- Une plantation Un palais Un port marchand Une villa campagnarde

16 – Vous vous êtes pointés là sans même prendre le temps de vous renseigner. C'était de la flemme, ou il y avait une raison valable ?

17 – Et pendant l'expédition, votre plus gros challenge ?

18 – Bon, finalement vous avez réussi ou pas ? Mais surtout, au final, comment vous avez fait pour que la maison (plantation, villa ...) soit entièrement détruite ? C'était fait exprès ?

19 – Et après toutes ces galères et ces catastrophes, vous devenez amis !? C'est l'amour de la loose qui vous réunit, ou il y a un épisode que vous nous cachez ?

SCÈNE 2 – DÉVOTIONS & DÉBOIRES

On avance un peu dans le temps, d'un petit siècle disons, et nous assistons à la rencontre entre (Arme #3) et (Arme #4). Cette fois-ci, ce n'est pas d'un vol sordide qu'il est question, mais d'une histoire grandiose de culte divin. À moins que comme d'habitude, on ne découvre que les choses étaient un peu moins glorieuses en coulisses...

21 – Ce souvenir se déroule dans les jungles, mais vous vous étiez croisés un peu avant, n'est-ce pas ? Sur la route vers les jungles en fait. Que fuyiez-vous donc pour aller vous réfugier dans un coin aussi bizarre ?

22 – Et vous décidez de voyager ensemble !? Qu'est-ce qui vous a rapproché ?

23 – Vous entrez dans les jungles, vous voyagez un peu, et vous vous installez. Mais où, précisément ?

L'étouffante Les marais Les hautes branches Les rives calmes

Ok. C'est là que ça devient rigolo. Ou surréaliste, selon le point de vue.

Vous débarquez dans la jungle, vous vous choisissez un coin et une tribu, et d'un seul coup, vous vous retrouvez avec un culte, des offrandes, des fidèles qui vous vénèrent.

On va voir comment vous en êtes arrivés là...

24 – C'était quel genre de tribu au départ ?

25 – Et comment est née cette histoire de culte divin ?

26 – Quelques précisions ?

SCÈNE 3 – RAVAGES & RÉUNIONS

On avance encore un peu. Moins d'un siècle cette fois-ci. Nous assistons à la réunion du groupe complet. Ça devrait être un truc joyeux, sympa... à moins que vous ne vous soyez rencontré dans de sales circonstances ? C'est ça, hein ? Vous vous êtes battues, vous avez tenté de vous tuer les uns les autres !?

Bon, commençons par vous deux (Armes #1 et #2).

31 – Vous étiez du côté de la forêt VaStelle, en pleine zone sauvage, dans un coin à portée des Dess et de quelques maraudeurs Digs. Comment avez-vous fini dans un coin aussi glauque et dangereux ?

32 – Là-dessus, un chef de guerre bizarre vous est tombé dessus. Il vous a proposé des thunes ou une faveur en échange de votre aide dans une expédition un peu chaude. Vous vous souvenez de ce que vous avez demandé ?

Le but de l'expédition était assez simple au final : un massacre. On aurait pu parler de génocide, mais ce n'était qu'une bande de pouilleux au fond de la forêt, vénérant une Arme bizarre nommée Drann'kiz. Elle régnait sur son coin, un peu comme nos amis là, et travaillait clairement à lancer une croisade sur les villages proches

33 – Il a suffi de vous approcher pour que la situation dégénère avec ces dingues. Dans le massacre qui a suivi, vous avez agi comment ?

Une fois le sang séché et les cendres froides, Astrénor vous a convoqué. Il avait un « petit boulot » supplémentaire pour vous. Il s'agissait simplement de faire un tour dans le Sud, dans un coin de jungle où des Armes avait fondé leur petite religion, pour leur demander gentiment de cesser leur conneries.

34 – Vous deux (Armes #1 et #2), comment avez-vous géré l'approche ?

35 – Puisque vous êtes encore là (Armes #3 et #4), en bande, et pas perdues dans la boue des marais, c'est que vous n'avez pas subi la purge. Comment cela c'est il passé ? Les nouvelles venues vous ont convaincues ? trompées ? soudoyées ?

36 – Et pour la petite histoire, qu'avez-vous fait du village ? Vous êtes partis comme des voleurs, ou vous avez mis tout ça un peu en scène ?

SCÈNE 4 – SABLES & SERMENTS

On avance encore un peu, mais c'est un saut de puce cette fois-ci. À peine une cinquantaine d'années. Vous avez un peu baroudé en bande, et vous avez fini par vous retrouver mêlés aux affaires d'une famille marchande. Pour une raison ou une autre, vous avez décidé de suivre ces gens, et de bosser à leur réussite.

41 – Où avez-vous croisé la famille Hadits ?

- Les terres dengles Le centre dess Les marches heloïs Les voïssins

42 – Et un jour ces gens-là quittent leur région et leur mode de vie pour s'improviser marchands itinérants. Pourquoi ?

43 – Qu'est-ce qui vous a séduit dans cette bande, et pourquoi ?

44 – Chacun d'entre vous se souvient sûrement d'un membre de la famille avec un peu plus de précision que des autres ? On se fait un petit tour de table sur votre « chouchou » ?

45 – La tuile vous est tombée dessus dans un village perdu, pas loin du fleuve. Vous vous souvenez du nom du patelin, de son style général ?

46 – Et maintenant, lequel d'entre vous a réussi à se mettre les habitants à dos et à déclencher la catastrophe ?

47 – Un village furieux donc, et une tentative de vengeance. Comment ces pauvres gens, ces humains tout simples, ont-ils essayé de vous massacrer ? Et quand je dis vous, je veux dire tout le monde : Porteurs, amis, employés, et tous les Hadits du plus jeune au plus vieux.

La première fois que vous avez vu Glan'drim, elle était portée par une simple gamine du village. Un adolescente discrète, qui n'avait pas participé au massacre. Tout semblait perdu, des morts dans tous les coins, du sang sur les murs, quand elle s'est levée et a tendu la main pour prendre son Arme, comme si elle la décrochait en l'air, jaillissant du vide. (posez la carte choisi au départ sur la table).

Et soudain, les choses ont ralenti, tout s'est assourdi ; la violence s'effaçant comme une flaque asséchée par les soleils. Et finalement, le silence. Puis vous avez vu des gens se relever en grognant de douleur. Des ennemis et des amis, des agresseurs et des victimes. Et vous avez vu des blessures disparaître, des yeux s'éclaircir, du sang s'évaporer. Et pendant ce temps-là, la gosse se mettait à saigner, à glisser doucement, pour finalement s'effondrer. Juste avant que sa main ne lâche l'Arme, vous avez entendu la voix de la Déesse pour la première fois.

« Ne laissez pas cette folie recommencer. Ne gâchez pas ce que je viens de faire. Je crois que j'ai ramené tout le monde, mais Déliane est partie. Il faut partir ! Il me faut un Porteur ! »

48 – Vous lui avez donc fourni un Porteur. Un Hadits évidemment. C'était qui ?

49 – Vous êtes arrivé en terre ségione peu de temps après, encore sous le choc. Vous vous sentiez comment ? Coupables, en rogne, paumés ? Comme avez-vous décompressé ?

SCÈNE 5 – INTERLUDE – GLAN'DRIM...

Encore un petit bon en avant, mais cette fois-ci, c'est vous qui aller habiller cet espace. Lorsque vous avez choisi l'apparence de Glan'drim, je vous ai dit que ce serait une Arme essentielle pour vous tous. En fait, ce sera l'Arme la plus importante à rejoindre votre groupe, et elle va devenir centrale pour la plupart d'entre vous.

50 – Ce que j'aimerais que vous me disiez, c'est pourquoi et comment elle va devenir essentielle pour vous. Quelle histoire avez-vous vécue avec elle, quel moment particulier ? Est-ce qu'elle vous a aidé ou est-ce que vous l'avez aidée ?

Ça n'a pas besoin d'être compliqué ou gigantesque, ni simple d'ailleurs, mais je veux l'histoire de chacun. Qu'est ce qui fait que cette Arme, cette âme, vous a touché plus qu'aucune autre ?

SCÈNE 6 – FLUIDE & FRISSENS

Un matin, alors que toutes ces histoires sont déjà vieilles, ou peut-être juste après l'une d'elles, vous avez vécu un moment différent. Et par différent, j'entends un truc qui ne vous était jamais arrivé jusque-là, et qui n'est plus arrivé depuis.

Et bien sûr, comme toutes les bonnes surprises, ça vous a pris au milieu d'un truc important, ou gênant, ou dangereux ...

61 – Il va donc vous arriver une tuile, un truc inattendu et bizarre, en plein milieu de votre vie quotidienne. Vous me choisissez un moment sympa ?

D'un seul coup, le monde bascule. Vos perceptions dérapent, vos cœurs s'emballent. Les Armes deviennent brûlantes ou glacées, lourdes comme le plomb ou presque imperceptibles dans vos mains. Les voix du métal hurlent dans vos têtes alors qu'un silence de mort règne partout. Les mortels vous regardent bizarrement. Ils remuent les lèvres sans que vous entendiez quoi que ce soit, et ce silence est bien plus terrifiant que les hurlements, les grincements et les chocs qui s'échappent du néant.

Et tout s'arrête aussi vite que ça a commencé.

62 – Vous venez de vivre un étrange effet de fluide. Rien de gravissime, à part une trouille monumentale, mais l'un de vous a sûrement fait une connerie, non ?

Un réflexe malheureux, un pouvoir qui part tout seul, ou un effet bizarre ?

Glan'drim, de son côté, est restée presque catatonique après « la vague ». Prostrée, elle répète sans arrêt que « Ça vient de l'est ! C'est si puissant, si brutal ! On dirait le cri d'un monde qu'on déchire... ».

Il vous faudra des heures pour la calmer. Des jours pour la rassurer. Mais la peur de ce cri ne la quittera plus, ni la certitude qu'a l'Est, un danger vous guette.

SCÈNE 7 – HACHES & HAINES

C'est donc, logiquement, dans l'Est qu'on va vous retrouver. Nous allons parler de la période la plus calme de votre vie. La plus douce pour certains, la plus chiantie pour d'autres.

Installés dans les terres Gornes ou pas bien loin, vous avez fini par trouver une place, un but et des façons de vous occuper, pendant que Glan'drim enquête sur la menace cachée sur ces terres, enchaînant les moments de peur panique et les années plus calmes, où votre aide et votre soutien, votre simple présence, parfois, lui rendront la vie plus facile.

71 – Quelles seront vos occupations pendant cette période ? Comment allez-vous concilier vos caractères et vos petites manies avec la nécessité de soutenir Glan'drim, le groupe et les Hadits ? Et surtout, qu'est-ce que vous allez faire de votre temps, au cours de cette sédentarité forcée ?

Si le grand vertige vous a pris par surprise, cette fois, tout a commencé par des rumeurs. Des gens de passage parlant de combat ici ou là, puis d'une guerre. Le temps que vous vous renseigniez, les choses avaient déjà pris de l'ampleur, et les premiers réfugiés passaient sur les chemins.

Glan'drim était plus calme que d'habitude. Elle avait senti une menace, et maintenant que la menace était là, la peur s'effaçait devant le courage et la détermination. Elle vous conseilla de ramasser votre barda, de régler vos affaires, et de vous préparer à bouger. Quelqu'un allait venir, bientôt, et il faudrait être prêt.

72 – Des choses à régler par rapport aux occupations déjà évoquées ? Des gens à embrasser / mettre à l'abri / démembrer avant de partir ?

Le « quelqu'un » dont parlait Glan'drim s'avéra être une Arme, un bouclier bizarre en pierre de Lune. Il se nommait Moonglow. Distant, pas particulièrement agressif, ni sympa en fait, il paraissait mal à l'aise avec vous.

Au fil du temps, il devint évident que c'était en partie de la jalousie ou de la tension, à voir Glan'drim aussi proche de vous. Il l'appelait sa sœur, lui parlait en privé sans arrêt, même à deux pas de vous, et ne semblait pas bien comprendre votre lien. Ce qui était évident en revanche, c'était la confiance absolue entre lui et Glan'drim, et sa certitude que les prémonitions de votre amie étaient d'une importance capitale.

Puisque vous étiez prêtes à partir, cette période d'attente ne fut pas très longue. Peu après l'arrivée de Moonglow, vous avez pris la route, en direction du front.

L'ennemi, la menace annoncée par Glan'drim, c'était les Piorads. Un peuple guerrier, brutal et agressif, arrivé sur la côte sans que personne ne comprenne d'où ils sortaient. Pour vous, ce fut une période horrible. Vous avez perdu des Porteurs par brassées, voyageant le long des combats pour comprendre qui étaient vos ennemis, ce qu'ils voulaient, ce qui les motivait. Glan'drim, malgré son dégoût de la violence inutile, fut de chaque expédition, s'appuyant sur vous à chaque instant. Vos souvenirs de cette époque sont peut être confus et morcelés, mais ça, au moins, reste clair : votre groupe était plus soudé que jamais.

73 – Soudés, mais pas forcément fermés. C'est à cette période que vous vous êtes faits un nouvel ami. Eclipse vous est tombée dessus en plein milieu du foutoir de l'Est, paumée et apeurée, et l'un de vous s'est rapproché d'elle. Qui ? Et une idée du pourquoi ?

74 – Eclipse était apparemment en fuite et son poursuivant, une Arme du nom de Blackearth était un taré de la pire espèce. Il voulait apparemment la capturer, tuer son Porteur, et la foutre dans le lac ou la fosse la plus profonde possible. Comment avez-vous géré ce dingue ?

75 – Eclipse, bien qu'elle refuse toujours de vous livrer son histoire, restera avec vous à partir de ce moment là. Est-ce que certains auront du mal à l'accepter, ou est-ce pile le contraire ? Quels seront ses rapports avec chacun d'entre vous ?

Malgré l'absence d'Armes-Dieux dans leurs rangs, les Piorads furent des adversaires formidables. En quelques années, les Gorns étaient brisés, et plus personne n'avait de doute sur le dénouement de cette guerre. Moonglow continua à passer vous voir de temps en temps, ainsi qu'une Lance bizarre, portée par un vieillard aux allures de barbare en fin de parcours. Pas causant, mais suant le pouvoir, le contrôle et la testostérone à plein pif. Et quand ce genre de mec se pointe, fait son show, mais semble mort de trouille quand il observe la situation, ce n'est pas franchement rassurant.

Glan'drim insista pour rester encore un peu, cherchant encore des réponses, un indice sur l'identité des envahisseurs. Et un soir, elle disparut...

76 – Cette disparition ne durera qu'une poignée de semaines, et navré de vous spoiler le truc, mais ce n'est pas grâce à vous qu'elle est revenue. Ça n'empêche que je me demande bien comment vous avez géré ça. Des souvenirs, même vagues, de vos réactions ?

Glan'Drim réapparut au bout d'un mois, avec une nouvelle Porteuse, et s'enferma presque trois jour durant avec Moonglow, la Lance, et une drôle d'Épée de verre aux reflets noirs. Lorsqu'elle revint vers vous, elle prit à peine le temps de s'excuser de ce sale tour. L'urgence était de partir, de foncer au village et de préparer le départ des Hadits. Car la guerre ne s'arrêterait pas là, et si vos amis voulaient survivre, ce serait loin à l'ouest, hors de portée des hordes piorades.

3^{ÈME} AGE

SCÈNE 8 – EXIL ET EXAL

Vous avez retrouvé les Hadits, et entrepris de lever le camp. Ça ne s'est pas fait facilement, mais quand des Armes qui protègent votre famille depuis des siècles assurent que votre vie est en jeu, on se tait et on fait ses bagages.

Un bonus inattendu vous est tombé dessus en la personne de Ahtyz. Cette Arme est née au sein des Hadits, au cours d'un événement un peu bizarre – ou idiot, horrible, inattendu, sordide – pendant votre absence. Née ici, portée dès le début par plusieurs Hadits, Ahtyz est vite devenue très fan des histoires qui vous concernent. Pour résumer, en revenant, vous vous êtes découvert un fan, franchement impatient de vous connaître.

81 – Des idées sur la naissance de Ahtyz ? Des envies ?

82 – Bon. On les installe OÙ ces gens ?

Forêts shindis Terres dangs Plaines dengles Côtes treanes

Une fois installés, vous avez repris, pour un temps votre vie de protecteur des Hadits. Les années ont repris leur cours, et vous avez appris que la guerre dans l'Est s'était étendu, jusqu'à ce que les Ségions, puis les Dess du centre se retrouvent aux prises avec les Piorads. De plus en plus d'Armes sont parties là-bas, certaines pour régler le problème, d'autres pour se ranger du côté des envahisseurs et savourer la guerre la plus terrible du continent, depuis la fin de l'âge des elfes.

83 – Cela va vous laisser le temps de fréquenter Ahtyz. En tant que nouveau venu, il va lui falloir un peu d'aide pour s'intégrer. Glan'drim sera un peu aux premières loges, évidemment, mais je parie que l'un d'entre vous a fait de gros efforts pour aider, n'est-ce pas ?

83 – Tu me décris son meilleur côté, et son pire côté ?

Le premier « mauvais moment à passer », c'est le départ d'Eclipse. Quelques années après votre installation, il se passe un sale truc, qui la force à quitter le groupe et la région.

84 – C'est arrivé pendant un petit voyage, que vous effectuiez en bande dans le secteur ou pas trop loin. Quelqu'un se rappelle où ?

85 – Vous voilà encore mêlés à un conflit, un combat ou une baston idiote. C'était un hasard que vous soyez là, et vous vous êtes mêlés des affaires des autres, ou vous avez provoqué les enmerdes vous mêmes ? Et vous vous êtes comportés comment ?

Alors que vous vous battiez, et que quelques pouvoirs fusaient de-ci de-là, vous avez vu des éclairs de fluide, des éclats fantômes et des effets franchement bizarres apparaître. Vous n'aviez pas l'impression d'avoir exagéré, mais clairement, l'exal du coin était en train de partir salement en vrille, et quelques personnes commençaient à hurler, prouvant que vous n'étiez pas victime d'hallucinations.

Tout a dégénéré très vite – trop vite – et au petit matin, il y avait de la fumée dans le ciel, des cadavres au sol, et la porteuse d'Eclipse était en larmes.

« Ca recommence, je suis désolée ! Je ne peux rien empêcher, ça vient tout seul et ça éclate sans que je puisse rien faire. C'est l'Ouest ! C'est encore plus difficile de tout retenir ici, comme si j'étais saoule en permanence. Je suis tellement désolée... »

Elle n'a pas voulu en dire plus, et s'est mise à vous éviter, ne croisant qu'un ou deux d'entre vous à la fois, et évitant de plus en plus les Hadits. Un soir, elle a fait ses adieux à son « préféré » parmi vous, et a fui sans retour...

86 – Et juste pour le côté pathos, c'était qui le « préféré » à ce moment là, et il l'a pris comment ?

SCÈNE 9 – REPRÉSAILLES ET RANCOEURS

91 – On approche dangereusement de la fin, et vous commencez à bien connaître vos Armes. Alors, à votre avis, qu'est ce que chacune d'entre vous a fait lors de cette période ? Vous êtes restés à portée immédiate ? Vous vous êtes séparés un peu ?

92 – Vous deviez vous retrouver de temps en temps non ? Comment vous organisiez-vous ? Des rencontres en petits groupes, ou de gros rassemblements en bande un peu moins souvent ?

Vous étiez réunis le jour où une troupe de guerriers s'est approchée du village. Des hommes nombreux, clairement bien entraînés et équipés, mais pas forcément menaçants. Juste assez pour faire sentir leur force, sans déclencher un combat immédiat. Ils vous cherchaient apparemment, et portaient un message d'un Bathras puissant, qui voulait vous voir.

Quand un type envoie une troupe de guerriers au village de vos amis pour porter un simple message, on envisage aussitôt une guerre ou une arnaque, mais en tout cas, on ne reste pas le cul sur sa chaise. Vous avez donc accompagné la troupe, encore hésitants sur la marche à suivre, mais bien décidés à agir.

Vous avez rencontré Méconops dans un petit oasis tranquille, dans une tente luxueuse, au cours d'un dîner presque parfait – produits fins, épices à volonté et vins de qualité. Cet adorable ordure a joué avec vous pendant toute la soirée, alternant entre menaces et câlineries, sous-entendus vicieux et paroles rassurantes. Et puis il a fini par cracher le morceau.

Vous vous souvenez du vol au cours duquel vous vous êtes rencontrés ? Oui, vous, là, les deux voleurs les plus nuls du monde (à cette époque au moins) ! C'était lui, Méconops, la victime. Et malgré toutes vos craintes, pas rancunier pour un sou ! Il vous a raconté comment l'opération que vous aviez fichu en l'air l'avait mis en opposition avec une faction puissante de l'Ouest, mais l'avait forcé à se forger de nouvelles alliances. Comment il avait dû se battre des siècles durant pour rattraper la situation, mais en était sorti bien plus fort et bien mieux placé dans le grand jeu de l'Ouest.

Il vous appelait ses petits porte-bonheurs...

93 – Bon, vous le voyez venir, Méconops finit par vous « proposer » de travailler avec lui. Ou pour lui. Et vous aviez le choix. Ou pas. Ou franchement pas. On est jamais bien sûr avec les gens de l'Ouest. Comment avez-vous géré la chose, et quelle impression cela vous a-t-il fait ?

SCÈNE 10 – MORTS ET MÉTAUX BRÛLÉS

La date de cette dernière scène n'est pas claire, ni comment vous êtes arrivé ici. Il y a des souvenirs vagues. Un voyage dans le désert. Méconops, en tenue de combat, vous serrant la main avec un air paniqué. Une tempête dans le lointain, avec, comme une annonce la précédant, une sonorité de musique hurlante.

Mais avant tout la douleur.

Plus tard, des vallées hautes et l'ombre d'un orage. Les cris des mules et des esclaves qu'on fouette. La prudence, avec ces fichues caisses. La peur à chaque averse. Ne pas mélanger, ne pas mouiller, ne pas chauffer.

Mais par dessus tout la douleur.

Et ce dernier repas, dans une grotte abritée de la pluie. Vous toutes. Le groupe. Les amies. Ahtiz. Des Hadits. Les compagnons de voyage et les serviteurs les plus fidèles. Et Glan'drim évidemment. Toujours.

Ahtyz lui parle, lui dit que tout ça est bien trop risqué, qu'il faut abandonner les épices et fuir loin de l'Ouest et de cette nouvelle guerre qui s'annonce. Glan'drim, la peur dans la voix, qui tente de le raisonner

Et vous écoutez malgré la douleur.

- Mais qu'est ce que tu as fait aux autres ? Pourquoi sont-ils comme ça ?

- Les autres ? Mais on s'en fiche des autres. Marre de traîner ces boulets ! Je te veux pour moi. Pour moi tout seul. On les laisse là, avec leur mission à la con, leur dette et leur Méconops !

- Quoi ? Mais ce sont mes amis... ce sont les tiens aussi et...

- NON ! ce sont des gêneurs qui t'accaparent, quand nous serions si bien tous les deux. Allez viens, on part, loin de tout ça, de tous ceux-là.

- Ahtiz, je ne veux PAS partir. Je vous aime tous. Il n'y aura ni départ loin des nôtres, ni couple, ni abandon. Je vous aime TOUS !

Un silence glacial, plein de froid et encore, de douleur. La déception et la rage.

- Si tu les aimes tant, reste donc avec EUX.

Et dans un éclat de fluide, un rugissement de flammes, une Porteuse se tord. Les braises volent en tout sens. Les vapeurs des bonbonnes d'épices crépitent un instant, avant que des lueurs bleues et vertes ne courent dans toute la cargaison.

100 – Pas de question. Désolé. L'histoire est finie, et dans un déchirement de fluide, les épices s'embrasent et la grotte devient un enfer. Vos porteurs, vos amis ou serviteurs, tous sont soufflés par la déflagration. Leurs corps, torturés par les poisons d'Ahtyz, ont fini de souffrir.

Le fluide se tord, se déchaîne dans la grotte soudain trop petite. Vos corps de métal sont chauffés comme jamais, puis tordus par les remous de la force vive. La magie qui vous soutient, protège vos corps de Dieux, paraît plier sous la rage du brasier. Même Ahtyz hurle dans le lointain, frappé par les effluves du chaos alors qu'il fuit le carnage.

Vos psychés, vos certitudes, votre métal, tout se brise peu à peu. On raconte que rien, hormis les plus grandes tempêtes d'épices, ne peut détruire une Arme-Dieu. Ce soir, les flammes d'un traître, la furie de l'épice et la malchance, stupide, brutale, sont sur le point de réussir.

- Non. Pas vous, pas mes amis, pas mes amours.

La voix lointaine de Glan'drim. Comme un dernier cadeau.

- Vivez ! Pour moi.

Le bruit du métal qui cède, et un dernier cri de peur.

Cauchemars. Douleurs. Rêves de vengeance. Et comme une torture, comme des rats accrochés à la chair, mâchant nerfs et veines, le dernier cri de Glan'drim.

Une Arme est morte ce soir, pour vous, et vous sombrez dans les ténèbres et le silence.

N°91 - 14 SEPTEMBRE 2016

Comme promis dans le n°81, voici un numéro entier consacré au destin des peuples pré-impériaux.

Maintenant que vous avez appris à les connaître dans le Chagar 81, puis à les aimer dans le prologue d'Éclats de lune, vous êtes fin prêts pour assister à leurs morts, leurs disparitions ou leurs lentes décadences. Enjoy.

QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Les Batranobans et le Tareks

Pendant l'âge des elfes, le vieux peuple bathrahaban se brise en deux entités, avec les Batranobans d'un côté, et les Tareks de l'autre. L'essentiel du conflit concerne la survie des cités du berceau, survie à laquelle les Batranobans ne croient plus. Le temps et l'avancée du désert leur donnent d'ailleurs raison. Au fil des siècles, les Tareks s'habituent peu à peu au désert, et deviennent vite capables d'y vivre, d'y voyager, et d'en tirer de plus en plus de richesse.

Parmi ces richesses, il y a évidemment les épices. En plus d'assurer la survie des Tareks, le commerce des épices garde vivant le lien entre Batranobans et Tareks. Malgré le schisme, les guerres et les anciennes querelles, les vieilles alliances survivent. Lorsque l'alliance du centre attaque l'Ouest lors de la guerre des cendres, les Batranobans et les Tareks sont traités comme un seul ennemi. Une fois vaincus, ils sont regroupés sous le seul terme de Batranobans par l'Empire, et lorsqu'ils se libèrent, ils restent unis.

De 948 à 956 dN, de nouveaux heurts apparaissent tout de même (cf. Métal pages 87-88), prouvant que l'Ouest n'est peut-être pas aussi solide qu'il le pense.

Les pillards dangs

Les Dangs restent un problème pour l'Ouest jusqu'au second siècle avant Néennes. À cette époque, l'expansion des Batranobans met les deux peuples en opposition trop évidente. Les Batranobans décident de régler le problème, et financent plusieurs chefs Dangs pour favoriser leur montée en puissance. Le peuple Dang subit alors plusieurs tentatives d'union par des chefs mégalomanes, qui se soldent par de terribles massacres.

Lorsque l'Empire attaque l'Ouest, les Dangs ne sont presque plus un problème. Lors de la domination dérigionne, les derniers clans de pillards sont éliminés. La culture dang ne survit guère, ensuite, que dans quelques tribus always ou villages reculés. Dans les forêts Sangres, d'où venaient les Dangs à l'origine, on raconte que des clans seraient revenus et auraient fondé les premières bandes de voleurs locaux. Soigneusement pourchassés pendant l'ère impériale, ils ne sont aujourd'hui qu'une ombre, préoccupante mais un peu ridicule, de la sauvagerie du peuple pillard de l'Ouest.

Les Shindis

Lorsque l'Empire s'empare de l'Ouest, le Nord de la future Nation n'est encore qu'une zone sauvage, laissée à la merci des locaux et des pillards dangs. Les Dérigions, désireux de faire fructifier la totalité de l'Empire, ordonnent aux Batranobans de coloniser la région, et d'en tirer tout ce qui peut améliorer la vie de Pôle.

Jusqu'à la découverte des mines du Nord-ouest, la ressource première du secteur est sans aucun doute le bois, dont on trouve une grande variété d'essences, aux usages tout aussi variés. Mais les Shindis, qui habitent précisément ces secteurs, ne le voient pas du même œil. Et si le peuple Shindi n'est pas fait pour cohabiter avec les Batra, l'inverse est tout aussi vrai.

Les Shindis sont doux et calmes de nature, mais rebelles à l'autorité, ce qui les rend pour ainsi dire allergiques aux Batranobans comme aux Dérigions, qui s'attendent à être obéis aussitôt, à chaque ordre donné.

Ultime point de blocage, les Shindis resteront, jusqu'à leur disparition, imprégnés de leurs origines et du souvenir des Ronciers. Que les Shindis leur résistent, c'est déjà beaucoup pour les Batranobans, mais que ce soit au nom d'une soumission volontaire au souvenir d'un peuple chimérique, c'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. En quelques décennies, les Shindis sont exterminés, les villages brûlés et la population mise à mort ou aux fers.

S'il reste aujourd'hui de vagues souvenirs de ce peuple, on les trouvera dans les archives du conseil, au chapitre des pertes nécessaires, ou dans le folklore des Renâcles. Un peu de leur sang survit sûrement dans de petites communautés always au fond des forêts, mais après tant de temps, à quoi cela peut-il bien ressembler ?

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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





Les Ouards

Fiers, intransigeants, sûrs de leur bon droit et de leur héritage, les Ouards refusent de quitter l'escalier de Rockford à l'arrivée des hordes piorades. Lorsque la guerre éclate, ils se posent en « dernier rempart » du Nord contre les envahisseurs. Au final, alors que tant de petits peuples et de clans alweps se sont fondus sans trop de dommages aux Piorads, les Ouards ont disparu, emmenant avec eux dans la tombe leur fierté et leurs certitudes.

Les Lorissis

Cette peuplade des basses-terres choisit un destin presque opposé à celui des Ouards. Lorsque les Piorads arrivent dans les basses-terres, les Lorissis ne les comprennent pas bien et ont du mal à interagir avec eux. Ce sont des paysans, des éleveurs, presque étrangers à la guerre. Par contre, ils disposent de ressources importantes, et les Piorads s'aperçoivent vite que les Lorissis savent exploiter ces ressources mieux que personne. Des efforts sont donc faits des deux côtés, souvent à deux et dans le noir, et en quelques générations à peine, les Lorissis sont des Piorads comme les autres. Qui a dit qu'il n'y avait pas, parfois, de belles histoires sur le continent ?

Les Heloï'

Les peuples Héloïles et Héloïtes ont tous deux évolués, depuis la disparition des nains, dans la peur et la certitude d'une fin prochaine du monde. Lorsque les Piorads arrivent dans le Nord, les Heloï' sont donc apeurés, mais pas franchement surpris. L'avantage, lorsque toute votre éducation et toutes vos croyances vous préparent au pire, c'est qu'il ne vous faut pas grand-chose pour rendre la journée meilleure. Et la façon dont les Piorads choisissent d'intégrer autant de locaux que possible, plutôt que de massacrer tout le monde, fait beaucoup pour le moral des Heloï'.

Bien-sûr, les chefs Heloï', en gardiens des traditions et garants de la culture, ont un peu plus de mal avec cette soumission tranquille. Des assassinats, empoisonnements et autres manigances politiques surnoises sont donc organisés. Mais les Piorads mettent vite un terme au chahut en décapitant la caste presque entière, afin de pacifier la population. Le peuple Heloï', encore une fois, fait preuve de sa résignation et de son défaitisme, sauvant ainsi sa vie. Il ne reste presque rien de cette culture, mais il n'y a pas un Piorad dans le Guerl qui n'ait du sang Heloï' dans les veines.

Les Voïssins

Les Voïssins, à peu près à l'époque du débarquement Piorad, sont secoués par un mouvement de conquête opéré par un Voÿ particulièrement virulent. Ce chef régional bouscule les habitudes en étendant son territoire par le biais de défis ciblés, jusqu'à ce qu'une alliance commence à se former contre lui.

Heïki – c'est son nom – fait alors appel aux gardiens des traditions, sorte de sages locaux, pour faire valider ses conquêtes. Les avis sont partagés, mais les populations en viennent à soutenir Heïki, parfois contre l'avis de leurs propres Voÿs. Une guerre civile menace alors, qui force les chefs à se soumettre aux règles du défi.

À la fin de cette période, Heïki est devenu le « Grand-Voÿ », et il instaure de nouvelles règles de succession, favorisant un pouvoir héréditaire. Les Voïssins ne sont plus ; les Vossiniks viennent de naître, et se préparent sans le savoir à un court et sanglant destin.

Les Gadhars

La séparation entre Digs et Go'an, aussi amusante et génératrice de conflit qu'elle soit, ne survit pas à la venue de l'Empire. Pendant toute l'histoire impériale, les jungles subissent une foule d'agressions diverses. Les guerres de l'orée opposent les Gadhars les plus agressifs aux colons envoyés par l'Empire et aux travailleurs de diverses grandes compagnies, venues prélever du bois, des fruits ou des fourrures dans le secteur. Les esclavagistes sont aussi une plaie évidente et permanente sur toute la période.

Excédés par la résistance des Gadhars, les autorités de Pôle en viendront même à vouloir faire reculer la jungle en certains endroits, par une exploitation intensive et des incendies ciblés. Si l'impossibilité du projet ou son apparente imbécilité vous choquent, vous n'avez pas bien compris comment marche l'esprit dérigion.

Tous ces conflits finissent par poser les nouvelles limites : étrangers d'un côté, et habitants des jungles de l'autre. La rupture entre Digs et Go'an s'efface peu à peu. Quand le danger est tel qu'on ne peut plus se passer d'un seul allié potable, l'endroit d'où venaient les lointains ancêtres de l'allié ne paraît plus si important.

THUNKS, DESS,
RIVERS ET SÉGIONS ?

Juste pour éviter la question, et même si la réponse peut paraître évidente : nous ne traitons pas de ces quatre peuples dans ce chagrar, et c'est tout à fait volontaire. Les Thunks ont leur propre chapitre dans Métal, et les trois autres finiront par former le peuple dérigion.

POURQUOI MAINTENANT ?

Le timing de cet article peut vous paraître bizarre, mais il est en fait assez logique, juste après le prologue.

Si vous avez utilisé l'aide de jeu n°1, vos joueurs se sont sûrement amusés, au fil de leurs réponses, à rencontrer certains de ces peuples et à tisser des liens avec eux.

Dans le premier scénario de la campagne ÉdL, lorsque les Armes retrouveront enfin la lumière du jour et découvriront le continent dans sa version moderne, ils voudront savoir ce que sont devenus certains de leurs points de repères.

Et vous avez maintenant les réponses à leurs questions, ou au moins les infos utiles pour improviser ou construire votre propre version de la chose !

Les Trairns

Lorsque les Piorads débarquent sur les côtes de l'Est, ils massacrent ou asservissent une bonne part de la population gorne, mais pas avant que des milliers de gens n'aient fui les zones proches. Au fil de la guerre, ces réfugiés partent dans deux directions.

Ceux qui fuient vers l'ouest garnissent les faubourgs des villes ségionnes, ou deviennent guerriers ou serviteurs chez les Dess et les Vossiniks. Ceux qui partent vers le sud arrivent en terre trairne, où ils déclenchent, bien malgré eux, une nouvelle guerre.

Méfiant, xénophobe, les Trairns refusent l'arrivée des réfugiés, et tentent, selon les coins, de les chasser ou de les asservir. Les combats et leurs diverses conclusions transforment peu à peu la région, en mixant les populations de plusieurs manières. De plus les Trairns réagissant de manières variées, ils s'opposent même entre eux, chacun jugeant l'action du village voisin insuffisante ou exagérée, inhumaine ou laxiste.

Au final, les Trairns disparaîtront au profit de plusieurs zones de cultures mixtes, entre Gorns, Trairns et Alwegs. Ce canevas, plus alweg qu'autre chose, au final, survivra un temps, jusqu'à ce que l'Empire, puis l'Hégémone, viennent leur proposer un peu d'aide.

Les Tréanes

Si vous avez bien lu la description des Tréanes et si vous vous souvenez de la description des feux d'Hélès et de sa population, vous savez globalement ce que je vais vous dire : les Tréanes sont toujours là, et si leur situation politique a changé, eux sont toujours un peu les mêmes.

Après quelques siècles de tranquillité, les Tréanes ont vu leurs terres conquises par la Nation, et ont dû se soumettre à la loi des Bathras. Installés là depuis des siècles, ils n'ont pas eu le réflexe de fuir plus loin. Aujourd'hui, pourtant, si on observe leurs manières de gérer la domination batra, on ne peut que reconnaître les Tréanes, fuyants, calmes, aussi malins que venimeux.

Un dernier point original de la mentalité locale, prouve encore la parenté entre Tréanes et Embrûlés : si les gens de l'Hélès luttent encore contre le joug batranoban, ce n'est pas par rage, haine ou patriotisme. C'est par pure et simple rancœur, et un peu par esprit de contradiction. Les Batranobans sont venus sans qu'on les invite, on pris le pouvoir, et dérangeant maintenant sans arrêt la tranquillité des locaux, leurs petites affaires, et parfois même leur sieste. Cela justifie tous les assassinats, massacres et vols que les Embrûlés peuvent commettre en « juste vengeance ».

Les Dengles

Et pour finir, les Dengles, ou si vous préférez un terme moderne, les Vaštokais. Pragmatiques, calmes, sûrs de leur bon droit dès que la survie de leur société est en jeu, les Dengles ont lentement évolué pour survivre, grandir et s'enrichir.

Jetons rapidement un coup d'œil au Chagar n°80, consacré à Vaštok :

Vaštok est vieille. (...) Dans les plus vieux textes bathrababans, on évoque déjà la cité de Vaštok, là-bas, de l'autre côté du désert et de la Wilkes. Au début, c'était certainement un petit bourg d'une nation disparue dans les limbes du temps des mythes ; ou un royaume minuscule, survivant malgré les dangers des forêts trop proches. Les mauvaises langues disent même que Vaštok l'ancienne n'était pas humaine, et que les Vaštokais n'ont fait qu'envahir une cité chimérique à l'abandon.

Tout cela est vrai. Vaštok existait déjà, et c'était bien un bourg Sinut, mais qui fut rasé par les elfes. Les Dengles reconstruisent peu à peu une société et un peuple autour de ce vestige, puis entreprirent de conquérir la région. Mais calmement, progressivement, sans faire de vague ni provoquer trop d'ennemis.

Lorsque l'alliance du Centre vint s'emparer des terres batranobanes, les Dengles furent parmi ses premiers alliés. Lorsque l'Empire s'effondra, les Vaštokais gardèrent le meilleur de l'âge impérial, laissant le reste tomber en poussière. Et aujourd'hui, alors que le conseil des Bathras est en ruine et que Pôle relève la tête, les opportunités ne manquent pas pour la petite province perdue de Vaštok.

Qui a dit que la patience ne payait plus ?

N°92 - 28 SEPTEMBRE 2016

Voici le début du premier scénario de la campagne, qui voit le retour de nos héros après une trop longue torpeur.

Ce Chagar ne contient que l'introduction du scénario, afin de ne pas vous assommer d'un pavé de 15 pages à chaque fois. Cela nous aidera surtout à ne pas terroriser nos amis lecteurs, qui ne sont pas encore remis de leur frayeur face au prologue (version corrigée bientôt, c'est promis). Dernier avantage, cela nous permettra de mieux gérer les questions et retours sur le forum et la FAQ, en découpant un peu mieux les révélations, scènes clés et moments bizarres.

En revanche, il est possible que cela se traduise aussi par une périodicité un peu plus aléatoire / bizarre, avec parfois deux Chagars à la suite l'un de l'autre. Seules certitudes : pas plus de deux semaines entre deux numéros, et parution le mercredi.

À la semaine prochaine !

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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

SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – INTRO

Après le prologue, nous avons laissé votre bande d'Armes dans une bien mauvaise position. Trahies, abandonnées, mais surtout enterrées dans les décombres d'une grotte perdue dans les hauteurs de Mortepente. Et quand je dis perdues, je ne parle pas d'un égarement temporaire, d'une petite parenthèse ; je parle d'un millénaire de ténèbres et de silence. Ce numéro sera donc consacré, avant le début de la « véritable » aventure, aux circonstances de leur retour.

Pour commencer, je vous invite à lire la petite nouvelle située en page 02 de ce Chagar. Promis, ce n'est pas une nouvelle variation bizarre sur le thème du JdR, en forme de *Livre dont vous êtes le héros*. J'ai simplement placée la nouvelle sur une page unique et à part du reste du texte, car vous voudrez peut-être la copier pour la faire lire à vos joueurs.

Allez, filez donc voir ça, et revenez lire la suite ici.

MYSTÈRES 101

Ok. Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

Pour commencer, promis, je ne vais pas vous dire que tout sera expliqué dans un chapitre spécial dans le supplément *Silences*. Enfin si, un peu, bien-sûr, mais voici tout de même pas mal d'infos utiles.

Previously in Bloodlust Métal...

Les Armes des joueurs ont donc été trahies par Ahtyz, et ensevelies dans une grotte paumée. Ensevelies ? Pas seulement. Elles ont aussi été brisées. Oui oui, brisées. En clair, tuées, détruites, et rayées de la liste des Armes jouables par des joueurs bien élevés. C'est le genre de choses qui arrivent quand on joue avec le fluide, le feu et les épices. Rappelez-vous, je vous avais plus ou moins prévenus dans le Chagar n°82, en parlant des tempêtes d'épices. Et voila. Détruites.

Sauf que non, parce que... Glan'drim.

Comme précisé dans le Chagar n°90, ce n'était pas une Arme tout à fait normale. On reviendra plus en détail sur ses origines dans un futur épisode de la saga, mais sachez déjà que Glan'drim disposait d'une proximité avec le fluide bien plus grande que celle des Armes « normales ». Lorsqu'elle a senti la tornade de fluide éclater dans la grotte, elle a compris que les autres Armes allaient être détruites. Elle-même avait quelques chances de survivre, en opposant sa volonté à la destruction de son corps de métal. Mais ce n'était tout simplement pas ce genre d'Arme.

Elle a préféré se concentrer sur ses amies et amantes, et se sacrifier pour les protéger. Entre sa volonté, son lien particulier avec le fluide et la nature des Armes, et son pouvoir de soin exceptionnel, elle parvint à bricoler une solution d'urgence pour sauver ses amies, mais en sacrifiant sa substance au passage.

Lorsque les villageois vont parvenir à la grotte, se mettre à creuser et déterrer les Armes, ils trouveront donc de vagues restes de l'expédition (datant d'un millénaire tout de même) et surtout les Armes des joueurs... légèrement changées.

Évidemment, la nature de chaque Arme (son type, sa composition, son look général) n'a pas changé. Mais à présent chacune d'entre-elles a l'air d'être un puzzle, un vase brisé, qu'on aurait reconstitué à l'air de soudure d'or. C'est le métal même de Glan'drim qui les a sauvé, et constitue aujourd'hui leur apparence particulière.

Et pour récompenser vos joueurs d'avoir si bien profité du prologue, ou leur faire se poser encore plus de questions sur Glan'drim, chacun d'eux a aussi hérité d'un pouvoir exotique. Cette spécificité est un héritage de leur nature profonde (le rôle dans le prologue) activé et implanté par le contact avec Glan'drim. De quoi leur rappeler avec affection leur amie, ou verser du sel sur les plaies. Les deux marchent tout aussi bien.



LES ARMES-BRISÉES

Le silence existe. Il n'est pas fait de vide, de ténèbres froides où l'on se perd en agitant les bras. Il est lourd, écrasant. Au fil des siècles, il devient la chose la plus pesante au monde, et on s'effondre sous son poids.

Un grondement dans le lointain, comme un râle...

À mesure que le temps passe, le silence roule, court sur les souvenirs, les érode comme l'eau sur la pierre. Peu à peu, on oublie les noms, les visages. Les histoires restent, mais se tordent et s'affinent. Comme les cadavres, les victimes, il n'en reste que les os, grandes lignes qui attachent des morceaux de plus en plus flous. Un jour, même ces os disparaissent, et on ne voit qu'un trou, un vide, et de vagues impressions.

Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.

Quelques sensations restent aussi. La douleur. La perte d'une sœur, d'un amour. Le poison brûlant de la trahison.

Et l'étonnement de vivre. Écrasé sous le poids du temps, lourd de torpeur, de peur stagnante, dans l'attente glacée de la morsure du véritable Néant. Mais rien ne vient.

La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur. Le froid et le silence reculent.

« ... revenu ! Je te sens ! »

Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand elles essaient de reconnaître cette résonance.

Elles ? Oui ! La sensation soudaine d'être plusieurs, de sentir des présences, brise le froid glacial. Elles se tendent l'une vers l'autre dans les ténèbres du tombeau.

« Viens à MOI ! »

Le temps est revenu. Le silence est brisé. La torpeur se lève doucement, à mesure que la voix au loin s'apaise, et que des murmures résonnent de plus en plus près. Des esclaves. Des alliés. Des Porteurs. Le Néant peut attendre.



Le village était calme à cette période de l'année. Une fois les moissons faites et les vergers vidés, il ne restait qu'à attendre l'hiver pour pouvoir vraiment se plaindre du froid, et goûter les gnôles tout juste tirées. C'était le genre d'ennui tranquille, presque confortable, sur lequel on grogne sans trop y croire, et qu'on regrette aussitôt qu'un peu d'animation le brise. En matière d'animation, la venue du voyageur fut un peu plus que les villageois n'en avait demandé.

Il arriva à la nuit tombée, un soir du mois des conquêtes, sans que personne ne l'ait vu venir. Il entra dans le bouge du Gros Samuel sans un bruit, et toisa la salle comme un loup toise un troupeau. Gabiot, le garçon de salle, toujours aussi futé qu'une poignée de merde, s'approcha du gars. Ce corniaud regardait à peine le voyageur, se contentant de lui tendre une main pour le débarrasser de son manteau, lui désignant une table vide de l'autre. Le gars lui attrapa le poignet, et le gamin se mit à hurler de trouille.

- Putain de merde, les gars ! Il est froid comme la mort les gars, aidez-moi ! A l'aide ! Kiaaa !

La moitié des gars en question se jetèrent sous les tables, ou filèrent vers la porte du fond. D'autres, trop courageux ou déjà saouls, se ruèrent au secours du gamin. En moins de temps qu'il n'en faut pour dire « cogne », l'étranger était saisi, recevant coup de couteaux, de chopes, et un large revers porté avec un banc du bouge, qui l'envoya rouler au sol avec un ou deux des sauveteurs pour faire bonne mesure.

Quand la salle retrouva son calme, on constata plusieurs choses. Pour commencer, le gars était mort. À vrai dire, c'était même sûrement le cas depuis un moment à voir la pâleur sèche de sa viande, et l'odeur qu'il dégagait une fois dépiauté du manteau. Ensuite, il n'était pas du coin, mais portait des frusques piquées à un épouvantail du verger de l'est. Au moins, on avait la conscience tranquille : on n'avait pas buté un innocent : le gars était déjà mort avant de se pointer, et c'était un vil dépouilleur d'ornements agricoles.

La plus grosse surprise, de l'avis de tous, se trouvait dans la main de Gabiot. Le gars ne lui avait pas saisi le poignet pour le cogner, mais pour lui coller une Arme entre les doigts. Une Arme bizarre, à moitié couverte de terre, mais brillante et décorée, comme par des veines d'or mêlées au métal.

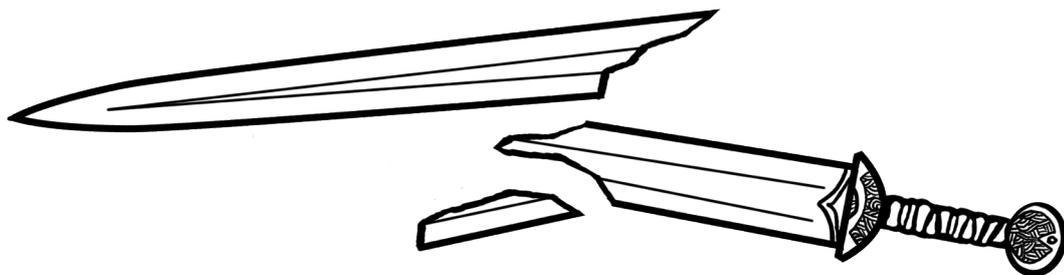
Gabiot n'avait pas dit un mot depuis son hurlement de peur. Il regardait l'Arme avec un air encore plus absent que d'habitude ; absent, mais bizarrement moins con. Le Torse, toujours le premier à flairer une aubaine, lui posa une main sur l'épaule.

- Donne-moi ça, petit. Tu vas te couper avec une jolie lame comme ça. Il vaut mieux que...

- Il vaut mieux que tu vires ta main de là, tant qu'elle est attachée à ton bras. Et tu dégages ton cul de mon chemin.

Tout le monde connaissait la voix de Gabiot, ses babillages et son ton geignard. Ce n'était rien de tout ça.

- Ramassez vos pelles et vos pioches les bouffes-crasses. Il y a du travail à faire, et bien trop de temps perdu.



LES "ARMES-BRISÉES"

Un très bon moyen de réunir ou de typer un groupe peut être de leur donner un look ou une capacité commune.

Un exemple : Le premier groupe que j'ai fait joué était une bande de Dieux dont chaque « corps » était fait en partie au moins d'un Jade particulier, dont personne ne connaissait l'origine. La campagne tournait autour de cette composition unique, les Armes cherchant à savoir qui les avait forgées, et découvrant peu à peu l'existence d'un peuple chimérique oublié de tous.

Pour les Armes de cette campagne, la nature du lien est plus facile à présenter puisque le lien avec Glan'drim est à présent visible. En plus de leurs souvenirs, les Armes ont la marque de leur amie imprimée directement dans leur « chair ».

Pour visualiser plus facilement à quoi ressemble un tel puzzle, je vous invite à faire une recherche web sur le mot « kintsukuroi ». Il s'agit de la technique artisanale japonaise qui a inspiré les Armes-brisées

(1) Cette histoire utilisant le pouvoir de *Mort en mission* de la Malsaine, elle pourrait paraître un peu déplacée ou bizarre si aucun de vos joueurs n'a utilisé ce rôle lors du prologue. Pas d'inquiétude : je vous fournirai rapidement les autres versions de la nouvelle, afin de coller à au moins un rôle de chaque groupe possible.



Une voix dans le fluide

Perdues dans les hauteurs de Mortepente, les Armes ont passé un millénaire ensevelies sans que personne ne découvre leur tombeau. Il fallait un sacré coup de chance pour qu'elles trouvent enfin des Porteurs, d'autant que dans leur torpeur, elles n'appelaient même pas à l'aide les rares voyageurs perdus à portée. Un gros hasard. Et un hasard dans une campagne, c'est comme un pet au premier rendez-vous. On peut le supporter si le reste est sympa, mais c'est toujours mieux de faire sans.

La voix qu'entendent les Armes dans la nouvelle est celle d'un PNJ qui n'apparaîtra pas avant la moitié de la campagne. Il vient de lui arriver un petit souci, et c'est un figurant d'une puissance suffisante pour que ses états d'âme soient entendus à l'autre bout du continent. Attention : toutes les Armes-Dieux ne l'entendent pas : pour cela, il faut être lié à lui d'une façon particulière, et coup de chance, c'est le cas des joueurs.

C'est cette voix, ce hurlement de fluide, qui réveille les Armes et met en branle le début de cette campagne. Sans lui, les Armes des joueurs seraient probablement restées encore longtemps dans leur torpeur.

Le mort-levé du village ?

C'est donc la voix dans le fluide qui provoque le réveil des Armes, et l'une d'elle, dans les sursauts du réveil, utilise inconsciemment son tout nouveau pouvoir. Elle le fait sans aucun Porteur, dans une anomalie de fluide qui ne s'expliquera que bien plus tard. Dans la nouvelle de ce livret, c'est la Malsaine qui utilise son pouvoir de *Mort en mission*⁽¹⁾. Elle relève un cadavre dans une vallée proche, et le charge de la ramener aux humains les plus proches. Le Mort-levé met déjà quelques jours à la retrouver et à l'extraire des décombres des cavernes brisées. Puis il se met en route, et erre vers les vallées basses. Après quelques semaines d'errance, il trouve enfin un village, où il accomplit son devoir en posant sa maîtresse dans les mains d'un vivant.

Les aventures de vos joueurs vont pouvoir (re)commencer.

LES POUVOIRS DES ARMES-BRISÉES

LA BRUTE → Explosion

Majeur – Instantané – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Quand ce pouvoir est utilisé, il provoque une explosion qui inflige 3 points de dégâts à tout le monde dans un rayon de 5 mètres. Le Porteur subit lui aussi ces dégâts.

Lorsque le pouvoir est acheté, le joueur choisit la nature de l'explosion : feu, froid, électricité, onde de choc.

Augmentations :

- +1 aux dégâts (1 qualité - max 7)
- -1 aux dégâts subis par le Porteur (1 qualité - max 7)

LA CURIEUSE → Forme brumeuse

Majeur – Maintenu (1 minute) – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Tant que ce pouvoir est maintenu le Porteur et son équipement se transforment en une silhouette de brume épaisse et visqueuse. Dans cette forme, le Porteur peut se faufiler au travers de petites ouvertures (un demi-centimètre de large au minimum).

Les objets passent au travers du Porteur en ne rencontrant qu'une légère résistance. Cependant tout contact suffisamment fort pour occasionner des dégâts met fin au pouvoir après avoir traversé le personnage. Dans le cas d'une attaque venant d'une Arme-Dieu, le Porteur encaisse au passage 3 points de tension.

Augmentations :

- Durée + 1 minute (1 qualité)
- +1 attaque encaissée avant que le pouvoir s'arrête (5 qualités)

LA FURTIVE → Présence sans visage

Majeur – Maintenu (15 minutes) – Non ciblé
2 fois par jour – exotique

Tant que le pouvoir est maintenu le visage et l'allure du personnage sont totalement indistincts. Les gens qui le croisent mais n'interagissent pas avec lui seront incapables de se souvenir de son apparence, de son peuple ou de son sexe.

Les personnes avec qui le Porteur interagit (combat, discussion, etc.) peuvent tenter un test d'Intrigant (2) pour se souvenir de détails le concernant. Un test réussi permet de retrouver un détail notable : peuple, sexe, âge, couleur des cheveux ou des vêtements, etc.

POURQUOI CES POUVOIRS ?

Comme leur look, les pouvoirs exotiques spéciaux des Armes-Brisées sont là pour les mettre un peu à part de la masse des Armes-Dieux.

Toutefois, rien ne vous oblige à les leur accorder, ni même à les leur accorder gratuitement.

Vous pourriez aussi avoir de meilleures idées, qui collent mieux à votre vision de vos joueurs ou à leurs perceptions de leurs rôles. Pas de soucis : ces pouvoirs ne sont que des gadgets pour lancer l'histoire, et des cadeaux de bienvenue pour les Armes.

Si vous avez de meilleures idées, utilisez-les. Si l'idée vous déplaît, ignorez-la. Les pouvoirs des Armes brisées ne sont pas un élément majeur de la campagne, et il est très possible de s'en passer.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Aider les Armes à prendre pied dans le Tanæphis de 1030 dN.

Une petite visite du Vaseux-de-Chagre.

Convaincre les joueurs de se lancer dans l'aventure sans partir en vrille.

Ahtyz : les premiers pas du groupe sur le chemin de la vengeance.

Il est possible de se souvenir d'un détail de plus par tranche de 2 qualités. Si le total de qualités atteint 8 la personne se souvient normalement du Porteur.

Augmentations :

- Malus augmenté de (-1) (2 qualités - 2 fois)
- + 15 min (1 qualité)

L'IDÉALISTE → Écuyer sans répit

Majeur - Maintenu (30 minutes) - Non ciblé
2 fois par jour - exotique

Ce pouvoir permet d'invoquer une silhouette spectrale, un fantôme de fluide, qui reste au côté du Porteur. Il ne peut s'éloigner de plus de 10 mètres.

L'écuyer obéit aux ordres mentaux du Porteur. Il peut manipuler et porter de petits objets. Il fait profiter son maître d'un bonus de coopération de +2 sur les actions où un assistant servile peut être utile.

En combat l'écuyer peut gêner un adversaire, lui infligeant un malus de 2d sur ses tests de combat. Chaque fois que l'écuyer applique son malus à un adversaire, son temps de présence diminue de 20 minutes.

Augmentations :

- Durée +10 minutes (1 qualité)
- Rayon d'action +10m (2 qualités - 5 fois)
- Malus de combat +1d (2 qualités - 2 fois)

LA MALSAINÉ → Mort en mission

Majeur - Instantané - Libre
2 fois par jour - exal lourd - exotique

Ce pouvoir permet de transformer un cadavre en mort-vivant et de lui confier une tâche unique dont il s'acquittera avec diligence. Une fois la mission donnée, elle ne peut être changée. Le mort-vivant reste actif jusqu'à ce que la mission soit accomplie, qu'il soit détruit ou que 6 mois se soient écoulés. L'Arme peut détruire le « Mort en mission » à n'importe quel moment, quelle que soit la distance.

L'Arme peut avoir un maximum de (score-1) morts actifs en même temps.

Si la mission implique de se rendre quelque part, il faut que le Porteur connaisse l'endroit où qu'il puisse le voir au moment où le mort-vivant est créé.

Caractéristiques du mort-vivant :

Mort en mission 2 / 4
Spécialités - 6 : Se déplacer en silence
Extra - 8 : Remplir sa mission
Compteur : 6/12

LA MANIPULATRICE → Don d'obsession

Majeur - Maintenu (12 heures) - Non ciblé
2 fois par jour - exotique

Ce pouvoir permet à l'Arme d'implanter une motivation dans l'esprit d'un être vivant. Le libellé de cette motivation peut être différent à chaque utilisation. La motivation à un score de 2. Si la cible est consciente que le Porteur utilise ce pouvoir sur elle, elle peut faire un test d'Intrigant en opposition.

Tant que la motivation est présente dans l'esprit de la cible, elle fonctionne comme une motivation d'Arme-Dieu. (Cf. Métal, page 336).

Ce pouvoir ne permet pas de contrôler les actions de la cible. C'est à celui qui le gère habituellement (meneur ou joueur) de choisir le comportement du personnage en fonction des pulsions provoquées par la motivation, comme avec n'importe quel désir.

Augmentations :

- durée +3h (1 qualité)
- +1 rang de motivation (3 qualités - 3 fois)

LA PRÉDATRICE → Marquer sa proie

Majeur - Instantané - Libre
2 fois par jour - exotique

Ce pouvoir s'utilise sur une cible que le Porteur peut voir assez clairement. Une fois la cible marquée le Porteur a conscience de la direction dans laquelle elle se trouve, tant qu'elle est à moins de (Score) km de lui. La marque dure 3 jours ou jusqu'à ce que le Porteur l'annule. L'Arme ne peut maintenir qu'une seule marque à la fois.

La personne marquée subit un malus de 4d sur tous les tests lui permettant d'échapper au Porteur. Les effets disparaissent quand la cible sort de la zone d'effet du pouvoir mais la marque reste sur elle jusqu'à sa fin normale (3 jours, annulation par le Porteur ou nouvelle cible). Si la cible revient à portée de l'Arme, les effets se déclenchent à nouveau et l'Arme est consciente du retour de sa cible.

N°93 - 12 OCTOBRE 2016

La saga continue, avec quelques explications sur la manière de gérer le retour sur Tanæphis d'une bande d'Armes salement remuées, probablement énervées, et certainement un peu déboussolées par le nouveau monde qui s'offre à elles.

SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – 2^{EME} PARTIE

Dans le précédent épisode de notre série, les Armes-Dieux des joueurs étaient enfin délivrées de leur prison de pierre et de ténèbres, par l'intervention d'une bande villageois terrifiés. Dans ce numéro, nous nous pencherons sur la manière de gérer ce retour en lui-même, puis les premiers pas de vos joueurs dans ce nouveau monde. Enfin, nous verrons comment les Armes retrouvent enfin une piste utile, et se mettent sur la trace du traître responsable de tous leurs malheurs.

LE VASEUX-DE-CHAGRE

C'est le nom du village aperçu dans la nouvelle du numéro 92. C'est un village miteux, perdu dans Mortepente, au bord d'une grosse rivière – la Goularde – et près d'un petit marais tourbeux. Le reste du paysage est essentiellement constitué de pentes abruptes, de bois sombres et d'ennuis sans fin.

Les villageois ont donc été dérangés par le « réveil » des Armes, comme vu dans l'une ou l'autre version de la nouvelle, et ont fini par se rendre dans les hauteurs de Mortepente pour débayer la grotte où étaient enfermées les Armes. Puis quelques villageois se sont emparés de chacune d'elles, leur offrant leurs premières bouffées de pensées fraîches depuis une petite éternité.

La suite des événements dépendra surtout des choix et du style de vos joueurs, mais voici quelques infos et pistes utiles pour faire face à cette situation.

Le Vaseux et ses habitants

Le village n'est pas un endroit très touristique, ni très bien fréquenté, mais il peut être utile d'en faire un peu le tour, puisque c'est ici que vos joueurs trouveront leurs premiers Porteurs. C'est aussi ici qu'ils auront leurs premiers contacts et leurs premières infos sur ce « nouveau Tanæphis ».

Les gens du village ne sont pas forcément des flèches, mais ils survivent dans un coin glauque, dangereux, isolé et sauvage, ce ne sont donc pas de mauvais Porteurs potentiels. Voici une petite liste de villageois et de visiteurs, qui pourraient faire de bons candidats, ou permettre au meneur d'animer un peu le village.

Garmon – Chef du village depuis la mort de son père. Un teigneux qui craint pour sa place, et n'aime rien plus que la flatterie et les petits avantages en tout genre.

Altai – Chasseuse hors pair, qui mène souvent les véneries saisonnières (chasses communes qui servent à remplir les réserves du villages).

Metó « la barricade » – Ancien voyageur, il tient une sorte de bouge, où les mâles du coin viennent se lamenter devant une choppe des brimades de leurs épouses. Il regrette son ancienne vie, mais un genou brisé lui a pris ses rêves de grandeur et d'horizon.

La miette – Tenancière de l'épicerie / grange du Vaseux, et plaque tournante des échanges entre les producteurs locaux. Depuis la mort bizarre de son fils il y a peu, elle hait de plus en plus son village et ses congénères. Tristesse et folie mêlées ?

Lielle, Aline et Abnon – Un trio frère/soeurs incestueux, qui dérangeraient davantage le village s'ils n'étaient pas aussi les prostitués locaux. Discrets et malins, ils sont au courant de presque tout ce qui peut intéresser des fouineurs prêts à payer.

Gaellie – Rebouteuse, vivant près du village, où elle vend aussi quelques herbes et onguents plus récréatifs. Sympathique mais peureuse et un peu paranoïaque.

Charri – Éleveur de chiens de combat, hérités de son père, il s'aperçoit peu à peu qu'il est nul dans ce boulot et que les chiens le détestent. Il ne rêve que d'aventures, mais est assez lamentable dans tout ce qu'il tente. Chouineur et sans aucun scrupules.

Tasshi – La jolie fille du village, qui aimerait bien qu'on la considère comme un peu plus que ça. Le pire, c'est qu'elle est fûtée ; bien assez pour savoir que c'est mal parti, et imaginer l'avenir déplorable qui l'attend ici si elle ne trouve pas vite une échappatoire.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



QUÊTES SECONDAIRES ?

Un moyen amusant de rajouter un peu de matière dans une histoire peut être de rajouter des quêtes secondaires ; de petites histoires sans lien réel avec le scénario principal, mais qui éclairent un bout de décor, ou approfondissent un personnage.

Dans Bloodlust, les nouveaux Porteurs sont un bon endroit où accrocher ce genre de piste. C'est à la fois en lien direct avec les joueurs, et avec le décor actuel du scénario. Idéal.

Pour lancer une telle trame, il vous suffit d'un personnage (le nouveau Porteur), d'une idée que vous voulez présenter aux joueurs, et d'une intrigue minuscule pour mêler le tout. Afin d'illustrer cette idée, voici trois Porteurs potentiels assez typiques, et une mini-trame possible pour eux.

Melchior – Un forestier du Vaseux, amoureux de la jolie Tannis. Seulement ici, au village, ce sont les anciens qui valident les unions, et Melchior n'a pas la côte avec eux. Même s'il décide de partir à l'aventure, Mel aimerait bien épouser la fille, ne serait-ce que pour emmerder les vieux cons du village.

Yel – Une gosse sympa, un peu triste, surtout que ses frères abusent d'elles depuis plusieurs années. L'intrigue ici consiste surtout à savoir si l'Arme lâchera totalement la bride à la gosse, la poussera à encore plus de sauvagerie, ou lui apprendra les finesses d'une vengeance vicieuse.

Rémille – La jeune épouse d'un petit paysan du Vaseux. Elle est adroite, maligne, et fichtrement jolie sous sa crasse. De quoi attirer une Arme en quête d'une chouette Porteuse. Le soucis, c'est que Rémille est amoureuse de son homme et aime bien son gosse.

Toutefois, elle serait prête à abandonner tout ça si les Armes l'aidaient, avant de partir, à assurer une vie confortable et sûre à sa famille. Alors les Armes ; aussi futées quand il s'agit de construire un peu, que pour tout casser sur votre passage ?

(1) C'est chien, hein ?

Yoba – Colporteur, ménestrel et mendiant, ce métis Gadhar s'est perdu en cherchant Poyol, et se repose ici un moment. Ce personnage est un très bon moyen de parler du reste du continent ou d'amuser les joueurs.

Hashim – Il se présente comme un forestier et un chasseur, mais c'est surtout un trafiquant d'épices qui trimbale des denrées rares et chères loin des routes surveillées. C'est une ordure et un ruffian, mais aussi un homme renseigné et à peu près éduqué.

Edmond de Selle-et-Lambril – Ancien fils de bonne famille de Pôle, il a fui la ville pour échapper à un duel lancé un soir de beuverie. Ravagé par la honte et la peur, il vit maintenant ici, dans le trou-du-cul du monde, ivre aussi souvent que possible.

QUE FAIRE AU VASEUX ?

Le passage au village n'est qu'une étape, plus ou moins longue selon les envies et les motivations de vos joueurs. Si le groupe est ultra énervé et motivé, les Armes risquent de passer en coup de vent, pour filer sur une piste plus alléchante. Si les Armes prennent un peu le temps de réfléchir, le village peut être un bon endroit pour diverses activités :

Se trouver un porteur adapté

Les Armes sont arrivées ici avec des pignoufes quelconques, qui les ont sorties des gravas de la grotte. C'est une belle histoire pour une rencontre, et une arme sentimentale peut vouloir les remercier pour ça, mais ce n'est pas suffisant pour tout le monde.

Certaines Armes voudront donc sûrement chercher un humain plus à leurs goûts. Vous pouvez leur présenter les figurants de la page 1 au fil de leurs ballades, en inventer une poignée qui leur plairont plus, ou en signoler un spécialement pour une Arme précise à l'avance, si vous avez des envies de scénario secondaire. Cette dernière astuce fonctionne bien si vous voulez aider les Armes à prendre pied en douceur dans le monde, sans les lancer directement sur la trame principale de la campagne. Assurez-vous simplement que tout le monde participe, et que l'Arme « concernée » ne gère pas tout toute seule pendant que le reste de la table s'ennuie. Vous trouverez quelques exemples de ce genre de pistes dans la colonne ci-contre.

Se renseigner sur l'état du continent

Les Armes ont été enterrées un peu avant l'Empire, et ont donc raté un millénaire d'histoire. C'est dommage pour elles, mais ce n'est pas si difficile à rattraper. Pour ce genre de chose, il suffira de discuter un peu avec les gens du village, de sonder l'esprit des Porteurs, et éventuellement d'ennuyer les rares visiteurs (Yoba, Hashim et Edmond sont les meilleurs candidats).

Si vos joueurs sont familiers du continent, c'est le moment pour eux de justifier leurs connaissances. Cela ne pourra pas être fait en deux jours, et il faudra probablement quelques semaines pour se faire une bonne idée de la situation.

Si vos joueurs sont des débutants à Bloodlust, c'est votre fenêtre de tir idéale pour leur expliquer le monde au travers des figurants locaux, quitte à malmener un peu la vérité. Par exemple, il y a de bonnes chances que Hashim présente les batranobans comme des intellectuels doux et sympathiques, les Gadhar comme des bêtes à peine humaines, et les Dérignons comme des monstres sadiques assoiffés de sang. Enjoy.

Les anomalies du fluide

Il y a de bonnes chances pour que, à un moment ou un autre, les Armes se posent des questions sur la manière dont elles sont sorties de leur prison. En effet, même en découvrant leurs nouveaux pouvoirs, elles s'apercevront qu'ils n'expliquent pas tout. Comment, par exemple, l'une d'entre elles a-t-elle réussi à les sortir de là en utilisant un pouvoir de manière étrange, à trop longue distance, et surtout sans Porteur lié ?

Dans le même registre, comment Glan'drim a-t-elle réussi à les sauver de cette étrange façon ? Ce n'est clairement pas le genre de pouvoir qu'on peut entraîner, et aucune Arme du groupe n'a jamais entendu parlé de ce genre de choses...

Pour expliquer réellement tout ça, nous devrions parler des [REDACTED] et de [REDACTED] et ce n'est pas encore à portée des joueurs⁽¹⁾. Pas de panique, il y a un bon moyen de leur faire comprendre que les choses sont encore bien obscures, compliquées, mais finiront sûrement par s'expliquer.

L'astuce : lorsque vos joueurs s'interrogeront sur le sujet, faites faire quelques tests de **Porteur**, et annoncez aux plus malins qu'ils ont une impression de déjà-vu. Cette manifestation de fluide aberrante, ce pouvoir qui agit comme si les règles étaient différentes un instant : c'est la même chose que pendant le grand vertige (EdL-Prologue, page 10). Rappelez-vous : l'une des Armes avait vu un de ses pouvoirs se dérégler, se déclencher seul ou agir bizarrement.

Une fois ce rappel fait, rassurez les joueurs en expliquant bien que maintenant qu'ils ont senti et compris ce lien, cette ressemblance, ils seront capables de reconnaître un effet ou un pouvoir dans ce genre. Ce n'est pas une simple anomalie, c'est une piste, et les joueurs adorent ce genre de chose.

Et rassurez-vous : ce n'est pas une pirouette ou un mensonge. Il y a vraiment un truc là derrière, et ça ne tardera pas à réapparaître dans la campagne.

ET SI MES ARMES S'EN FICHENT ?

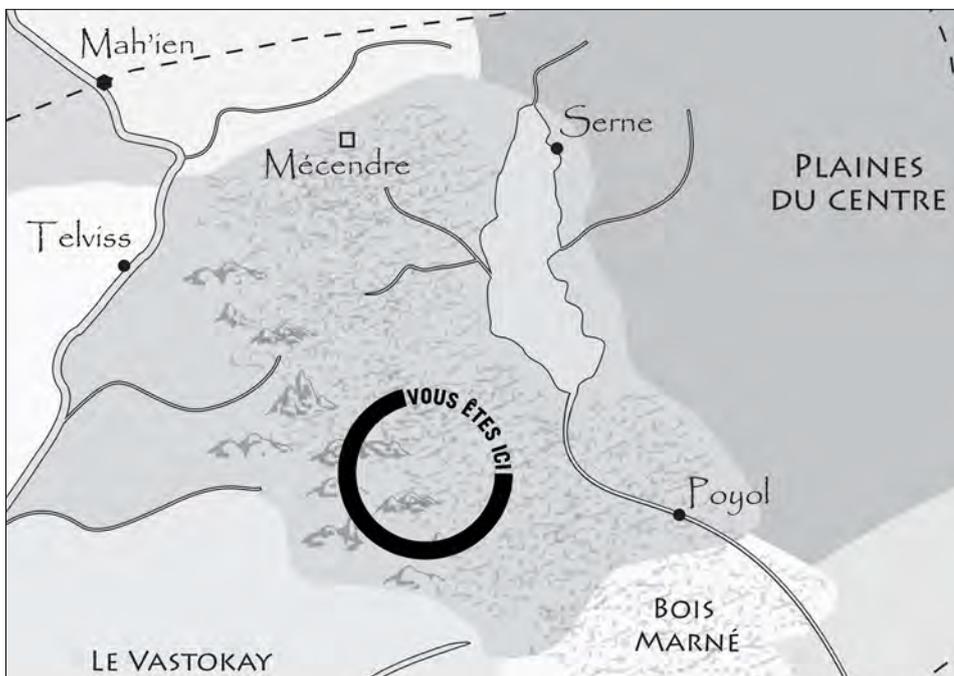
L'idée est évidemment que les Armes sont en rogne après la trahison d'Ahtyz et la mort de Glan'drim. C'était l'un des buts évidents du prologue. Si ce n'est pas le cas, et si vos Armes décident de se lancer à l'aventure de leur côté en se fichant de cette trame, vous risquez d'avoir un peu de mal à les raccrocher à la campagne.

Commencez donc par leur demander ce qu'elles pensent de la situation, histoire d'être sûr de leur état réel. Si elles veulent simplement reprendre pieds dans le monde avant de se lancer à la poursuite d'Ahtyz, c'est ok. Faites-leur simplement jouer quelques scénarios indépendants, puis lancez la piste finale de ce Chagar – L'ombre d'une Eclipse – histoire de les ramener sur les rails.

J'EN AI OUBLIÉ ?

Si vous voyez d'autres pistes évidentes oubliées dans cette article, n'hésitez pas à venir nous les signaler. Le but de cette liste étant de faciliter la vie des meneurs, nous sommes preneurs de toutes vos questions et remarques

Localisation géographique vague, approximative et possiblement erronée du village du Vaseux-de-Chagre ▼



ON THE ROAD AGAIN...

Une fois les Armes remises de leurs frayeurs, satisfaites de leurs Porteurs et un peu mieux renseignées, il sera temps de reprendre la route. Cette section s'intéresse donc à toutes les pistes que les joueurs vont pouvoir envisager pour la suite de leurs aventures.

Dans cette section, nous allons donc couvrir les pistes ouvertes dans le prologue, que les joueurs pourraient vouloir suivre dans cette nouvelle époque.

La grotte

Les événements du secteur sont vieux de plus de 1000 ans, et il ne reste clairement rien d'exploitable. Tout au plus, un test de Porteur permettra de sentir les vagues traces d'une poche de magie évaporée depuis longtemps (l'explosion et l'incendie d'épices). Si un joueur insiste absolument pour chercher des traces de la fuite d'Ahtyz, ou du butin utilisable parmi les rochers... je suis navré pour vous, et un peu pour lui.

Méconops

Puisque c'est lui qui a embauché l'équipe pour sa dernière mission, les joueurs auront peut-être envie de chercher leur vieil « ami » pour lui demander des comptes. Ce sera malheureusement impossible car personne ne connaît une Arme de ce nom dans tout l'Ouest. Si les joueurs insistent et commencent à perdre trop de temps, arrangez-vous pour qu'ils expliquent un peu mieux la situation à des gens, et commencent à parler de trafics ou d'explosion d'épices, et collez-leur la Guilde sur le dos. Cela devrait les calmer rapidement, et leur donner envie de fuir la Nation.

Ahtyz

Recherchez des traces de la traîtresse directement est assez tentant, mais comme pour Méconops, il n'y a pas d'abonné au nom que vous avez demandé.

Les Hadits

Si le prologue s'est déroulé à peu près normalement, les joueurs devraient avoir très envie de retrouver leurs vieux amis Hadits. C'est encore une impasse, mais il serait bon que celle-ci soit inquiétante et un peu triste.

Non seulement les joueurs ne trouveront aucune trace de « leur » famille, mais si les Hadits étaient installés dans un village, les joueurs ne trouveront que des ruines de ces installations. Et pas des ruines récentes ou glorieuses, non : de vagues restes de pierres noircies, et dans les environs, des légendes sur un bourg ancien rayé de la carte par les elfes, gobé tout entier par un monstre, ou englouti par une tempête un soir d'été. C'est si loin, et on s'ennuie tant à la campagne, qu'il a bien fallu broder un peu.

Astrénor / Moon glow

Et hop, encore une belle impasse, et des Armes dont personne ne se souvient, ou dont on n'a jamais entendu parlé. C'est frustrant pour les joueurs, je sais, mais habillé avec des figurants amusant ou des occasions de se défouler, c'est très supportable.

Vous pouvez même forcer le trait, en faisant bosser vos joueurs pour un figurant quelconque, en échange d'un « renseignement primordial ». Lorsque le gars leur expliquera à la fin qu'il s'était trompé, avait mal compris le nom, ou pire, leur sortira un mensonge évident, laissez les joueurs le pulvériser sans remords, brûler sa maison, sa famille et son chien. Ça calme, ça ne coûte rien, et ça prépare bien pour une vraie révélation derrière. À doser, évidemment en fonction de l'humour et de la nervosité de votre table.

L'OMBRE D'UNE ECLIPSE

La véritable piste, celle qui remettra les joueurs sur les rails, c'est celle d'Eclipse, leur vieille amie à problème. Pour retrouver Eclipse, ou du moins se retrouver sur sa piste, il y a plusieurs solutions.

Eclipse

Chercher Eclipse elle-même est la meilleure solution, évidemment, et si les joueurs s'étaient attachés à elle durant le prologue, cela devrait se faire sans mal. Eclipse est venue plusieurs fois à Pôle au fil des siècles, et les joueurs finiront par trouver quelqu'un qui la connaît. On les enverra alors vers la capitale dérigione, et vers un commerce dans le quartier du port.

Blackearth

Une autre piste possible est de laisser les joueurs croiser Blackearth, ou de simplement citer son nom dans une conversation. Les joueurs devraient réagir, puisque c'est le nom de la némésis d'Eclipse, croisée dans le prologue (cf. Chagar 90, page 12).

Il vous faudra improviser cette rencontre en fonction de la manière dont les joueurs ont réglé la situation à l'époque, mais en intégrant les éléments suivants :

- Blackearth est devenue une arme calme, posée, bien plus affable qu'à l'époque. Cela peut être une conséquence des actions des joueurs, ou les suites d'un tout autre événement. C'est un bon moment pour faire sentir aux joueurs à quel point le temps a passé, et comment les choses et les gens peuvent changer.
- Elle a réglé ses problèmes avec Eclipse, et la considère comme une amie, même si elles ne se croisent que rarement.
- Elle en sait beaucoup sur Eclipse, mais considère que ce n'est pas son rôle de révéler ses secrets. Elle dira toutefois aux Armes que leur amie se porte bien mieux qu'à l'époque, et a fini par faire la paix avec elle-même.
- Lorsqu'elles se voient, c'est toujours lorsque Blackearth passe du côté de Pôle. Eclipse ne vit pas là bas, mais possède un commerce dans le quartier du port, où elle se rend parfois. C'est la meilleure piste que Blackearth puisse indiquer aux joueurs.

La boutique des fines-pointes

C'est le commerce où devront aboutir les joueurs. Il se trouve bien dans le secteur du port, et plus précisément dans le quartier #59. C'est une jolie boutique, dans laquelle bossent plusieurs artisans. Certains travaillent le bois, d'autres le cuir ou la poterie, et certains enfin peignent ou décoorent de petits objets.

La spécialité de la maison, ce sont les boussoles impériales (cf. Chagar 46, page 2). Une vitrine au fond du magasin contient une collection de tiges métalliques de tailles diverses, plus ou moins ouvragées. Certaines sont très simples, mais dans un métal de belle qualité, alors que d'autres sont déjà de petites œuvres d'art par leurs pointes ou le dessin compliqué de leurs contours. Toutes, en tout cas, sont parfaitement équilibrées, et parfaitement « alignées » pour désigner Pôle en toutes circonstances. Ici, à Pôle, elles pointent toutes vers le Palais.

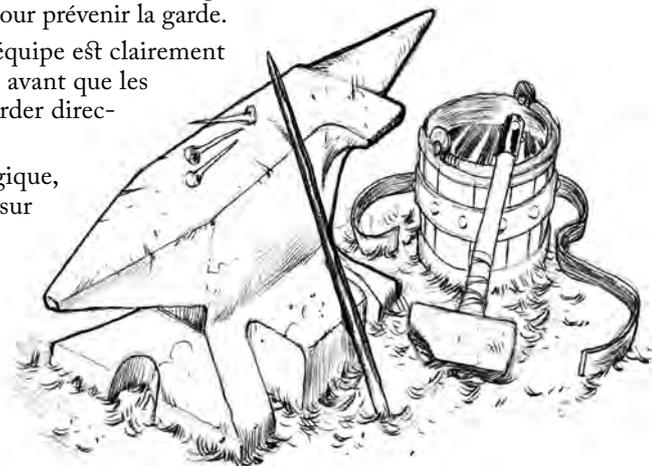
La boutique dispose de quelques boussoles toutes prêtes, mais sa spécialité consiste à incruster la pointe choisie par le client dans un objet de son choix. C'est une boutique de luxe, très en vue dans le quartier et au carnet de commande bien rempli, qui fait vivre une dizaine de personnes. Mais toujours pas d'Eclipse en vue.

Une fausse piste ? Encore ! ?

Si les joueurs demandent à voir le patron, c'est un humain banal qui se présente, et essaie rapidement de se débarrasser d'eux, plus ou moins poliment selon l'attitude des Armes. Si les joueurs parlent d'Eclipse, il est soudain mal à l'aise, effrayé, et le masque assez mal. Si la situation s'éternise ou se tend trop, un membre de l'équipe se fauilera en douce pour prévenir la garde.

À y regarder de plus près, l'équipe est clairement tendue, effrayée, et cela même avant que les joueurs ne commencent à aborder directement le sujet d'Eclipse.

Rien de tout ça n'est très logique, pour un commerce florissant, sur lequel tout le monde dans les environs ne dit que du bien.



S'IL ME RESTE UNE AMIE...

Certains groupes de joueurs, lors des tests du Prologue, se sont improvisés des amies et des alliées inattendues lors de la soirée de jeu. Je parle juste des Armes ici ; les alliés et amis humains sont morts et oubliés depuis longtemps. C'est précisément pour cela que nous vous avons suggéré de tirer un peu plus de cartes de look que nécessaire au tout début de la séance.

Si c'est votre cas, ces Armes, qui n'appartiennent donc qu'à votre table, ne sont évidemment pas abordées dans ce Chagar. Pour elles, à vous de décider ce qu'elles sont devenues, et ce que les joueurs apprendront auprès d'elles.

Notez toutefois, pour éviter qu'un joueur ne viennent remettre en cause la logique de l'histoire, que ces Armes devraient logiquement tomber dans une de ces catégories :

- Disparue ou introuvable (facile mais si pratique pour garder des atouts dans la manche).
- Ne sait rien d'Ahtyz ni de ce qu'il est devenu (le plus probable, comme vous le verrez dans le prochain numéro).
- Un allié d'Ahtyz, et dans ce cas il mentira et filera prévenir son maître (là encore, plus de détails dans le prochain numéro).
- Il a un peu fréquenté, croisé ou connu Eclipse après la disparition des Armes du groupe, et pourra donc servir de lien vers les pistes décrites ci-contre.

LE PERSONNEL DE LA BOUTIQUE (APERÇU)

Téomin Rémillon – Le « patron » – Quadra sympathique, affable, et menteur lamentable. Actuellement terrorisé par la situation, il reste fidèle à Eclipse, protecteur de sa famille.

Filipa – Caissière – Adorable blondinette, qui gagne ici de quoi se payer des études de théâtre. Gentille mais vénale, elle hésite déjà à vendre aux PJs les renseignements qu'ils recherchent. Un moyen pour vous d'aider les joueurs s'ils perdent pied.

Adolfonse – Peintre – Spécialiste des dorures, détails microscopiques et autres décorations, il rêve de pouvoir un jour « décorer » une Arme-dieu. Un magnifique moyen de pression si les joueurs veulent l'utiliser d'une façon ou d'une autre.

Armandin – Comptable – Fils d'un homme agressif et acariâtre, Armandin n'a jamais réussi à lui faire plaisir ni à l'impressionner. Une bande entière d'Arme-Dieux entrant dans la boutique vient de lui donner une idée. Et s'il devenait Porteur de l'une d'elles en tuant son Porteur, en les jetant dans les ennuis par exemple ?

Dorrin – Graveur et menuisier – Jeune hysnaton nain, Dorrin est un admirateur et un fidèle d'Eclipse, qui l'a racheté dans un atelier sordide, puis lui a donné sa liberté, un travail aussi facile que passionnant – il adore son job – et une vie tranquille. Il se méfiera des joueurs, et fera tout pour s'assurer qu'ils ne sont pas un danger.

Mais que se passe-t-il ?

En fait le personnel est effrayé parce que les joueurs posent les mêmes questions que des gens ont déjà posées il y a quelques mois. Il s'agissait d'une petite bande de voyageurs, menée par un porteur d'Arme-mineure – un hysnaton d'elfe rouquin, autoritaire et agité, portant une longue dague de pierre noire, qu'il ne cessait d'agiter en tous sens, laissant même quelques zébrures sur le comptoir de la boutique.

Ils voulaient des renseignements sur « le patron », connaissaient le nom d'Eclipse, et ne crurent pas Téomin quand il leur expliqua que l'Arme n'était qu'un partenaire financier comme les autres, et ne venait presque jamais à la boutique.

Peu après leur passage, la boutique a été « visitée » une nuit, et un des vendeurs a disparu. On n'a retrouvé son cadavre torturé que trois jours plus tard, dans une cave du quartier.

Depuis, l'équipe, qui travaille bien pour Eclipse et apprécie beaucoup ce patron un peu particulier, n'a eu aucune nouvelle de lui, et n'a plus reçu les belles aiguilles qu'il leur fournit habituellement. Ils ont encore de quoi tenir quelques temps, mais sont franchement inquiets de ce qui a pu arriver à l'Arme et à son Porteur.

Et comment on apprend tout ça ?

Encore une fois, c'est à vos joueurs de choisir la bonne approche – celle qui marche et les amuse. La liste du personnel, en haut de cette page, vous donnera quelques pistes, mais les joueurs pourront aussi improviser de leur côté. Négociation, approche douce, chantage ou coup de lattes, tout est envisageable. Restez tout de même attentif à ce qu'ils ne se comportent pas comme des barbares : Pôle est une ville policée, et on n'est plus en pleine âge des mythes !

ON THE ROAD AGAIN, AGAIN...

Au final, les joueurs apprendront qu'Eclipse est bien le propriétaire de la boutique, qu'il fournit les aiguilles impériales depuis bien des années, et qu'il vit dans un petit bourg plus à l'est, dans le nord des Champs rouges. En réalité, l'Arme est la protectrice d'une famille du coin, les Gantés-de-Rémillons, dont Téomin est membre.

Après la visite des hommes du rouquin, et surtout après le cambriolage et la mort de Réno, Téomin a pris peur, et a voulu envoyer un messenger. Alice, la soeur de Réno, s'est portée volontaire, et a pris la route vers l'est. C'était il y a six mois déjà, et la boutique n'a reçu aucune nouvelle depuis. La livraison d'aiguilles qui devait arriver le mois dernier n'est pas encore là, elle non plus, et Téomin ne sait plus quoi faire.

Si les joueurs se débrouillent bien, ils devraient donc finir par découvrir l'emplacement d'Eclipse – le bourg de Malbesse – et se lancer au secours de leur ami.

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Eclipse, poursuite, enquête et révélations sur une étrange amie.

Enfin des nouvelles d'Ahtyz !

La forteresse des glaces, visite guidée d'une place forte en péril.

Une grande fête piorade en vue. Vos joueurs seront-ils invités ?

Des combats, une tempête et du sang...

N°94 - 26 OCTOBRE 2016

J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne, c'est que le Chagar de la semaine fait sept pages (en fait, il fait juste six pages et j'ai rajouté un plan à la fin pour frimer). La mauvaise, c'est que malgré ça, je n'ai pas réussi à terminer le scénario, et qu'il y aura donc une quatrième partie. Navré, j'avais oublié toute l'exposition nécessaire en ce qui concerne Eclipse et Ahtyz.

SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – 3^{ÈME} PARTIE

Dans le précédent épisode de notre série, les Armes-Dieux retrouvaient la trace d'Eclipse et se ruaient sur sa piste, dans l'espoir d'obtenir des réponses, d'aider une amie peut-être en danger, ou simplement pour suivre le vent de l'aventure.

Je suis certain que dans quelques cas, ce sera aussi pour fuir les conséquences d'une pelletée de conneries faites à Pôle, mais on ne peut pas leur en vouloir : plusieurs siècles enterrées sous la caillasse, ça stresse forcément un peu, et il faut bien éponger tous ces vilains points de tension.

MALBESSE

C'est le nom du bourg où est supposé vivre Eclipse. Il se trouve dans les champs rouges, à quelques jours seulement des Crêts cendrés. C'est donc une zone assez agitée en temps de guerre, mais plutôt calme en ce moment. Les seuls vrais mouvements de troupes dans le secteur, depuis une poignée d'années, sont ceux des soldats de Pôle partant ou revenant des Crêts, où les combats continuent.

Le bourg est petit mais bien entretenu, et les alentours sont très présentables pour un coin aussi dangereux. Des Porteurs éduqués ou malins se douteront vite que des gens influents s'occupent de la région, et que l'endroit est en meilleur état qu'il ne devrait l'être.

Vous découvrirez les dessous de l'affaire dans la suite de ce Chagar, mais pour résumer, la famille noble qui dirige le coin bénéficie de l'aide et du soutien d'Eclipse, une Arme ancienne et sage, et leur collaboration a fait beaucoup de bien à la région. Alors que certains coins proches ne sont que ruines et désorganisation, Malbesse et les terres proches tiennent bon, et les gens y sont plutôt heureux.

Le bourg

Malbesse est installé sur une large colline, divisé en quatre quartiers, et entouré d'une enceinte de pierre récente et solide. Les quartiers eux-mêmes sont séparés par des murs qui soutiennent des terrasses, donnant au tout un air de Pôle miniature assez charmant (à moins que vous ne soyez Vorozion, évidemment).

Le quartier bas est une zone dédiée aux ouvriers et aux commerces. Il y a tout de même deux zones de vies assez actives, où résident les petits ouvriers, les esclaves-francs, et où se trouvent les quelques bouges et auberges abordables.

La remonte est un quartier plus aisé, où vivent la plupart des habitants libres, des commerçants et des citoyens communs. Seule la terrasse « des lierres » est animée et c'est ici que vous trouverez les meilleurs bouges, et le Bel hostel. Il s'agit d'une auberge un peu rupine, tenue par Hurbert, un noble déchu qui essaie de finir sa vie dans un luxe relatif et un beau vernis d'étiquette, aux frais de ses clients.

Les belles-terrasses sont un petit quartier où se tassent une demi-douzaine de villas. C'est ici que vivent les quelques familles nobles de la région. Il s'agit de toute petite noblesse, ou de vagues cousins de grandes familles, qui essaient de garder un peu de lustre dans cette province paumée. Pour beaucoup d'entre-eux, Malbesse est un refuge après une disgrâce, un mouiroir où finir une vie mal menée, ou le dernier reste de la fortune familiale, d'où on espère, sans trop y croire, rebondir pour regagner la cité blanche. Autant vous dire que selon la villa, l'ambiance est triste, glauque, ou déprimante. Au mieux, avec un peu de chance, on peut tomber sur une belle orgie, organisée pour étouffer un peu du désespoir ambiant.



Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce Chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



LA VÉRITÉ SUR LA TOUR

Cette tour est effectivement elfique, mais elle n'attire pas plus de malheur que de bénédiction, ou du moins, pas sans un peu d'aide.

Il s'agit d'un ancien laboratoire elfique, installé là par un elfe particulièrement paranoïaque, qui mourut d'ailleurs dans une des caves enfoncée dans la colline.

Après la disparition des elfes, cet endroit fut un bastion voissin, et un village s'implanta peu à peu, qui grossit aux dimensions approximatives de Malbesse. Mal placé, l'endroit fut rasé lors de la migration piorade vers le Nord, et les gens de la région y virent une trace de la malédiction des elfes (des gens installés près d'une ruine elfique meurent ? C'est la faute des elfes ! Les gros bourrins armés de haches qui les taillent en pièces ne sont qu'un symptôme, sûrement pas le vrai problème !)

La « malédiction » empêcha donc le repeuplement de la colline, jusqu'à ce qu'un architecte du 7^e siècle, Bastien Gantés-de-Rémillons, achète le secteur pour y établir un test grandeur nature d'un nouveau format de village qu'il espérait vendre aux colons, nombreux en cette époque faste de l'Empire. Ce fut un échec commercial qui faillit mettre la famille sur la paille, mais les Gantés-de-Rémillons y trouvèrent tout de même un beau pied-à-terre, et devinrent la famille principale de la petite région.

En 755, le bourg était devenu florissant, et la petite noblesse de Pôle se disputait les villas bâties dans les quartiers des terrasses. Le petit fils de Bastien, Hurlance, décida alors d'installer sa famille dans la Tour et de vendre – très cher – la villa familiale. Moins d'un an après l'installation des Gantés-de-Rémillons dans la Tour, une troupe de pillards piorads déferla sur le bourg et le mit à sac. Pris à revers par une troupe dérigione, les Piorads furent bloqués dans les murs, et finirent par se réfugier dans la Tour où ils furent finalement assiégés et abattus jusqu'au dernier. La famille, évidemment, fut horriblement massacrée bien avant la fin du siège.

La malédiction de la tour, qui n'était plus qu'une vague rumeur dans les hameaux des environs ou dans les bouges du bas quartiers, revint alors sur le devant de la scène. À partir de cette époque, plus personne ne s'approcha du « quatrième quartier » de Malbesse, et son accès fut muré.

La tour des ombres blanches

Je vous ai promis quatre quartiers, mais pour être honnête, la tour n'est un quartier que sur le papier, puisqu'elle est inhabitée. Elle se trouve au sommet de la colline, et même si elle est entourée de murs et rehaussée au-dessus du quartier des villas, aucun Malbét n'est assez fou pour essayer de l'habiter ou la revendiquer.

Cette haute structure de pierres grises, veinées de blanc, est un vestige de l'âge elfique. Selon l'habitant interrogé, on obtiendra diverses histoires, arrivant toutes aux mêmes conclusions : la ville est protégée par la tour, qui repousse les ennemis, maudits les fauteurs de troubles et empêche les épidémies. En revanche, ceux qui s'en approchent trop, ou y pénètrent carrément, sont maudits, ils attirent le mauvais œil et répandent le malheur jusqu'à ce qu'ils meurent dans d'atroces circonstances.

MAIS OÙ EST DONC ECLIPSE ?

En arrivant en ville, les joueurs pourront se renseigner directement sur Eclipse, s'intéresser au commerce d'aiguilles métalliques, ou rechercher Alicce, la messagère envoyée par la boutique de Pôle. Mais avant tout ça, il va falloir que je vous raconte un peu le fond de toute cette histoire...

Une Arme nommée Eclipse

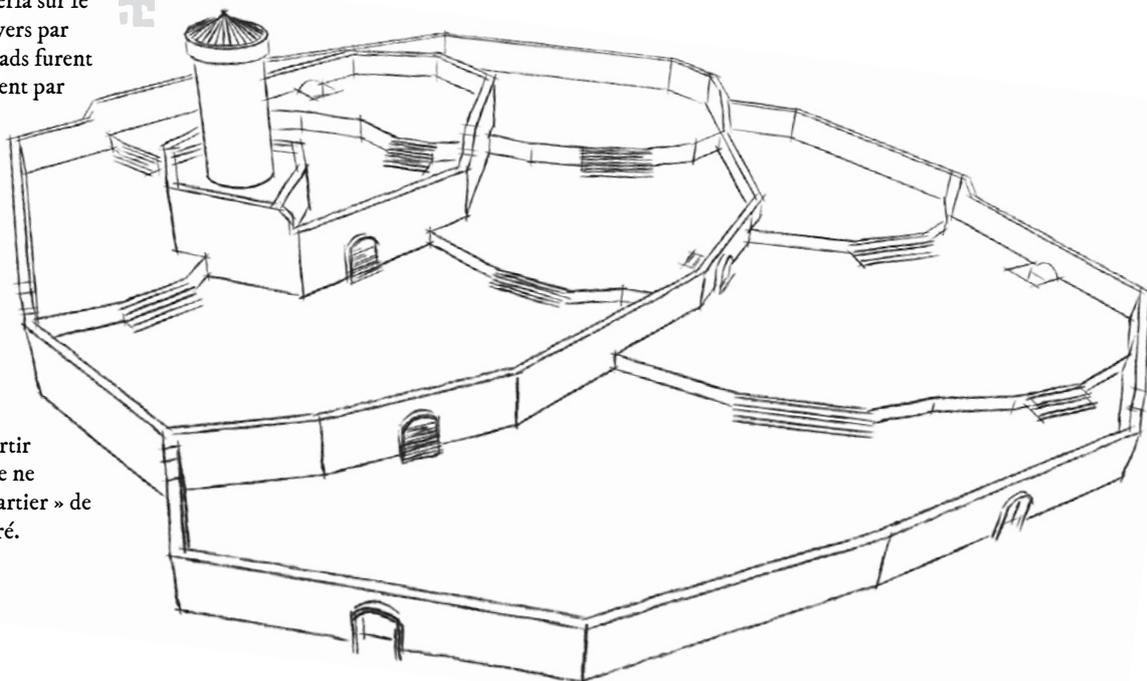
Personne à Malbesse ne connaît Eclipse sous son véritable nom. Toutefois, l'Arme venant en ville de temps en temps, les gens la reconnaîtront peut-être si les joueurs lui ont choisi une apparence suffisamment reconnaissable durant le prologue.

On se rappellera alors avoir vue l'Arme aux mains d'un vagabond du coin, un certain Atgos. Il s'agit d'un métis de Dérigion et de Gadhar, qui court le pays depuis pas mal d'années, sans qu'on sache trop pourquoi. Puisqu'il a de quoi payer, qu'il ne dérange personne et qu'il reste poli, personne ne lui cherche de noise. Il faut dire qu'une Arme mineure à la ceinture, ça décourage aussi pas mal les récriminations.

En effet, les gens de Malbesse sont persuadés qu'Eclipse est une Arme mineure. Ils ne connaissent même pas son nom, parleront simplement de « l'Arme d'Atgos », et n'auront presque rien à dire dessus. Le métis n'ayant jamais combattu en ville, ni causé de problème, il n'a eu aucune raison d'utiliser son Arme. Les citoyens signaleront, sous le feu des questions, qu'on en saura sûrement plus sur lui dans les campagnes proches : « Puisqu'il ne vient en ville que pour s'amuser un peu, boire un verre et probablement chercher des clients dans les terrasses, c'est qu'il doit faire son travail là-bas, non ? Quoi que ça puisse être... »

Dans les campagnes, aucune trace d'Atgos, et mieux encore, personne ne connaît le personnage. Qui que soit cet homme décrit par les gens de Malbesse, les fermiers et les éleveurs locaux n'ont aucune idée de son identité, et personne ne se souvient de l'avoir croisé. Pire encore : c'est la même chose pour son Arme, inconnue de tous.

En réalité, Atgos est une illusion, un déguisement concocté par le Porteur d'Eclipse lorsqu'il vient en ville. C'est une fausse piste aussi désagréable que frustrante, mais qui devrait faire comprendre aux Armes-brisées que leur vieille amie est en mode « discrétion », pour une raison ou une autre...



LA VÉRITABLE HISTOIRE D'ECLIPSE

ECLIPSE

Puissance : 3

Type et composition : selon les choix de vos joueurs lors du prologue

Bonus :

Combat +2

Rupture +3

Érudit +1

Aspects :

Combat défensif : 3

Organiser et gérer : 4 (4dS)

Passer inaperçu : 3

Passionné par les mystères : 4

Pouvoirs :

Arme en main (Mi) 2

Détection du fluide (Su) 4

DSI : choc (Mi) 3

Maîtrise du fluide (Su) 3

Polymorphie (Ma) 4

Pouvoir / Malédiction

Tempête de fluide (Spécial) 5

Limitations

Désir atrophié : violence 3

Maîtrise du fluide :

Supérieur - Instantané - Non ciblé

1 fois / jour - Exotique

Ce pouvoir permet à Eclipse de limiter l'effet de ses tempêtes et de garder le contrôle lorsqu'il libère volontairement son surplus de fluide.

Eclipse peut utiliser ce pouvoir pour augmenter le rang d'un autre pouvoir de (Score/3) le temps d'une utilisation.

Naissance

L'histoire de cette Arme commence un peu avant sa rencontre avec les joueurs, dans une petite tribu dess du centre, les Daïkils. Cette troupe de cavaliers, nomade comme toute cette culture, naviguait dans le sud des grandes plaines, dans un secteur correspondant au Corridor moderne. Lors de leurs voyages, ils passaient régulièrement près d'un site elfique, une sorte de tumulus surmonté d'un pilier d'albâtre. Dans les croyances daïkiles, il était de leur devoir de surveiller cet endroit, au cas où les elfes auraient laissé quoi que ce soit de dangereux derrière eux.

Eclipse naquit parmi les Daïkils, s'incarnant dans l'arme d'un guerrier lors d'un duel important contre un autre clan dess. Elle acquit aussitôt une grande place dans le clan, devenant le symbole de leurs prouesses martiales. Elle devint la meilleure amie de Blackearth, une Arme ayant choisie de suivre le clan dans ses voyages et qui s'occupait, elle, de faire grandir la culture daïkile.

Erreurs

Les deux Armes furent amies de longues années durant, jusqu'à ce qu'Eclipse décide de découvrir le secret du tumulus. Lassée de toujours repasser aux mêmes endroits, elle voulait délivrer son clan de la routine imposée par ces visites incessantes. Quel meilleur moyen pour ça que de découvrir enfin ce qui se trouvait sous le pilier, afin de rassurer les Daïkils et de leur démontrer qu'il y avait bien plus intéressant à chercher ailleurs. Blackearth, moins aventureuse et plus soucieuse de la sécurité du clan, essaya de convaincre son amie de ne pas tenter cette expédition. Les deux Armes en vinrent aux mains, tant leurs visions du problème étaient opposées. Eclipse finit par renoncer, non sans mal, et tout rentra dans l'ordre.

À la visite suivante, alors que le camp des Daïkils était installé au pied du tumulus, Eclipse entraîna une poignée de guerriers avec elle, et brisa la dalle scellant le tumulus. Le groupe s'introduisit dans la ruine elfique et commença l'exploration du donjon. Il s'agissait en fait des restes d'un piège elfique, installé là lors de la guerre qui opposa les elfes et les Armes. À peine dans les sous-sols, l'Arme fut bombardée d'effets de fluide mis en place par les mages fous, et encore bien actifs malgré leur disparition.

À l'extérieur, une tempête se leva, en tout point comparable aux tempêtes d'épices du Haas. Des effets terribles éclatèrent en tout sens, rasant le camp, métamorphosant les hommes ou les éparpillant aux quatre vents. Comprenant vite ce qui se passait, Blackearth essaya d'organiser une fuite, mais ne parvint qu'à s'éloigner un peu avant de perdre son Porteur, finissant la nuit parmi les cendres du camp, au milieu des cadavres de sa tribu. Au matin, il ne restait que quelques survivants hurlant ou bavant, qui moururent en quelques jours, ou fuirent dans la plaine à la recherche de proies. Ils avaient perdu la raison dans la tourmente de fluide, et étaient maintenant plus des monstres que des hommes.

Dans les tunnels du tumulus, le porteur d'Eclipse avait survécu, car lui et son Arme se trouvaient au centre même du piège, point focal et œil de la tempête. Il fuit le carnage, rendu à demi fou par le spectacle du camp dévasté. Le couple marcha plusieurs semaines durant, jusqu'à croiser un autre clan dess, à qui ils racontèrent l'effroyable nuit.

Eclipse, déjà folle de douleur et de remords à l'idée de ce qu'elle avait fait à son clan bien-aimé, découvrit alors l'étendue de sa malédiction. Au beau milieu de la nuit, le camp s'éveilla à la lueur des éclats de fluide intense qui jaillissaient de la tente du Porteur. Un vent spectral se leva, et plusieurs éclairs tombèrent autour de la tente, semant le feu et la mort.

Le cadeau des elfes

Car le piège n'avait pas seulement déclenché une tempête : il avait inscrit dans le métal même d'Eclipse un nouveau pouvoir, sur lequel elle n'avait pas le moindre contrôle. A présent, elle accumulait du fluide, le tordait et le condensait en elle, avant de le relancer périodiquement en une tourmente dévastatrice, tuant amis et ennemis sans aucune distinction. Ne laissant souvent en vie que le porteur d'Eclipse, terrorisé et fou de douleur ou de colère contre sa propre Arme-Dieu.

Lorsque, quelques années plus tard, Eclipse s'aperçut que Blackearth avait retrouvé sa trace, une poursuite terrible s'engagea. D'un côté, une Eclipse maudite, bourrelée de remords et de regrets immortels ; de l'autre, une Blackearth rendue à moitié folle par la tempête, encore dans la rage de la perte de sa tribu, choquée par la trahison de son amie et ses effroyables conséquences. Autant de sentiments que les Armes-brisées sont, à présent, bien à même de comprendre.

C'est peu après que les Armes du groupes et Glan'Drim rencontrèrent Eclipse, et l'aiderent contre Blackearth, mais vous en savez plus que moi sur votre version de l'histoire...

Self-control

Étrangement, ce sont les Armes de vos joueurs qui auront finalement convaincu Eclipse de refuser sa malédiction. Lorsqu'elle les quitte dans l'Ouest, peu avant leur rencontre avec Meconops, c'est un déchirement pour Eclipse. Après la perte des Daïkils (par sa faute), voilà qu'elle perd ses nouvelles amies par la faute de sa malédiction. Elle décide alors, à tout prix de trouver un moyen de se libérer. Elle entreprend alors un long voyage, cherchant les Armes les plus sages et les mieux renseignées sur le fluide, les épices, la magie et ses mystères.

Après par mal de voyages, et quelques décennies perdues à aller de charlatan en exploiteur, Eclipse finit par passer à Pôle, qui est devenue alors la capitale du nouvel Empire. Elle découvre les étranges effets de Pôle sur l'exal (cf. Chagar n°6). Aidée par une Arme savante rencontrée là, Eclipse reprend espoir, et s'aperçoit qu'elle peut « décharger » son trop-plein de fluide ici, sans qu'il dégénère en une véritable tempête. Elle trouve même quelques endroits dans les hauts quartiers, où l'opération se fait assez facilement. En une paire de siècles, Eclipse développe un nouveau pouvoir de maîtrise du fluide, qui lui permet de retenir davantage de son énergie, de la canaliser et parfois même d'augmenter certains de ses pouvoirs.

La malédiction des elfes reste présente, inaltérable, mais à présent Eclipse contrôle mieux ses effets, et reprend espoir.

L'envol du Fégase

Malheureusement, la montée en puissance de l'Empire et la croissance de Pôle finissent par poser des soucis. Il est de plus en plus difficile pour Eclipse de s'isoler en ville. Avec la croissance de la haute noblesse, les palais sont tous occupés, et trop prise par ses études, Eclipse a négligé la politique. Les années faciles sont terminées, et même si elle vit toujours à Pôle pour éviter les accidents, Eclipse doit à présent quitter la ville pour « vider ses batteries ».

Les années passant, le centre de l'Empire est pacifié, et elle doit s'éloigner de plus en plus pour que les tempêtes ne soient pas aperçues et rapportées aussitôt aux noblesses locales. C'est une période difficile pour Eclipse, qui passe plus de temps à se contrôler ou en voyage qu'à réellement étudier et évoluer sur la voie d'une possible guérison.

Retrouvailles

Eclipse vit longtemps ainsi, entre contrôle et panique, entre étude et poursuite d'un coin au calme où vivre sans blesser ses amis et ses proches. Une solution lui apparaît pourtant sous la forme d'un ami perdu de vue depuis longtemps : Ahtyz.

Pour rappel, Eclipse avait quitté le groupe depuis longtemps lors de l'épisode de la trahison. Pour elle, la bande du prologue n'est donc plus qu'un lointain souvenir, plutôt bon, mais perdu dans les brumes lointaines d'avant l'Empire. Lorsque Ahtyz se présente devant Eclipse, c'est donc une belle surprise, et les Armes reprennent leur amitié interrompue comme si de rien n'était. Eclipse demande bien sûr des nouvelles de ses autres amies, mais Ahtyz lui avoue qu'il les a perdues de vue, et ne sait plus trop ou elles peuvent être.

Eclipse maîtrisant bien mieux ses problèmes, elle finit par se confier à son ami, et lui raconte son histoire et ses soucis actuels. Ahtyz compatit, et propose même son aide à Eclipse. Il protège quelques troupes de combattants, et a beaucoup voyagé depuis leur séparation. Il conseille donc à Eclipse quelques secteurs perdus du nord et du centre où séjourner sans trop attirer l'attention, et lui fournit même quelques protecteurs lorsque le besoin s'en fait sentir. C'est ainsi que les deux Armes renouent, se croisent à l'occasion, et s'entraident parfois sur un projet ou un autre.

Malbesse

Eclipse découvre Malbesse tout à fait par hasard, au début des années 800. Toujours plongée dans son étude du fluide et des elfes, elle tombe sur un rapport concernant la « Tour maudite », et décide d'y jeter un œil.

Elle débarque à Malbesse, s'offre une petite maison dans le quartier de la remonte, et commence son étude. À ce moment-là, la tour est déjà inaccessible, aussi opère-t-elle dans le plus grand secret afin de pas inquiéter les locaux, ni attirer l'attention.

Prudemment, elle se lance dans une étude de la tour, et comprend vite qu'il n'y a là aucune malédiction. Par contre, l'endroit n'est pas dénué d'intérêt. Elle découvre avec stupéfaction que la tour, un ancien laboratoire comme on l'a déjà dit, est pourvu d'un « puits de fluide » qui absorbe et annihile les effets magiques trop importants. Après un temps d'hésitation, elle tente de décharger un peu de son surplus, et miracle, l'endroit absorbe le fluide et ne subit aucun dommage. Mieux encore, les rares personnes ayant aperçu des lumières et des éclats dans la tour se contentent d'attribuer toutes ces bizarreries à la malédiction.

Un endroit fiable où vider ses batteries, des locaux pas trop curieux, dans un secteur pas trop loin de Pôle ? Que demander de mieux ! Des amis ? Pas de problème, c'est aussi au programme.

Les Gantés-de-Rémillons

La famille noble responsable de la fondation du bourg est toujours là, même si elle est largement moins imposante que par le passé. En fait, c'est un petit cousin qui a repris le nom et les terres locales après le massacre de 756 dN (cf. colonne page 2). Depuis, la famille vivote à Malbesse ou dans les environs, vivant de subsides versés par Pôle. L'ennui, c'est que l'Empire baisse peu à peu le nez, et que les finances baissent avec lui.

Eclipse ne rencontre vraiment les Gantés-de-Rémillons qu'en 882, lorsqu'un de ses porteurs meurt dans la tour, lors d'une « vidange » de fluide mal maîtrisée. Perdue à côté d'un cadavre dans un endroit vide, Eclipse se retrouve face à un dilemme : rester silencieuse et passer des années voire des siècles ici, ou appeler à l'aide et dévoiler ses secrets. Quelle surprise, quand moins d'une semaine plus tard, un homme se glisse dans la tour et ramasse Eclipse pour la sortir de là.

Il se trouve simplement que les Gantés, qui connaissent l'endroit comme leur poche et surveillent un peu tout ce qui se passe en ville, sont au courant du manège d'Eclipse depuis un long moment. Éberluée, l'Arme se retrouve avec des alliés inattendus, clairement plus préoccupés du sort de la ville que de leur propre richesse, et prêts à l'aider sans contrepartie tant qu'elle agit dans le même sens.

Retour au présent...

Bien des années plus tard, Eclipse, toujours portée par un fils de la famille, est devenue un membre actif des activités des Gantés-de-Rémillons. Elle considère Malbesse et sa région comme son territoire et participe à sa protection. Elle a retrouvé, ici, ce que les Armes du prologue avaient construit, bien longtemps auparavant, avec les Hadits. Grâce à cette alliance, la tour est toujours à sa portée, toujours sous sa protection, et les tempêtes ne sont plus qu'un horrible souvenir, une menace maîtrisée.

Ou du moins c'était le cas, jusqu'à ce qu'Ahtyz repointe le bout de son nez il y a peu, et la menace de massacrer la ville entière si Eclipse ne l'aide pas dans un odieux projet.

La trahison, c'est comme le vélo ; ça ne s'oublie pas...

AHTYZ, SA VIE, SON OEUVRE...

Vous avez déjà assisté au début d'Ahtyz. En réalité, vous en savez même plus que moi sur « votre version » de cette Arme, son apparence, son style et ses petites manies. Ça tombe bien, puisque je vais vous parler à présent de l'intermède de 1000 ans qui sépare votre Ahtyz de celui que les joueurs vont bientôt retrouver.

Retrouvons donc notre ami à la sortie d'une grotte, enragé, le cœur brisé par le rejet de Glan'Drim, jetant derrière lui un trait de flammes et embrasant les épices de la cargaison.

Soyons honnête : ce n'était probablement pas dans ses intentions de faire autant de dégâts. L'idée d'enfermer les Armes des joueurs et Glan'drim dans une tombe de roche pour quelques siècles était sûrement au menu, mais comment imaginer que l'incendie serait aussi terrifiant ? À l'instant où il quitta la grotte, Ahtyz ressentit la mort de Glan'drim et des Armes. Exclu de l'effet qui sauva vos joueurs, il ne comprit pas tout ce qui venait de se passer, mais perçut la destruction de son aimée aussi clairement que possible. C'est donc un Ahtyz terrifié, perdu et ravagé de remords qui s'enfuit en hurlant.

Un long moment d'égarement

Pendant plusieurs siècles, Ahtyz reste dans un état proche de la fureur, et ne fait presque rien d'autre qu'errer, hurler, tuer et perdre Porteur après Porteur. À cette époque, la plupart de ceux qui le croisent le prennent pour une Arme mineure, et il devient une légende connue du centre et du grand est : une Arme folle, semant la mort sur son passage.

Pendant que l'Empire grandit, Ahtyz se réfugie dans les zones sauvages, où il peut donner cours à ses crises de démence sans être trop gêné. C'est un long moment d'oubli et de néant pour lui, et peu à peu, la colère devient son sentiment premier, seul capable d'éteindre un peu le feu du remord. Bien vite, Ahtyz n'est plus connu que sous son surnom de « fou des plaines ». À celles qui lui demandent son nom, il ne répond qu'en grognant ou en agressant leurs Porteurs. Un jour, il s'aperçoit que certains, s'ils découvraient son nom, pourraient le relier à Glan'drim et à sa plus grande honte. Il s'invente alors un nouveau nom « Anathos », jetant un voile définitif sur son passé.

Un espoir ?

Anathos est donc devenu son seul nom connu quand il croise les Sekekera, à l'aube du 4^e siècle. Il frémit en découvrant un peuple féroce, aussi agressif et dénué de retenue que lui. Il devient une de ces Armes terribles qui passent de mains en mains parmi les furies. Il retrouve un peu de stabilité au sein des tribus, se découvrant une cause qui le détourne un peu de ses souvenirs. C'est alors qu'intervient une des plus grandes purges jamais opérées par l'Empire contre les Sekekera du centre. Des noblesses déferlent sur les plaines, mettant les Sekekera en déroute, les massacrant par tribus entières.

Après moins d'un siècle de stabilité, Ahtyz perd de nouveau ses « amies », et retombe dans la folie. Pire encore, il a été repéré par plusieurs Porteurs dérigions comme une des Armes « meneuses » des Sekekera. Les Armes de Pôle décident alors de donner une leçon au groupe d'Armes Sekekera, et les jettent dans un marais proche, considérant que deux ou trois siècles sera une belle façon de leur apprendre à ne pas ennuyer les mauvaises personnes.

Fin de jouer

En fait, Anathos ne passera qu'une vingtaine d'années dans ce marais. Les Dérigions ayant si bien pacifié la région, des colons arrivent rapidement qui assèchent les boues pour récupérer la terre fertile, découvrant l'Arme au passage. Ahtyz reprend donc la route, mais avec un changement majeur.

Puisqu'il est bien trop difficile d'avoir des amies qui vous déçoivent, vous rejettent, ou meurent sans que vous puissiez les aider, Anathos y renonce. Maintenant, il n'aura que des ennemis, sur lesquels exercer sa haine, sa colère, sa fureur ! Et pour avoir tué sa tribu et massacré les Sekekera, son grand ennemi sera l'Empire.

Dès lors, l'Arme ne se consacre qu'à sa vengeance, et cherche tous les biais, les moyens directs ou indirects de blesser Pôle et ses intérêts. Anathos sera dans l'Est pour la grande révolution vorozione. Puis il partira dans le Nord pour combattre aux mains des Piorads. Il participera aux assauts sur les Prudences après la chute des forts, puis redescendra dans le sud en entendant parler du retour des Sekekera dans les grandes plaines. Partout où le sang de Pôle coulera, il sera là pour aider, participer, embraser ou savourer.



LA FAMILLE GANTÉS-DE-RÉMILLON

Renoir - Le patriarche

La quarantaine, comptable-né, il ferait un noble lamentable sans l'aide de sa femme qui se préoccupe bien mieux que lui d'étiquette et de destin impérial. Il pense souvent qu'il aurait été plus heureux chez les Vorozions, mais évite de le dire à voix haute.

Hélène - Son épouse

Une vraie dame de cour, exilée dans ce coin perdu par amour pour un nobliau de province. Elle aime son mari et ses enfants comme une louve, et a étendu ce sentiment à Malbesse et sa région. Ce serait une dirigeante redoutable, mais elle aime trop mettre son mari en avant.

Cembre - Fils aîné

Vingt ans. Élève de son père et de sa mère, il apprend des deux pour devenir un dirigeant aussi parfait que possible pour la ville. Il n'a qu'une peur, décevoir ses parents et provoquer la ruine de Malbesse en une semaine si on le laisse sans surveillance. C'est un garçon doué, mais surtout terriblement pétochard.

Diale - Fille aînée

Quinze ans. Mal dans sa peau, elle ne trouve pas sa place dans cette famille, et rêve de voir du pays. Elle cherche dans les romans et les pièces l'excitation qui manque à sa vie.

Loane et Cassielle - Cadettes

Jumelles de douze ans. Encore dans les jupes de leur mère, elles ne savent pas trop ce qu'elles aimeraient faire, mais savent qu'elles veulent rester ensemble à tout prix.

Désirée - Cousine

Envoyée ici par sa mère, sœur de Renoir, suite à une grossesse malvenue. Elle a trouvé une meilleure famille ici qu'à Pôle. Ne rêve que de rester ici, près de ses cousins, et de se trouver une place à Malbesse.

Hémori - Cousin éloigné

Venu ici « pour quelques vacances » (en fait envoyé par son père pour estimer la fortune de son oncle Renoir), il envisage déjà de profiter du chaos actuel pour épouser une fille quelconque de la lignée, et évincer Renoir et Hélène. Une ordure de beau calibre, sans scrupule ni morale.

En 784 dN, lorsque Zathos brûle, Anathos arrive à bride abattue pour rencontrer les gens de la Mort carmin. Enfin, il a trouvé un outil à la mesure de sa vengeance. Il commence un long travail d'infiltration pour se faire une place dans la faction. Avec sa réputation de fou-furieux, son histoire et son tempérament, il s'intègre sans mal parmi les déments de la Mort Carmin, et assemble vite une petite coterie. C'est alors que naît un plan terrible, dont les joueurs verront bientôt la conclusion...

DANS LE PROCHAIN CHAGAR...

Bon alors, ok, on n'a CLAIREMENT pas tenu dans ce Chagar tout les objectifs prévus. Mea culpa.

On est donc OK en ce qui concerne :

La découverte de Malbesse

Eclipse, poursuite, enquête et révélations sur une étrange amie.

Enfin des nouvelles d'Ahtyz !

Et donc au programme de la quatrième et dernière partie :

La suite et la fin de l'enquête.

La forteresse des glaces, visite guidée d'une place forte en péril.

Une grande fête piorade en vue. Vos joueurs seront-ils invités ?

Des combats, une tempête et du sang...

ET ECLIPSE DANS TOUT ÇA ?

La pauvre Eclipse, du point de vue d'Athyz / Anathos, est un simple outil. À cause de son lien avec le groupe de Glandrim, Anathos a d'abord envisagé de la faire disparaître. En plus de réveiller ses remords, l'Arme était un danger pour ses secrets et sa fausse identité. Mais Eclipse, en révélant son histoire à son « ami », est passée du statut de témoin gênant à celui d'outil à exploiter.

Pendant longtemps, cet atout est resté dans la manche d'Anathos, en attendant une belle occasion d'utiliser les tempêtes d'Eclipse. En effet, il était évident que la ruse ou l'amitié ne suffirait pas à pousser l'Arme à se servir de son pouvoir. Anathos a donc soigneusement étudié Eclipse, jusqu'à trouver le parfait moyen de pression.

Ce moyen, au final, ce sont les Gantés-de-Rémillons. Trop attaché à « sa » famille, Eclipse s'est retrouvée complètement sonnée lorsqu'Anathos a organisé l'enlèvement des enfants de Renoir (le patriarche actuel de la lignée). Révélant soudain son vrai visage, l'Arme a alors exigé qu'Eclipse le rejoigne dans ses projets de destruction de l'Empire.

ET LES ARMES-BRISÉES DANS TOUT ÇA ?

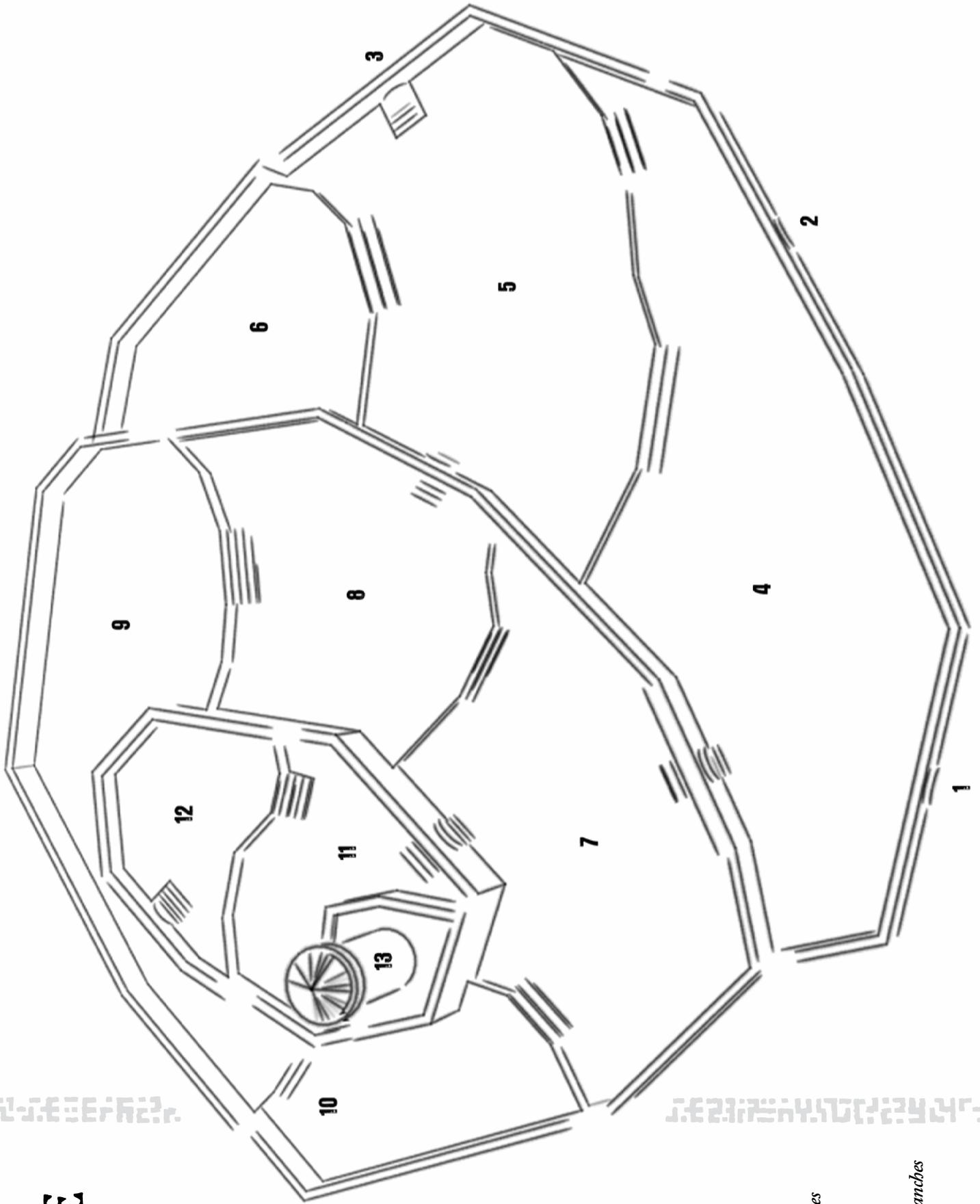
Tout cela s'est déroulé il y a quelques mois seulement. À présent, les enfants de la famille sont aux mains des hommes d'Anathos. Eclipse s'est résigné à servir la Mort carmin pour sauver ses protégés. Anathos exulte, car après des siècles de préparation, il a tout assemblé pour lancer son « grand final ».

Il ne reste plus à vos Armes qu'à rappliquer à Malbesse, enquêter un peu pour remonter jusqu'aux Gantés-de-Rémillon, comprendre ce qui se passe, et foncer sauver les gamins pour libérer Eclipse de cet odieux chantage.

Une fois cela fait, les joueurs pourront enfin apprendre ce qui se prépare en coulisse, découvrir la véritable identité d'Anathos, et s'ils ne se débrouillent pas trop mal, se venger enfin de la trahison d'Ahtyz.

Autant de sujets que nous couvrirons (enfin !) dans le prochain épisode...

MALBESSE



1 - *Porte Grise*

2 - *Porte Rouge*

3 - *Escalier des Porchers*

4 à 6 - *Le quartier-bas*

4 - *Les rues-de-gueules*

5 - *Le plat de Malbesse*

6 - *Les ronques*

7 à 10 - *La remonte*

7 - *Les lierres*

8 - *Les hautes gueules*

9 - *Les longues*

10 - *Le carré-aux-chats*

11 et 12 - *Les belles terrasses*

11 - *La côtoie*

12 - *Les hautes-frimes*

13 - *La tour aux ombres blanches*

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°8-BIS - 02 NOVEMBRE 2016

Que... quoi?! Numéro 8 bis?

Mais c'est n'importe quoi!

Et pourquoi pas des numéros qui paraissent en plusieurs fois, ou avec plusieurs versions du Chagar! Et des covers alternatives aussi, ou des gadgets à monter soi-même? Vous êtes totalement saouls ou quoi!

Jusque-là, c'était facile! Un chagar tous les quinze jours, deux par mois, et pas de bug. Maintenant, on va ramer pour se rappeler depuis combien temps le Chagar Enchaîné sort, et le nombre réel de numéros!

Et en plus, ça devient évident que le Chagar ne sera JAMAIS terminé au numéro 100! C'est de plus en plus visible, et ça n'a même pas l'air de le gêner, cette bande de dégénérés!

Participer, commenter, questionner!

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



L'ÉDIT DE MANSARD

Note historique utile concernant les Armes-Dieux à Rôle

Pendant la création de Bloodlust Métal, nous avons eu de nombreux moments amusants, et quelques grosses frayeurs. Certains événements, bizarrement, entrent dans ces deux catégories. Par exemple, ce moment terrifiant où, en coulant les textes du livre, nous nous sommes aperçus que nous avions oublié les épices batranobans. Ça vous paraît idiot? Attendez, c'est encore plus bête que ça en a l'air.

Quand je dis oublié, je ne parle pas d'une absence pure et simple. Il y avait même presque tout en fait. Des anecdotes, des exemples, une liste d'épices, et dans un tas d'endroits, des références à la guilde, aux trafiquants, ou à la richesse que la Nation tire des plantations. Presque tout. Presque.

Jusqu'à ce qu'un des relecteurs, qui ne connaissait pas l'édition classique ou le monde de Tanæphis, nous fasse une drôle de remarque: « Sur les Batranobans, j'ai mis un temps fou à comprendre ce qu'étaient les épices. Ça sort d'un autre jeu, ou c'est juste une référence bizarre à Dune? ». En relisant les textes, nous avons dû admettre l'évidence. En rédigeant le début du livre, j'avais oublié purement et simplement de dire ce qu'étaient les épices. La base. La définition basique. Ce fut facile à corriger, et le ridicule absolu fut évité.

Et le pire, c'est que ce genre d'erreur est très facile à faire, surtout sur un univers que vous connaissez un peu trop bien. Que ce soit une création personnelle que vous faites jouer depuis des années, une adaptation de votre livre de chevet, ou dans notre cas, le remake d'un jeu que vous retournez depuis presque vingt ans. À trop bien connaître le terrain, on oublie quelques évidences dont les touristes pourraient bien avoir besoin.

Heureusement, cet horrible épisode de l'épice fut notre seul gros bug, et nous n'avons pas laissé de côté un aspect culturel important. Ni une précision politique indispensable. Ou alors une toute petite...

L'ÉDIT DE MANSARD

L'édit de Mansard est une règle politique de l'Empire dérigion, qui fixe des limites au rôle des porteurs d'Arme dans la hiérarchie impériale. C'est un édit simple, assez aisé à comprendre et à suivre, conçu de manière à ne pas laisser de place à l'interprétation ou aux tours de passe-passe juridiques.

- Au sein de la structure administrative de l'Empire, aucun chef de service et aucun directeur de division ne peut être porteur d'Arme. Cela concerne toute la structure administrative, les armées, les polices, les universités et les chefs de quartiers.
- Au sein des familles d'emblème, aucun chef de famille ou enfant héritier ne peut être porteur d'Arme.
- Au sein de la noblesse familiale, il n'y a pas d'interdit absolu, mais si le chef de Famille est porteur d'Arme, il ne pourra plus participer à aucun vote, à aucune mission d'importance pour son emblème ou pour l'Empire, que ce soit politiquement ou au sein de l'armée.
- En ce qui concerne la famille impériale, l'interdiction est absolue, et s'étend à toute la parentèle à deux degrés. De plus, le « premier emblème » – l'héritier désigné par l'Empereur – est soumis à ce même interdit, et cela s'il n'est pas membre d'un corps concerné.

Un notable concerné par l'édit et « trouvant » une Arme peut choisir de démissionner, ou de renoncer à ses charges au profit d'un héritier. Mais hors de question d'imposer son Arme, de mentir ou de cacher son statut de Porteur. En cas de rupture de l'interdit, la solution est assez simple: la mort, sans appel et sur l'instant, sans aucune exception ou discussion possible.

MAIS POURQUOI ?

Durant une paire de siècles, l'Empire vécut et prospéra sans aucune règle concernant les Armes-Dieux. Fondé en partie grâce aux Armes, il ne pouvait se permettre de se les aliéner. Nombres d'entre-elles vécurent au sein des grandes familles sans déclencher de catastrophe trop visible. Les Armes s'affrontaient, évidemment, s'amusèrent, ou provoquèrent problèmes et conflits, mais à cette époque, la taille de l'Empire et le nombre des Armes rendaient encore les choses gérables.

Avec la croissance de l'Empire, les Armes-Dieux prirent de plus en plus leurs aises. Quelques-unes, les plus impliquées dans la création de l'Empire et « les grands projets », se retrouvèrent avec davantage d'efforts à fournir pour simplement contrôler ce chaos. Trop peut-être. Puis il y eut « l'incident de Laire ».

Esabelle De Laire, une noble dame ambitieuse et décidée, devint l'épouse de l'Empereur en 232 dN. Son époux, Allanin Mansard-du-pic, lui donna rapidement une brassée d'enfants, qui moururent les uns après les autres dans des circonstances étranges. Ces meurtres mal déguisés plongèrent les palais et les familles d'emblème dans une terrible paranoïa, empoisonnant l'ambiance de Pôle. Au pire des événements, des combats eurent même lieu en ville entre plusieurs grandes familles affirmant toutes se battre pour protéger l'Empire et le trône. On frôlait la guerre civile.

Allanin fut, évidemment, tué lors de ces combats. Aliette de Laire, sa fille de 9 ans, pris sa place sur le trône avec Esabelle comme conseillère principale. Les choses s'arrangèrent un temps, et la cité blanche poussa un soupir de soulagement. Le repos ne dura qu'une poignée de lunes, et les « festivités » reprurent. Rapidement, les désirs de la fillette devinrent délirants. Pôle fut le théâtre de nouveaux combats, et les complots bouillonnèrent comme aux pires moments du règne d'Allanin.

DÉNOUEMENT...

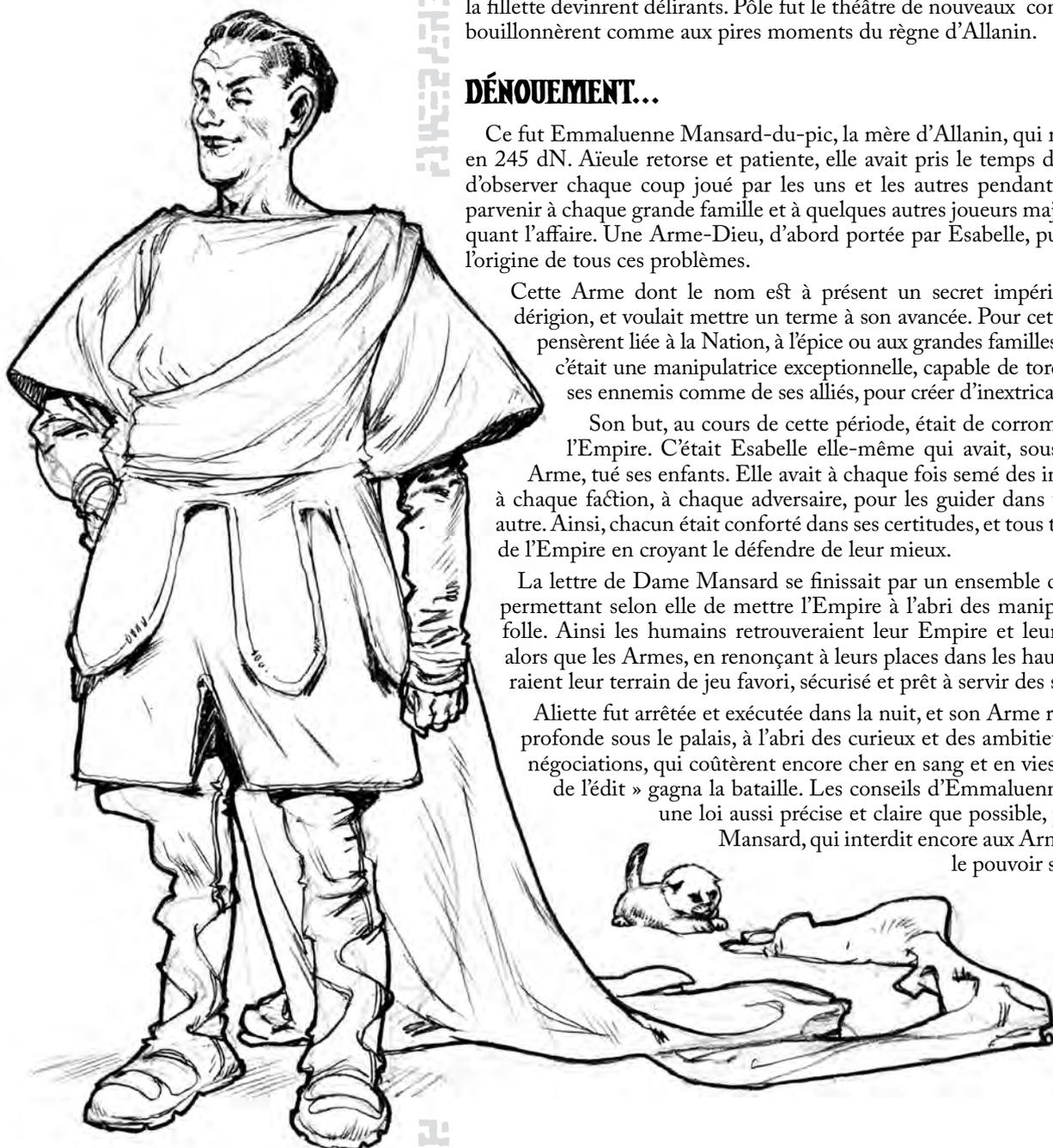
Ce fut Emmaluenne Mansard-du-pic, la mère d'Allanin, qui révéla le pot aux roses en 245 dN. Aïeule retorse et patiente, elle avait pris le temps d'analyser la situation, d'observer chaque coup joué par les uns et les autres pendant des conflits. Elle fit parvenir à chaque grande famille et à quelques autres joueurs majeurs, une lettre expliquant l'affaire. Une Arme-Dieu, d'abord portée par Esabelle, puis par Aliette, était à l'origine de tous ces problèmes.

Cette Arme dont le nom est à présent un secret impérial, détestait l'Empire dérigion, et voulait mettre un terme à son avancée. Pour cette raison, beaucoup la pensèrent liée à la Nation, à l'épice ou aux grandes familles Bathras. En tout cas, c'était une manipulatrice exceptionnelle, capable de tordre les perceptions de ses ennemis comme de ses alliés, pour créer d'inextricables complots.

Son but, au cours de cette période, était de corrompre et de déstabiliser l'Empire. C'était Esabelle elle-même qui avait, sous la direction de son Arme, tué ses enfants. Elle avait à chaque fois semé des indices précis, destinés à chaque faction, à chaque adversaire, pour les guider dans une direction ou une autre. Ainsi, chacun était conforté dans ses certitudes, et tous travaillaient à la perte de l'Empire en croyant le défendre de leur mieux.

La lettre de Dame Mansard se finissait par un ensemble de conseils politiques, permettant selon elle de mettre l'Empire à l'abri des manipulations d'une Arme folle. Ainsi les humains retrouveraient leur Empire et leur tranquillité relative, alors que les Armes, en renonçant à leurs places dans les hautes sphères, retrouveraient leur terrain de jeu favori, sécurisé et prêt à servir des siècles durant.

Aliette fut arrêtée et exécutée dans la nuit, et son Arme remise dans une cave profonde sous le palais, à l'abri des curieux et des ambitieux. Après de terribles négociations, qui coûtèrent encore cher en sang et en vies humaines, « le camp de l'édit » gagna la bataille. Les conseils d'Emmaluenne furent compilés en une loi aussi précise et claire que possible, pour devenir l'édit de Mansard, qui interdit encore aux Armes-Dieux de prendre le pouvoir sur l'Empire dérigion.



N°95 - 16 NOVEMBRE 2016

Ok. Donc voici les nouvelles instructions à destination de l'équipe de rédaction. Ça ne devrait pas être trop dur, puisque tu es tout seul.

(1) Tu ARRÊTES d'annoncer la fin du scénario pour le prochain chagar, ou que le scénario fera X ou Y numéros. Tu es nul en estimation, et ça se VOIT. Alors tu arrêtes. Tout de suite.

(2) Rien. Essaie déjà d'appliquer le numéro (1), et ce sera pas mal.

C'est vrai quoi. Les meneurs le verront bien quand le scénario sera fini. Ils sont grands tu sais. Ils jouent à Bloodlust. Ça ne prouve rien, mais c'est déjà un bon indice. Laisse les se débrouiller.

Sans aucun lien : merci à ceux d'entre vous qui sont passés nous faire un coucou à la RJDR 2016. C'était sympathique de causer un peu, et de voir vos vilains museaux.

(Note de l'auteur : Je pense, très sincèrement, finir le scénario dans le numéro 96. Mais on m'a interdit de vous le dire, alors je ne le dis pas. Mais quand même.)

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce Chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – 4^{ÈME} PARTIE

Dans le précédent épisode de notre série, les Armes-Dieux retrouvaient la trace d'Eclipse, se ruai sur sa piste... et l'auteur du Chagar se perdait dans de longues expositions de personnages et de lieux, oubliant carrément de faire avancer l'intrigue.

Ce numéro vous livre donc la suite de cette histoire, tout en préparant le terrain pour les aventures à venir de notre bande de héros.

ENQUÊTE À MALBESSE

Comme évoqué dans le précédent Chagar, le bourg de Malbesse est protégé par une famille de petite noblesse – les Gantés-de-Rémillons – qui est elle-même protégée par une Arme que vos joueurs connaissent bien : Eclipse. Les joueurs arrivent ici à la recherche d'Eclipse, après avoir retrouvé sa trace à Pôle. Sauf erreur, l'Arme et son Porteur doivent vivre dans le secteur, et fabriquer ou acheter des aiguilles métalliques destinées aux boussoles impériales. Problème : personne dans le coin ne semble connaître Eclipse. Heureusement, les joueurs ont tout de même quelques pistes.

Alliée : l'enquête

Cette jeune femme est une polarde pur-jus, membre de l'équipe de la « Boutique des fines pointes », présentée dans le n°93. C'est une peintre assez douée pour les travaux de minutie, qui décore l'intérieur des boussoles. Son frère Réno a été tué lorsque des ruffians sont venus se renseigner sur Éclipse à la boutique.

Elle est arrivée ici il y a un peu moins de cinq mois, a été aussitôt capturée par une bande de voyous du coin (les rats de Skan), et réduite en esclavage. Son statut de citoyenne n'a pas vraiment dérangé les rats, qui après l'avoir matée et utilisée un temps, l'ont revendue. Elle a finie chez un artisan du quartier bas (un luthier, chez qui elle fait le ménage et les corvées de maison).

Les joueurs peuvent la retrouver de plusieurs manières :

- S'ils enquêtent dans les auberges, la patronne des « Lits de la vieille Nanette » se rappellera d'elle, mais soulignera que « cette garce est partie sans payer sa nuit ». Elle acceptera de remettre ses affaires aux joueurs s'ils payent la dette en suspens. Le sac d'Allice ne contient que quelques vêtements, et un PJ malin s'apercevra vite qu'il a été fouillé, et qu'on a même décousu le fond à la recherche de pièces cachées. Nanette confirmera que la chambre était en désordre, mais refusera d'admettre qu'on ait pu entrer chez elle pour enlever la demoiselle.

- En recherchant une dénommée « Allice » arrivée depuis peu, ils finiront, avec un peu d'effort, par tomber sur un client du luthier qui se rappellera d'elle. Il précisera que c'est une simple esclave, clairement pas une citoyenne. N'hésitez pas à livrer cette piste à vos joueurs après une fausse piste. Par exemple une musicienne itinérante nommée Allice par pur hasard, mais n'ayant rien à voir avec l'affaire, et qui sera très effrayée lorsque vos joueurs viendront l'interroger en bande sur une affaire dont elle ne sait rien.

- Le luthier (Emon Golranne) ne sait rien de l'affaire, mais il a payé Allice assez cher, et refuse de la laisser partir ; « Elle est calme, bien dressée, et elle est soigneuse quand elle fait le ménage dans le magasin ! ». Les joueurs qui voudraient le convaincre de la libérer sans avoir à payer pourraient le menacer de dénoncer un achat illégal. Allice est une citoyenne libre de Pôle, et ne devrait pas être en esclavage. Il est aussi possible de le menacer physiquement, de menacer sa boutique et ses produits (très efficace), ou sa famille (efficace sans plus), mais, Emon portera alors plainte auprès des autorités.

- Si les joueurs patinent, le meneur peut faire intervenir les rats de Skan, qui espionneront les joueurs, en apprenant par des mouchards que quelqu'un s'intéresse à une de leurs petites ventes sous le manteau. Ils n'attaqueront pas des Porteurs – ils ne sont pas fous – mais pourraient tenter un coup en douce, ou finir par se faire repérer lorsqu'ils espionnent l'équipe. Une fois capturés et secoués convenablement, ils indiqueront aux joueurs où trouver la fille.

ET IL SE PASSE QUOI, AU JUSTE ?

Anathos / Ahtyz est sur le point de lancer un élément majeur de son grand plan pour abattre Pôle. Pour cela, il a besoin de l'aide d'Eclipse, et n'a pas l'intention de négocier et de perdre du temps.

Il a donc fait enlever les enfants de la Famille Gantés-de-Remillon, et menace de les mettre à mort si Eclipse ne suit pas ses ordres. Eclipse, liée par ses serments et par son amitié avec Renoir, le patriarche de la famille, ne peut donc que suivre Anathos, aussi furieuse et rétive qu'elle soit.

Les malandrins qui ont agressé le personnel de la boutique de boussoles, à Pôle, sont des voyous menés par un membre de la Mort carmin, un nommé Jurnien, porteur de Tangrine. Cette Arme fait partie d'une autre « bande » que celle d'Anathos. Si elle enquête actuellement sur Eclipse, c'est pour savoir ce que cherche Anathos, et peut-être même le contrer. La Mort carmin est une faction sans véritable unité, et les Armes les plus puissantes passent plus de temps à s'opposer entre elles qu'à vraiment bosser pour la faction. Notez que vu les buts de la Mort carmin, c'est probablement une bonne chose...

Les joueurs vont donc pouvoir remonter plusieurs pistes, pour aboutir aux enfants enlevés puis à Eclipse elle-même.

Allice libérée

Une fois Allice libérée et remise en état, elle expliquera son histoire. Arrivée en ville, elle s'est renseignée sur Eclipse et les Gantés-de-Remillon, tout en s'installant chez la vieille Nanette. Elle a fini par apprendre que les Gantés ont un « manoir » dans la campagne proche. Elle s'appretait à s'y rendre quand, une nuit, les Rats sont entrés dans sa chambre, l'ont enlevée et emmenée dans leur repaire, un entrepôt délabré du quartier bas. Elle a passé trois mois là-bas, battue et durement maltraitée, jusqu'à ce que les Rats, lassés, la revende à un marchand peu scrupuleux du marché aux bras. Elle finit revendue au luthier, qui refusa de la croire quand elle tenta de s'expliquer, et la battit jusqu'à ce qu'elle se taise et travaille sans rechigner. Une histoire banale en somme...

Pendant son temps chez les Rats, elle a toutefois compris deux choses :

- La vieille Nanette est la grande-tante de Skan, le chef des rats, et Allice n'est pas le premier voyageur solitaire à finir aux fers après une nuit à la pension.
- Les Rats ont semblé effrayés quand elle a posé des questions sur Eclipse lors de sa captivité. Ils ont menacé de lui briser la mâchoire si elle ne se taisait pas définitivement sur le sujet. S'il reste un Rat en vie et que les joueurs l'interrogent à ce sujet, ils apprendront qu'une bande de gars est passé en ville il y a quelque temps, et a posé des questions sur cette « Eclipse ». Plusieurs personnes (des mouchards, mendiants ou voyous divers) ont disparu à cette époque, et ont été retrouvés plus tard, morts sous la torture. Voilà pourquoi les Rats ont été effrayés, et ne veulent pas être mêlés à cette histoire. Cela devrait rappeler aux joueurs ce qui s'est passé à Pôle, et les mettre sur la piste du rouquin porteur d'Arme et de sa bande (Tangrine et Jurnien).

Les joueurs voudront peut-être se faire une amie d'Allice, afin de s'assurer son aide, ou pour avoir une nouvelle Porteuse motivée en réserve. Dans ce cas, la mort des Rats, de Nanette et de Golranne, serait un bon début. En quelques mois, la jeune fille a accumulé une belle dose de tension, qu'un peu de sang pourrait bien apaiser.

Eclipse et Atgos : l'enquête

Comme on l'a dit dans le Chagar n°94, personne à Malbesse ne connaît Eclipse, mais sa description ressemble à l'Arme mineure d'un dénommé Atgos. Il s'agit d'un métis de Dérignon et de Gadhar, qui court le pays depuis pas mal d'années, sans qu'on sache trop pourquoi. Le souci, c'est que cette histoire ne paraît tenir qu'en ville. Dans les campagnes, aucune trace d'Atgos, et mieux encore, personne ne connaît le personnage. Personne ne se souvient de l'avoir croisé, et c'est la même chose pour son Arme, inconnue de tous.

Si les joueurs enquêtent en ville pour essayer de comprendre qui est Atgos et ce qu'il fait exactement dans le secteur, les gens ne feront pas trop d'histoire, et on comprendra vite qu'il ne fait ... que passer. Clairement, il vient en ville de temps en temps, espaçant ses visites de deux à six mois, et ne reste généralement qu'une nuit ou deux dans les murs de la ville. Il n'est jamais là plus de trois jours d'affilée, et change d'auberge à chaque fois, tournant entre trois enseignes. Dans ces auberges, on l'apprécie sans plus, car s'il ne fait pas de barouf, il n'est pas non plus très causant.

En grattant, on finira par trouver les infos suivantes :

- Les auberges où ils s'arrêtent sont toutes dans la Remonte, et il ne semble pas manquer d'argent pour les consommations ou les pourboires.
- Il ne cause pas beaucoup, si ce n'est avec des gens de passage, évitant de trop se mêler aux locaux.
- Plusieurs personnes l'ont vu se faufiler dehors lors de ses nuits à l'auberge. Les plus curieux l'ont vu partir vers les hauteurs de la ville. Certains pensent que c'est un cambrioleur, d'autres que c'est l'amant d'une demoiselle des beaux quartiers.
- Il n'est pas passé depuis plus de six mois.

Eclipse et Atgos : la vérité

En réalité, Atgos est une illusion, un déguisement concocté par Renoir, le Porteur d'Eclipse lorsqu'il vient en ville. Eclipse se sert de cette apparence lorsqu'elle doit venir vider ses batteries à la tour blanche. Cela évite de mouiller les Gantés-de-Remillon, de trouver à chaque fois une excuse pour se rendre en ville officiellement, et tout risque de lien avec la famille si quelque chose tournait mal lors d'une des « vidanges ».

RAPPEL CULTUREL DU CHAGAR 46

« Il existe deux types de boussole, très différentes, en usage sur Tanæphis. Les deux sont connues sur tout le continent.

La première est une simple boussole magnétique. La boussole « alignée » indique toujours le nord, même si une importante masse métallique ou certains puissants effets de fluide peuvent la désorienter localement.

La seconde boussole est dite « impériale » et indique toujours la direction de Pôle. On la fabrique à partir de fragments métalliques restés longtemps à proximité d'une Arme-Dieu. Quelques Dieux particulièrement rapias en font même une véritable profession. Ces modèles sont aussi fiables que les versions alignées, quoique la présence d'une poche de magie glauque ou une explosion d'exal puisse les mettre temporairement en déroute. »

Les aiguilles

Il y a deux ateliers en ville qui fabriquent des aiguilles pour boussoles. Ils travaillent tous pour les Gantés-de-Remillon, et savent donc que cette famille possède à coup-sûr une Arme ou plusieurs (voir le rappel en colonne pour ce qui concerne les boussoles impériales et leur fabrication). Les commandes sont passées et récupérées par un serviteur de la famille, Urnin, qui contrôle le matériel et paye les artisans. Les deux maîtres artisans ont toutefois croisé Renoir ou Cembre une ou deux fois, et sont donc certains de l'identité de leur commanditaire.

Alain Durt est un artisan forgeron qui fabrique une foule de petites pièces en tout genre (clous, fermoir, matériel de serrurerie ou de menuiserie...). Il fabrique des aiguilles simples, solides, parfois assez massives, qui serviront plus tard pour des boussoles de voyage ou des pièces à décorer.

Loriane Laruel est une jeune artisane qui a repris l'atelier de son père, et fabrique surtout des bijoux et des pièces décoratives en métal. Elle fabrique des aiguilles fines, décorées ou complexes, destinées à des boussoles de luxe. Elle pourra paraître inquiète, tendue, voire franchement suspecte au joueur. En réalité, elle est tombée amoureuse de Cembre Gantés-de-Remillons, et sa disparition la terrifie.

Alain et Loriane ont tous deux été visités par Tangrine et Jurnien. C'est grâce à leurs informations que la bande a fini par remonter jusqu'au manoir des Gantés-de-Remillons. Les artisans n'ont pas subi de violence (ils ont parlé sans que Jurnien ait besoin de sévir) mais se rappelleront tout de même du passage des malandrins, qu'ils ont trouvés « un peu louches » (Alain) ou « franchement menaçants et bizarres » (Loriane).

LE MANOIR DES GANTÉS-DE-REMILLONS

La vieille demeure des Gantés n'est pas si ancienne en réalité – à peine plus d'un siècle – et se trouve à une journée de marche de Malbesse. Située dans un coin de collines basses, c'est un ancien corps de ferme, massif et bien défendu, mais qui ne ressemble pas franchement à la maison de campagne d'une famille de la belle-noblesse de Pôle. Ça tombe bien, c'est précisément le but.

Depuis la rencontre entre les Gantés et Eclipse, la famille vit sous la protection de l'Arme, et réciproquement. N'étant pas une famille de haute noblesse, les Gantés ne sont pas concernés par l'édit de Mansard, et n'ont pas de vraie raison de cacher que leur patriarche porte une Arme. C'est plutôt une méthode pour agir sans trop de soucis, sans attirer l'attention, et sans se faire d'ennemis inutiles.

En fait, pas mal de gens soupçonnent la présence d'Eclipse, ou la connaissent carrément. Mais les choses restent discrètes, sous le manteau, ou sont faites avec un profil aussi bas que possible. Les artisans avec qui travaillent les Gantés se doutent qu'une Arme est mêlée à l'histoire, mais sans savoir qui. Les métayers et les quelques amis des Gantés savent qu'une Arme est détenue par la famille, mais presque personne ne connaît son nom. Elle n'apparaît que lorsqu'un ami des Gantés-de-Remillons a des ennuis, et toujours avec des brutes à louer ou quelques soldats de fortune, ce qui évite qu'on l'imagine trop puissante.

En ce début de millénaire, la famille vit des loyers des terres qu'elle possède dans le secteur, de quelques maisons et manoirs dans Malbesse, et du commerce de la boutique de Pôle. Ce n'est pas l'opulence de la capitale et des éminences, évidemment, mais c'est suffisant pour Renoir et les siens.

Sauf que ...

Il y a un neuf mois, Eclipse reçut une lettre d'Anathos, lui demandant de le rejoindre à Croisée, où son amie avait « absolument besoin d'elle ». Peu après son départ, les hommes d'Anathos arrivèrent au Manoir, et massacrèrent les quelques gardes avant d'enlever les enfants et l'épouse de Renoir. Lorsque Anathos reçut Eclipse et Renoir, ce fut pour leur expliquer ce qui venait d'arriver, puis annoncer que seule l'obéissance absolue d'Eclipse sauverait la famille. Tombant des nues, à la fois terrifiée et abasourdie par la trahison de sa plus vieille amie, Eclipse ne put que plier, et accepter. Depuis, Eclipse vit près de Berkner, sur la côte noire, dans un petit village où elle attend les ordres d'Anathos.

Au manoir, il ne reste qu'Hémori et Diale. Le cousin a négocié avec les hommes d'Anathos, acceptant de « tenir la place » et d'écarter les curieux, en échange de la fille aînée de la famille. Timon, le lieutenant d'Anathos en charge de l'attaque, accepta, ravi de se débarrasser de cette tâche compliquée et trop calme pour lui. Hémori, en réalité, ne comprend pas tout à la situation. Simplement, il a saisi une opportunité. Il ne veut pas s'attirer d'ennuis avec les Armes et espère surtout que des gens vont mourir dans cette affaire. Si tout se passe bien, il pourrait sûrement épouser Diale, de gré ou de force, et s'emparer de cette branche de la famille sans avoir à se salir les mains lui-même.

MAIS OÙ EST QUI ?

Anathos est dans l'Hégémone, où il travaille à la suite de son plan. Il ne réapparaîtra que pour la dernière partie du scénario.

Eclipse est à Basseplace, un petit village près de Berkner, attendant les ordres d'Anathos.

Timon et sa bande sont à Berkner, où ils détiennent une partie des otages.

Hémori et **Diale** sont au manoir.

Tangrine et **Jurnien** sont installés dans un hameau nommé les Petits-brôts, à quelques heures du manoir et de Malbesse, d'où ils surveillent vaguement la région.

Enquête

Au manoir, il ne reste que quelques serviteurs, Hémori et Diale. Il y a aussi quelques « gardes », des brutes à louer laissées là par Timon, qui obéissent à Hémori mais se comportent plus comme des soudards en permission que comme des gardes de maisonnée.

Diale est forcée de ne pas faire de vague, Hémori la menaçant d'ordonner la mise à mort de ses frères et sœurs si elle se rebelle trop. Elle ignore qu'il n'a aucun pouvoir de ce côté-là, et n'ose pas prendre le moindre risque. Débrouillarde et forte-tête, elle sent bien que les choses vont finir par mal tourner d'une façon ou d'une autre. Elle est parvenue à repousser les avances de son cousin pour l'instant, mais elle ne voit pas comment se sortir de tout ça.

Si les joueurs observent l'endroit où se renseignent avant de s'approcher, ils peuvent trouver quelques indices ou infos un peu étranges.

■ « Il y a quelques mois, il y a eu du remue-ménage du côté du manoir, mais pas bien longtemps, et depuis c'est calme. » (Vrai, c'était l'attaque de Timon sur la famille)

■ « Maître Renoir est en voyage. Ce coup-ci, il paraît qu'il a emmené son fils. Alors, c'est le cousin qui gère les choses, à ce qu'on dit. » (Mélange de vrai et de faux)

■ « La dame a quitté le logis, à cause des coucheries du Maître. Même qu'elle est partie à Pôle avec plusieurs des gardes et des servants. » (Faux. C'est une vilaine rumeur lancée par Hémori pour couvrir l'absence d'Hélène et surtout la mort d'une partie du personnel du manoir)

■ « Les métayers sont contents en ce moment. Le jeune maître a allégé l'impôt pour l'année, et il a annulé les corvées sur les terres autour du manoir. (Vrai. Hémori a allégé les charges des métayers pour les amadouer, et se les mettre dans la poche. Il a surtout annulé les corvées pour éviter que les gens ne s'approchent trop, et qu'on ne trouve les tombes improvisées des victimes de l'attaque, dans les bois derrière le manoir).

■ « La jeune dame ne sort plus beaucoup. C'est l'absence de sa mère qui lui a fichu le bourdon. Ou le départ de sa cousine. Ou alors elle est amoureuse. C'est compliqué les filles à cet âge-là ! »

■ « Il y a les gars des Petits-brots qui viennent parfois fureter dans le coin. Surtout le drôle de rouquin. Ce sont des gars à vous, ou bien ils bossent pour le maître et ils surveillent le cousin ? »

Visite au manoir

Selon la manière dont les joueurs font leur approche, les choses peuvent tourner de bien des façons. Improvisez en fonction de leur méthode ; jouez sur les erreurs, les malentendus ou les craintes de l'équipe, afin que la situation, compliquée et bizarre dès le début, puisse tourner aussi mal que possible, ou au moins de façon amusante.

Quels que soient les survivants, les joueurs devraient se faire une meilleure idée de l'affaire. Bien-sûr, personne ici ne sait ce qui se trame entre Eclipse et Anathos, mais entre les bavardages des hommes de Timon, les discussions entre le lieutenant et Hémori, et ce qu'ont pu entendre Diale ou les serviteurs en furetant, les joueurs devraient vite découvrir ce qui suit.

- L'attaque était menée par un nommé Timon, porteur d'une Masse mineure.
- Hélène, Cembre, les jumelles et Désirée ont été emmenées à Berkner par Timon.
- Apparemment, l'enlèvement de la famille vise à trouver ou à contrôler Eclipse.
- Personne ici ne sait où se trouve Renoir et Eclipse.
- Personne ici ne connaît Tangrine et Jurnien.

Si les joueurs essaient de se renseigner sur le fond de l'affaire, ils peuvent obtenir les infos suivantes, auprès des gardes survivants, s'il y en a. Inutile de leur faciliter la tâche : ces infos sont importantes, et les joueurs seront bien plus fiers d'eux s'ils se démènent un peu pour les obtenir.

- Timon travaille pour une arme nommée Anathos.
- Timon et Anathos sont membre de la Mort Carmin. Anathos est portée par un Vorozion important, et c'est une Arme importante de la faction.

TANGRINE ET JURNIEN

Tangrine (Une dague d'Obsidienne féroce et vicieuse) et Journien (son Porteur, un rouquin aux airs vaguement elfiques) n'ont rien à voir avec toute cette affaire, et sont simplement là pour savoir ce qu'Anathos essaie de faire.

Tangrine est un membre assez ancien de la Mort Carmin, et fait partie d'une bande d'Armes qui n'apprécie pas Anathos. L'an dernier, Tangrine a mis la main discrètement sur un serviteur proche d'Anathos, et a utilisé ses talents de tortionnaire pour lui soutirer quelques informations. L'homme ne savait pas grand-chose d'utile, mais finit par lâcher le nom d'Eclipse. Intriguée, Tangrine se mit alors en quête de cette Arme, suivant plus ou moins les mêmes pistes que vos joueurs. Arrivée dans la région avec quelques mois d'avance sur eux, Tangrine ne parvint pas à comprendre ce qui se tramait dans le coin, même en enlevant discrètement et torturant un des hommes laissés par Timon.

Lorsque les joueurs débarquent, à moins qu'ils ne soient très discrets, Tangrine finira par avoir vent de leur présence. Elle ne fera rien contre eux, préférant les laisser agir pour voir si leur présence provoque quoi que ce soit d'intéressant. Si les joueurs découvrent sa présence, elle les rencontrera sans faire d'histoire.

Jouer la rencontre

Si Tangrine est une véritable horreur pour les humains qui se mettent en travers de sa route, elle est d'une politesse sans faille avec les Armes, et paraît même assez adorable, si on prend la peine de l'écouter. C'est simplement une Arme-Dieu extrêmement fière de son statut de déesse, ravie de donner la mort et la douleur, et méprisant profondément les humains et le monde qui l'entoure. La seule exception est son Porteur, dont elle est amoureuse de manière presque ridicule, et qui lui rend cet amour.

Si les joueurs râlent sur les dégâts faits à la boutique de Pôle, Tangrine s'excusera, mais à contrecœur. Elle avouera qu'elle n'aime pas mettre les investissements d'une Arme en danger, mais bon, parfois, c'est nécessaire pour avancer un peu. « Et puis, vous, ça ne vous arrive jamais de secouer un peu des mortels qui vous ralentissent, vous mentent ou vous manquent de respect ? ».

Tangrine ne demande qu'à apprendre ce qui se passe, qui est cette Eclipse que tout le monde a l'air de chercher, et ce qu'Anathos lui veut. Si les joueurs lui expliquent qui est Eclipse, elle sera très intéressée, et sincèrement reconnaissante envers les joueurs. Elle avouera sans aucun mal faire partie de la Mort Carmin, et être une ennemie personnelle d'Anathos. Elle le décrit comme un connard arrogant, qui ne comprend rien à la vraie violence. Pire : porté par un puissant conseiller de l'Hégémone, il se sert de la Mort carmin comme d'un outil pour ses ambitions personnelles.

Si les joueurs demandent une description d'Anathos, ils l'obtiendront sans mal, et apprendront enfin la vérité : Anathos et Ahtyz ne font qu'un. S'ils lâchent cette info à Tangrine, elle sera soufflée et visiblement ravie. Une fausse identité et un passé douteux ? Voilà qui devrait beaucoup intéresser ses amies.

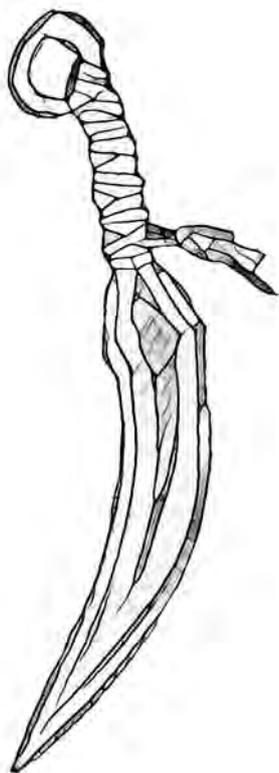
BERKNER

Les joueurs savent à présent que la famille est retenue quelque part à Berkner. Même si les Armes recherchent surtout Eclipse, c'est encore leur meilleure piste. Le souci, c'est que la ville se trouve en terre vorozione, et donc, théoriquement, dans un secteur un peu plus policé que la région de Malbesse.

Sauf que... non. Berkner et la côte noire, même si elles appartiennent bien à l'Hégémone, sont un vrai coupe-gorge. Les tribus des Morcèles, sont un danger largement sous-estimé par le conseil de Nérolazarevskaya, et qui pourrit la vie des gens de la côte. Lors de la conquête, les choses allaient un peu mieux et la côte noire était un bel endroit pour les nouveaux colons. Mais un événement récent a déstabilisé tout cela. En 975 dN, l'arrivée d'un chef piorad important a provoqué une sorte de « guerre civile » chez les Morcelés, et diminué les agressions sur la côte noire (cf. Métal page 88). Le conseil a alors réaffecté plusieurs légions au sud, dégarnissant les défenses de la côte. Depuis, les choses se sont un peu calmées dans les Morcèles, et les raids ont repris sur les plaines, sans que le conseil ne corrige le tir de son côté.

Les PJs n'auront donc pas trop de mal à se faufiler jusqu'à Berkner, pour peu qu'ils évitent les tenues ou les attitudes ouvertement dérigoines. Avoir une excuse pour se trouver là serait une bonne idée, ou alors une véritable raison (escorte, commerce, affaire à traiter...). Au pire, un peu de corruption pourra arrondir les angles.

Par contre, la violence serait une solution dangereuse. À moins de ne laisser aucun témoin, des PJs massacrant des citoyens de l'Hégémone, ou pire, des militaires ou des dignitaires, se retrouveront avec des avis de recherche à leurs noms. C'est le genre d'ennuis qui se multiplie, s'amplifie, et finissent par vous forcer à éviter le secteur pendant une décennie ou deux.



TANGRINE

Arme-Majeure

Puissance 3 (270 points)

Poignard en obsidienne

Personnalité féminine

Aspects : Combat sournois, Furtivité, Torture

Pouvoirs : Douleur, DSI (froid), Folie, Vitesse surhumaine

Limitations : Désir exacerbé (Violence).

Motivation majeure : Faire découvrir la vraie douleur aux êtres faibles.



RAPPEL CULTUREL SUR BERKNER ET LA CÔTE

(MÉTAL PAGE 124)

« La côte de la mer des ombres fut envahie dans le sang, les villages dérièrent tombant l'un après l'autre devant la machine de guerre Vorh. Il n'y eut ni pitié ni négociations et ceux qui ne furent pas tombèrent face à la légion. L'essentiel de la population est fait de colons ou d'Alwags déracinés.

Aujourd'hui, la proximité de la Morcèle fait du secteur une zone des plus dangereuses. Les villages sont rares, fortifiés et essentiellement tournés vers la mer. La pêche est l'industrie essentielle ici, avec le ravitaillement des forteresses de la Sentinelle et de la chaîne des forts.

Berkner, autrefois cité de bains et de repos pour les nobles de Pôle, est devenue une ville froide et morne, centrée autour d'un port militaire. Elle alimente l'île de la Sentinelle en nourriture et matériaux, organisant la collecte auprès des villages côtiers. »

RETROUVEZ LES OTAGES

Berkner est une cité de presque 40 000 habitants, et il ne sera donc pas facile de trouver les otages, d'autant qu'ils ne doivent pas sortir beaucoup. Selon que les choses se sont passées plus ou moins bien jusque-là, n'hésitez pas à simplifier la tâche des PJs pour accélérer la partie, ou à compliquer l'enquête au contraire, si Malbesse a été un peu trop facile.

Voici quelques pistes possibles, mais vos joueurs auront peut-être d'autres idées plus retorses.

Pour commencer, Diale aura pu leur communiquer les noms de plusieurs Armes et mortels mêlés à cette affaire, qu'elle a entendu lors de sa captivité.

- **Anathos** (évidemment), mais il n'est pas en ville. Si les joueurs se renseignent à son sujet, un dignitaire pourrait reconnaître le nom de l'Arme du conseiller Herasmus Victor. En enquêtant auprès des légistes, ou en soudoyant un membre de l'administration, on apprendra quelques faits intéressants. Le conseiller Victor a acheté une petite propriété en ville il a quelques années, ainsi qu'une ferme à

quelques jours de voyage de Berkner. Les joueurs pourraient donc obtenir d'un coup les localisations des otages et d'Eclipse.

- **Timon** (le Porteur ayant mené l'attaque sur le manoir). Il est le porteur d'une Masse dont personne ne semble connaître le nom. Elle s'appelle Draahaa, mais Timon le dit peu, car son Arme s'énerve s'il prononce son nom autrement qu'en hurlant. C'est une Arme-mineure d'une brutalité extrême, et un membre assez typique de la Mort carmin. Timon, de son côté, et un peu plus malin, mais c'est surtout un sadique et un pervers qui trouve dans la faction des excuses pour se défouler. Timon est un des agents de confiance d'Anathos, et il gère les otages avec prudence, en attendant qu'Eclipse ait accompli sa mission. Ensuite, il pourra s'amuser tranquillement avec eux.

Le souci, c'est que les mauvais côtés de Timon et Draahaa ont besoin de s'exprimer, et que depuis qu'ils sont là, ils ont commis quelques méfaits. Rien de bien grave : un garçon d'auberge massacré pour avoir renversé une bière, un passant énucléé pour avoir bousculé Timon, ou une catin tabassée à mort pour avoir réclamé son dû après une passe. Les miliciens ou les légistes sont à chaque fois payés pour fermer les yeux.

Les joueurs pourront tomber sur cette piste en discutant avec un milicien ou un administrateur, accablé de remords ou essayant de récupérer un nouveau bakchich. Au contraire, ils pourraient tomber sur un proche d'une victime, ravi de parler de Timon et de son Arme, surtout si les joueurs leur promettent de le venger.

- **Désirée** (la cousine enceinte). S'il y a une chose que Timon et son équipe n'avaient pas envisagée, c'était bien de se retrouver avec une femme enceinte sur les bras. Désirée n'était pas du tout prévue dans le plan initial, et s'est faite enlevée avec la famille alors qu'elle n'était au manoir que depuis quelques semaines. Sa grossesse avançant, Timon la trouva trop difficile à gérer, et décida d'éliminer cette pièce rapportée. Après un passage à tabac aussi violent que sadique, son corps fut jeté dans le fleuve.

C'était compter sans les caprices du destin, et la volonté de vivre de la jeune femme. Malgré son état, elle survécut assez longtemps pour se retrouver dans les filets d'un pêcheur du fleuve, qui la conduisit à l'hôpital de la cité. Elle était alors plus morte que vive, avait perdu son enfant, et ne se souvenait plus de grand-chose. Tout cela se déroulait il y a quatre mois.

En reprenant connaissance, elle essaya de raconter sa situation au personnel. Quand elle expliqua qui elle était, elle vit les regards changer, et compris brusquement qu'elle n'était plus en terre dériérée. Elle joua alors la folie pour détourner l'attention, et ne pas passer directement de son lit d'hôpital à une paille des géoles. Depuis, elle n'est pas parvenue à fuir l'hôpital, et continue donc à jouer son rôle en attendant de trouver une meilleure idée. Elle se promène, chantant doucement, berçant un linge plié autour d'une poupée, dans laquelle elle a glissé un couteau volé aux cuisines.

Les joueurs savent par Diale qu'il y a une femme enceinte parmi les otages. Ils pourraient donc entendre parler de « la pauvre mère-folle » en enquêtant auprès des sage-femmes de la ville, ou directement à l'hôpital. Il y a aussi un jeune inspecteur de la milice qui se souvient de l'affaire, et rend visite à la jeune femme, sans trouver aucun moyen de dénouer ce mystère. Il serait sûrement ravi d'avoir l'aide des joueurs.

Une fois découverte, abordée et rassurée, Désirée indiquera aux joueurs à quoi ressemble la maison, facilitant largement leurs recherches. Elle demandera bien-sûr aux joueurs de l'emmener avec eux, ce que l'administration de l'hôpital acceptera aussitôt que les joueurs auront présenté les papiers adéquats. Oups.

REPRISE D'OTAGE

Et donc au programme de la cinquième partie, qui sera peut-être la dernière mais on n'est plus sûrs de rien⁽¹⁾ :

- Les retrouvailles avec Eclipse.
- La forteresse des glaces, visite guidée d'une place forte en péril.
- Une grande fête piorade en vue. Vos joueurs seront-ils invités ?
- Anathos, des combats, une tempête, une vengeance et du sang...

(1) *Voilà, ça c'est bon. C'est vague, ça annonce, mais sans affirmer. Et surtout, ça ne prend pas d'engagement sans savoir.*

C'est bien. Continue comme ça.

Une fois la maison localisée, la libération des otages ne pourra pas se faire sans violence. Ce n'est pas une épreuve insurmontable, mais quelques complications sont à prévoir si les joueurs se laissent trop aller. Timon et ses hommes sont des combattants entraînés, et le Porteur n'est pas franchement du genre à retenir ses coups. Ce pourrait donc être un beau carnage, si les PJs foncent sans réfléchir.

En plus de Timon, l'équipe compte une douzaine d'hommes, mais l'attente et la monotonie de la ville ont nettement atténué leur attention. Certains sortent le soir pour boire dans une auberge proche ou courir la gueuse, ne rentrant que tard dans la nuit. Les tours de garde sont donc assez mollassons, et la nuit, il n'y a pas forcément une sentinelle attentive à chaque porte.

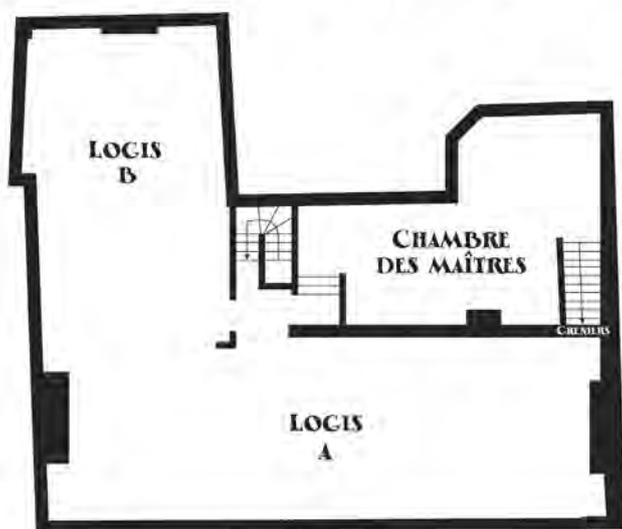
Par contre, la ville est bien surveillée, et des patrouilles de la milice passent souvent dans les rues proches. Il faudra donc éviter de mener l'assaut en hurlant, de laisser les voisins foncer prévenir les autorités, ou de carrément mettre le feu au bâtiment. Libérer les otages, c'est bien, mais devoir ensuite expliquer aux Vorozions ce que fait une bande de Dérigions en maraude dans Berkner, ce serait plus compliqué.

Tout est bien qui ... ah ben non, c'est pas la fin

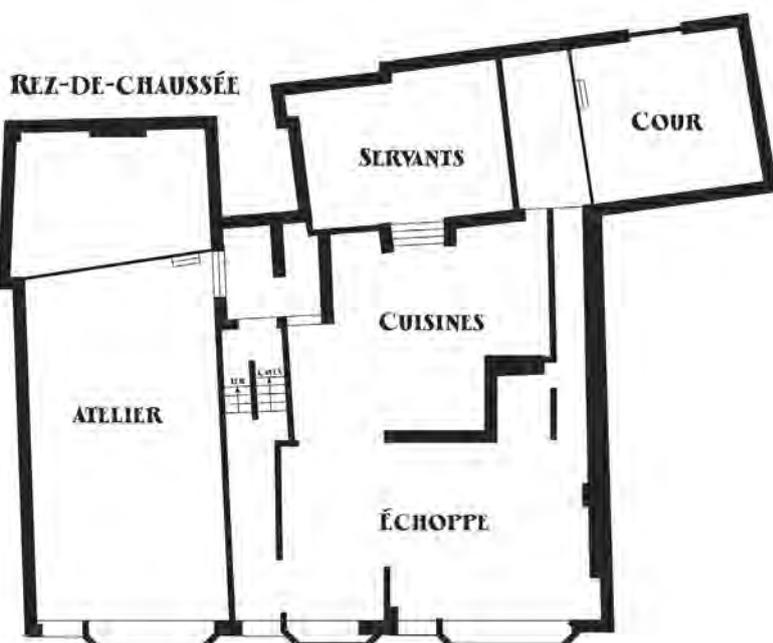
Une fois les otages libérés, les PJs pourront découvrir qu'Eclipse ne se trouve pas bien loin de là, au petit village de Basseplace. L'information pourra être soutirée à un garde, ou en fouillant les laisser-passer de Timon. En effet, ce dernier passe parfois du côté de Basseplace pour apporter des lettres d'Hélène à Renoir, lui prouvant ainsi que la famille est encore en vie.

Si les joueurs n'y pensent pas, Hélène ou Cembre soulignera l'importance de couvrir leurs traces. Anathos a l'air bien décidé à poser des problèmes à leur famille, et en attendant d'en discuter avec Eclipse, il serait sûrement préférable de ne pas alerter Herasmus Victor de la fuite de ses précieux otages. À vos joueur de choisir comment gérer la situation, que faire des gardes s'il y a des survivants et que faire de Draahaa.

BOUTIQUE ET ATELIER



1ER ÉTAGE



RUE

Les plans de l'atelier sont extraits de « Des plans sur la Tomette » par Le Grümph, collection Chibi

*Disponible sur lulu.com
(<http://bit.ly/latomette>)*

Note sur le bâtiment :

Les volets donnant sur la rue sont toujours fermés, aussi bien à l'étage qu'au niveau de la rue. Ceux de l'atelier et de l'échoppe sont carrément cloués de l'intérieur.

Timon utilise la chambre des maîtres, et garde Hélène avec lui.

Cembre et les jumelles sont retenus dans le logis (B)

Les hommes de Timon vivent dans le logis (A) pour garder un œil sur les otages, ou dorment dans le coin des servants, au rez-de-chaussée.

N°96 - 30 NOVEMBRE 2016

Sans rire, c'est fini ? sérieux ? Heu... presque ? Ce Chagar contient bien la fin du scénario, mais le prochain numéro fera un petit retour sur certains aspects de l'histoire. Si vous avez des questions ou envies de précisions sur un point ou un autre, c'est le moment ou jamais de vous manifester !

Toutefois, vous avez lu la totalité du premier scénario d'Éclats de lune. À présent, vous avez une meilleure idée du style de rédaction que nous suivrons pour la suite de la campagne. Alors ? Convenable ? Suffisant ? Agréable ? Des problèmes ? Des conseils ou des envies pour la suite ?

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce Chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – 5^{ÈME} PARTIE

Dans le précédent épisode de ce scénario, les Armes-Dieux retrouvaient et libéraient les membres de la famille Gantés-de-Rémillons, retenus en otages par les hommes d'Anathos. À présent, il ne leur reste qu'à retrouver Eclipse et à comprendre enfin ce qui se passe dans cette étrange histoire.

BASSEPLACE

Le petit bourg de Basseplace est situé à une journée de cheval de Berkner. C'est un endroit sans grand intérêt, qui sert surtout de relais à chevaux aux troupes qui surveillent la région. Autour du bourg, on trouve donc une foule de fermes et de petits hameaux qui fournissent vivres et fourrage, eux-mêmes entourés d'autres exploitations travaillant à nourrir Berkner. Un endroit idéal si on aime l'agriculture et le calme, et diablement chiant dans le cas contraire.

Eclipse et son porteur, Renoir Gantés-de-Rémillons, vivent dans une ferme perdue dans la campagne, entourés d'hommes travaillant pour Herasmus Victor, le Porteur d'Anathos. En réalité, Eclipse ne fait pas grand-chose ici, attendant simplement le bon vouloir d'Anathos. S'il se rebiffe, s'enfuit ou se retourne contre ses géoliers, Anathos fera tuer la famille de Renoir, et ça, l'Arme ne peut l'accepter.

Libérer Eclipse

À Basseplace, la plupart des gardiens d'Eclipse sont persuadés que les Gantés sont retenus à Néro ou à Glassud, ou même déjà morts. C'est Timon qui amenait les lettres ici, se faisant passer pour un membre de la poste militaire hégémonique. En l'interrogeant ou en examinant ses plans et ses laissez-passer, les joueurs retrouveront donc facilement Basseplace et la ferme.

Quelle que soit l'approche qu'ils tentent - discrète, fûtée, bourrine ou kamikaze - laissez les joueurs s'amuser, en leur rappelant simplement qu'il serait peut-être dangereux de laisser des survivants filer prévenir Anathos. La seule chose que les joueurs ont à faire pour libérer Eclipse, c'est de lui révéler que les Gantés-de-Rémillon sont à l'abri. Toutefois, il serait aussi bon de récupérer quelques renseignements en cours de route, histoire de ne pas rater la fin du scénario.

Notez que si les joueurs attaquent et commencent le massacre sans prévenir Eclipse ni se faire reconnaître, l'Arme et son Porteur risquent de paniquer. En effet, on lui a ordonné de se tenir tranquille et de ne pas faire de vagues, sous peine de perdre sa famille. N'hésitez pas à faire peur aux joueurs en rangeant Eclipse du côté des hommes d'Anathos, jusqu'à ce qu'on lui explique que les otages ne risquent plus rien.

Une fois le combat terminé, Renoir voudra voir sa famille et s'assurer que tout le monde est sain et sauf. Si des gens manquent à l'appel, lui et Eclipse voudront organiser des recherches, ou lancer des secours. C'est une attitude un peu étonnante pour une Arme, mais qui paraîtra assez familière aux PJs, leur rappelant leur propre attitude vis-à-vis des Hadits.

Eclipse finira par reconnaître les Armes, si ce n'était déjà fait, mais s'étonnera de leur apparence étrange - les veines d'or qui les parcourent à présent. Il sera donc temps de se lancer dans une soirée « échange d'histoires » afin de remettre tout le monde à jour. Vous connaissez déjà l'histoire d'Eclipse (cf. Chagar n°94) et le moment est venu de la partager avec vos joueurs. Ayant perdu de vue les Armes des joueurs après son départ du groupe (cf. Prologue, questions 85 et 86), Eclipse voudra en savoir plus sur leur disparition et leur nouveau look. En apprenant la destruction de Glan'drim, Eclipse sera profondément choquée, et partagera visiblement la tristesse des Armes-brisées.

Si les joueurs refusent de raconter leur destin, Eclipse se refermera, craignant une nouvelle manipulation. Au meneur de faire comprendre à l'équipe qu'Eclipse a subi un vrai traumatisme avec la trahison d'Ahtyz / Anathos. C'est d'ailleurs lors de ces échanges que les joueurs apprendront le nouveau nom de leur ennemi, et donc, qu'il est bien mêlé à tout ça et encore actif.

LES PROJETS D'ANATHOS

Avant de jeter les joueurs sur la piste de leur Némésis, laissez-moi vous expliquer un peu la situation et ce qu'Anathos cherche à faire en ce moment.

Comme expliqué dans le Chagar 94, Anathos / Ahtyz est animé d'une haine sans fin contre l'Empire dérigion, depuis la destruction des tribus sekekers lors de la purge de l'Age d'or. L'attente fut longue, et tout ne fut pas facile, mais après plusieurs siècles à ronger son frein, à accumuler contacts et alliés, il est prêt à en finir avec l'Empire.

Il est actuellement porté par un membre du grand conseil vorozion, un ancien militaire nommé Herasmus Victor, conseiller populaire du canton de Belgrano. Son Porteur est un homme emporté, brutal, qui a trouvé en Anathos une âme sœur. Il a intégré sa haine des Dérigions d'autant plus facilement que ce n'est pas une opinion rare dans l'Hégémone. Membre des courants bellicistes du conseil, il fait croire à ses alliés politiques qu'il voyage pour récupérer des infos et des soutiens pour la guerre, mais consacre la majeure partie de son temps à préparer son grand plan.

Depuis qu'il est devenu le porteur d'Anathos, Victor utilise aussi des forces venues de la Mort carmin, ce qui lui a valu quelques ennemis au conseil (où l'Equerre est très représentée, et n'apprécie pas que la Mort carmin se mêle de politique) mais aussi dans la Mort carmin (où certaines Armes les plus agressives ne veulent pas voir la politique salir et souiller leur belle violence pure et impartiale).

Mais Anathos et Victor se fichent de tout ça. Ce qui les intéresse actuellement, c'est d'en finir avec Pôle.

Depuis que les Vorozions ont pris la Citadelle des glaces, et fermé les chemins les plus évidents entre les terres piorades et la côte noire, le conseil a une meilleure perception de ce qui se passe dans le Nord. En particulier, les Vorozions se font maintenant un bien meilleure idée des conflits entre les Piorads et les Dérigions.

Depuis la chute des forts, les pillards piorads ont repris leurs prédations sur le nord de l'Empire. Évidemment, une part de ces attaques se fait vers Pôle, où la richesse et la gloire à conquérir sont immenses, mais où les risques sont aussi bien plus grands. Ce n'est pas forcément suffisant pour arrêter tous les Piorads, mais les voir tous comme des brutes sans cervelles assoiffées de gloire et de combats, serait une grave erreur. Logiquement, une bonne part des groupes de pillards partent donc vers le sud-ouest, contournant les Prudences pour s'abattre dans les terres moins protégées de Sourti, poussant parfois jusque dans le Zathénais ou le sud du Centrepôle. Cette routine est bien en place aujourd'hui, et ne satisfait pas du tout Anathos. Son plan consiste donc en un magnifique coup de pied au cul donné aux Piorads, histoire de les remotiver un peu.

La chute de la citadelle

Les Piorads sont des guerriers redoutables, tout à fait capables de jauger un ennemi. Ils ont compris depuis longtemps que la citadelle des glaces était quasi-imprenable par des méthodes conventionnelles. Toutefois, cela n'empêche pas de s'amuser et de garder l'ennemi en éveil, en jouant un peu des muscles. Régulièrement, des troupes piorades s'assemblent à portée de la citadelle des glaces pour l'attaquer, tester ses défenses, justifiant ainsi de longues beuveries viriles entre les clans assemblés pour cette attaque.

Les Piorads appellent ça « la danse de Beorden », en souvenir d'un des premiers grands chefs tombés lors de ces attaques, et cela fait des décennies que cette tradition stupide perdure.

Il y a peu, un noble dérigion a contacté des chefs piorads pour leur proposer un petit défi : un véritable combat, entre les tribus piorades et une troupe dérigionne, agressant la citadelle en tenaille. Une fois les Vorozions écrasés, leurs troupes s'affronteraient, et le vainqueur pourrait revendiquer la citadelle pour lui-même. Quelques Nordhs ont même étaient conviés, provoquant un rassemblement inédit pour une « danse ». Sauf que l'offre ne vient pas d'un Dérigion, mais d'Anathos, via plusieurs alliés au sein de la Mort carmin, et de quelques espions du conseil de Néro à Pôle ou dans le Nord piorad. Le but du traître est de provoquer une attaque sans précédent sur la citadelle, et d'aider à sa chute. Une fois la citadelle aux mains des Piorads, et avant qu'ils s'étonnent de l'absence des Dérigions, Anathos tuera la quasi-totalité des Piorads dans une tempête de fluide déclenchée par Eclipse.

Lorsque d'autres Piorads viendront voir ce qu'il s'est passé, ils trouveront la citadelle à terre, et une ribambelle de chefs morts dans des circonstances franchement douteuses. De quoi relancer, avec un peu d'aide des alliés d'Anathos, une belle rage anti-dérigionne dans le Nord, et provoquer une vraie reprise des attaques piorades sur Pôle.

Cela fournira à Anathos et ses alliés politiques une occasion en or de relancer l'effort de guerre vers Pôle, afin de profiter des attaques piorades. Avec deux fronts aussi proches, la capitale impériale ne tiendra pas longtemps, d'autant qu'Anathos prépare aussi quelques surprises pour déstabiliser la ville de l'intérieur.

RAPPELS CULTURELS SUR LA CHAÎNE DES FORTS ET LA CITADELLE DES GLACES

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 égase.

(...)

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).

(...)

En 820 dN les légions de l'Hégémone attaquèrent la citadelle des flots cendrés. Les historiens de Pôle racontent que les courageux défenseurs dérigions 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.

[Pour une version complète et détaillée, relire les Chagars 64 et 65]

LA VENGEANCE A PORTÉE DE MAIN

À présent, les joueurs savent qui est leur ennemi et où le trouver. Si Ahtyz était perdu dans les brumes du temps, Anathos est bien connu, et son Porteur, le puissant Herasmus Victor, est facile à localiser. Le souci, c'est qu'en tant que conseiller, il est protégé et dispose de moyens considérables.

Heureusement, si les joueurs font leur travail, il leur reste une belle piste à exploiter. En effet, la date de « la danse de Beorden » est tout proche, et les choses sont en train de se lancer. Victor, avant de partir lui-même vers le nord en bateau, a envoyé des messages à plusieurs alliés qui doivent se rassembler à la citadelle des glaces. Et évidemment, il a envoyé des ordres à ses hommes de Berkner et Basseplace.

Que les joueurs soient à Berkner, juste après la libération de la famille, ou à Basseplace avec Eclipse, ils verront arriver un messenger rapide, qui demandera à parler au chef de l'équipe locale (Timon à Berkner, et un certain Alicius à Basseplace). Il sera facile de récupérer le message en bluffant, baratinant ou massacrant le messenger.

La missive est assez simple, donnant les ordres suivants aux deux groupes :

Message (1) reçu à Berkner – *Rassemblez le groupe, embarquez les Dérignons, et partez vers la citadelle des glaces en louant un bateau. Débarquez à Selgrive, et entreposez la famille là-bas, en laissant une garde minimale. Emmenez Dame Hélène à la citadelle, et faites-la entrer discrètement. Je vous retrouve là-bas. (HV)*

Message (2) reçu à Basseplace – *Rassemblez le groupe, embarquez le Dérignon et son Arme, et partez vers la citadelle des glaces en passant par le Grondeux. Présentez les documents joints à la garnison, et prenez possession du chariot et des marchandises. Emmenez tout ça à la citadelle, et stocker tout discrètement dans une des remises. Ne laissez pas les gens de la citadelle fouiller le matériel. Vous avez toutes les autorisations nécessaires dans les enveloppes jointes ! Je vous retrouve là-bas. (HV)*

À vous de décider quand les PJs recevront le message, selon les actions des joueurs et l'ambiance que vous voulez donner. Leur balancer la lettre à Berkner, avant même qu'ils ne sachent tout de cette histoire, peut être un bon moyen de les noyer un peu. Si vous voulez les épargner, attendez qu'ils aient bien fini de ratisser la région, ou qu'ils soient un peu en panne de pistes à exploiter.

EN ROUTE !

Le (HV) dans la signature des lettres est plus que probablement Herasmus Victor, et les joueurs ont donc à présent une piste vers leur adversaire et leur vengeance. Il ne sera peut-être pas facile de lui tomber dessus dans un endroit comme la citadelle, mais ce sera toujours plus facile qu'à Glassud ou Néro. Et puis, si vos joueurs sont fichus comme la majorité des curieux maladifs qui hantent les tables de France, il devraient vouloir savoir ce que mijote leur ennemi avant de lui arracher la tête, juste au cas où.

Aux joueurs de choisir leur route, même si la piste du Grondeux paraît plus alléchante au premier abord.

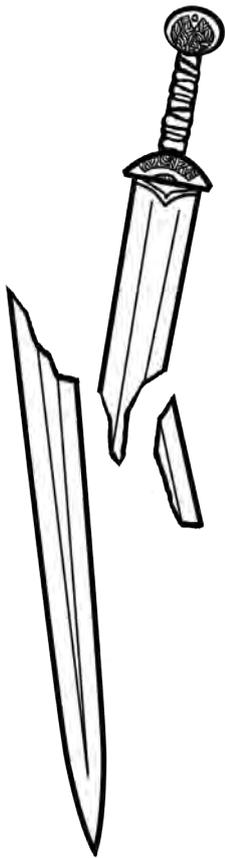
Le Grondeux

Un village, à peine assez peuplé pour justifier un nom, et un bouge si miteux que les voyageurs campent parfois à l'extérieur de l'enceinte juste pour échapper à l'odeur de la bière. Son seul intérêt est un pont qui permet de passer une grosse rivière. À cause de cela, la légion a décidé de stocker un peu de matériel destiné aux troupes qui combattent dans les Crêts. La garnison, située à quelques kilomètres du Grondeux, est un petit village de tentes et de maisons en bâti léger ; c'est une sorte de camp disciplinaire ou les autorités militaires de la région assignent les flemmards, les fortes-têtes

et les incapables sans piston. Lorsqu'ils n'ennuient pas les gens du village, ils surveillent vaguement une quinzaine d'entrepôts où l'armée garde ses stocks.

Dans celui que désigne les documents récupérés par les joueurs (message 2), on trouvera un chariot bâché rempli à raz bord de matériel divers.





Les caisses soigneusement fermées et empilées – certaines sont même scellées par des nœuds de cuir ciré – contiennent plusieurs choses intéressantes :

- Des uniformes dérigions. Un examen précis révélera que certains de ces uniformes ont été pris sur des cadavres, puis soigneusement réparés.
- Un équipement de cavalerie complet, permettant de harnacher un cheval à la mode dérigione. C'est un matériel de bonne qualité, mais un œil éduqué pourrait s'apercevoir que ce n'est qu'une copie, probablement d'origine vorozione (métal et travail du cuir parfait, mais pas assez de décorations, et finitions pas assez raffinées).
- Des armes en vrac, presque toutes d'origine ou dans un style dérigion.
- Des klidors (la monnaie piorade) en bonne quantité. Pas de quoi se payer un royaume, mais assez d'argent pour faire tourner la tête à une bande d'aventurier. Les sommes sont réparties en quinze sachets, qui ne semblent pas contenir les mêmes montants, et numérotés à la craie. Une liste au fond du coffre fait correspondre ces sacs à quinze noms, aux sonorités piorades.

Vous l'aurez compris, le matériel est destiné à maquiller la scène après la tempête afin que les Piorads qui découvriront le massacre ne doutent pas de l'identité des coupables.

Selgivre

Le petit port de Selgivre est situé à l'extrême nord-ouest de la côte noire, et constitue la dernière véritable présence de la population vorozione dans le secteur. En parlant de population, celle-ci descend exclusivement de colons forcés par la misère ou la justice à s'installer dans le coin. Ce n'est pas forcément un bon départ, et même après plusieurs générations, les gens ici ne portent pas le conseil dans leur cœur.

Le village est coupé en deux, avec la plus grosse partie située au sommet de hautes falaises, et l'autre sur une grève rocailleuse, étalée le long de massifs pontons de pierre. Les deux secteurs sont reliés par deux escaliers taillés dans la falaise, longs et fatigants. Il existe aussi un monte-charge plus reposant, actionné par une paire de polacs et un ingénieux système d'échange de poids, mais il est souvent en cours d'entretien, quand ce ne sont pas les bêtes qui sont au repos.

Le port et les pontons paraissent un peu surdimensionnés au premier coup d'œil. En réalité, si un tiers est occupé par les pêcheurs de Selgivre, le reste est à disposition de l'armée. C'est en effet ici que débarquent les troupes envoyées dans les Crêts, et celles qui remplissent la citadelle des glaces et les fortins qui dépendent d'elle.

Selon la manière dont se présentent et agissent les joueurs, Selgivre peut être un endroit assez agréable à vivre, même juste en passant. En revanche, si les joueurs abusent des laissez-passer d'Herasmus Victor, ils risquent de s'attirer de sales regards, et de consommer autant de salive que de bière à l'auberge.

VOYAGER VERS LA CITADELLE

Papiers s'il-vous-plaît !

Grâce aux papiers envoyés par Herasmus Victor à ses hommes (laissez-passer, lettres de créances, ordres de mission...) le voyage vers la citadelle devrait être assez simple. Sauf que ça, les PJs ne le comprendront peut-être pas. En effet, pour déchiffrer tout ça et se faire une bonne idée des droits et facilités que donnent les documents, il faudra un Porteur capable de lire, comprendre et utiliser ces lettres.

Même si tout cela paraît évident aux joueurs, rappelez-leur que les Armes et leurs Porteurs n'ont pas forcément la même expérience de la folie administrative qu'un français moyen.

Les solutions évidentes peuvent être de chopper un Porteur adapté, s'il n'y en a pas déjà un dans le groupe, ou de demander de l'aide aux Gantés. Même si ce ne sont pas des Vorozions, la plupart ont l'expérience de l'administration, quoique celle de Pôle soit un peu moins tentaculaire et tordue.

Les Gantés-de-Rémillons

Puisqu'on parle d'eux, les Gantés ont de fortes chances d'accompagner les joueurs dans ce voyage. En effet, Renoir et Éclipse refuseront de les laisser seuls en terres voroziones, ou de les renvoyer vers Pôle sans escorte. Si les PJs décident de les ramener eux-mêmes à Pôle, ils risquent de rater la fin de l'histoire, et pire, de perdre la piste d'Anathos.

Il existe donc plusieurs solutions :

- Trimballer la famille tout du long (avec les risques, les ennuis ou parfois les avantages liés).
- Trouver une planque à la famille (dans un village pas trop dangereux, peut-être même à Selgivre comme suggéré par Victor ?).
- Renvoyer tout ce petit monde en terres dérigiones, avec une escorte payée sur les fonds des joueurs (les Gantés n'ont pas un sous sur eux), mais Renoir et Éclipse voudront alors que tout ça soit soigneusement préparé et n'accepteront pas une solution improvisée ou visiblement dangereuse.

LA CITADELLE DES GLACES

ANATHOS / AHTYS

Puissance : 3

Type et composition : selon les choix de vos joueurs lors du prologue

Bonus :

Aspects :

Autorité brutale 4

Équitation 3

Force surhumaine 4

Pillage 3

Tactiques d'escarmouche 3

Pouvoirs :

Aspect critique : Force surhumaine 3

Brouillard 3

DSD : jet de flamme 4

DSI : choc 3

Projection 4

Limitations :

Désir exacerbé : violence 2

HÉRASMUS VICTOR

Conseiller vorh et militaire
plein de haine 4/7

Spécialités II - Combat en formation,
Lois de l'Hégémone, Règles de la
légion, Volonté inflexible

Extra I4 - Discours enflammé,
Tactiques et plans retords

Équipement : plastron métallique et
protections de cuir (Pr 3), Anathos,
Dague (Me 1, Co 1), deux légionnaires
gardes du corps (bonus de coop +4)

La citadelle est une forteresse massive, un vestige de la vieille chaîne des forts déri-gione. Elle fut prise par les Vorozions en 820 dN, et sert à défendre la côte noire contre les pillards piorads. Elle se trouve à une quinzaine de kilomètres de la côte, dans une zone de chaos rocheux hérissée de petits pics et de monts abrupts. Le secteur est l'un des moins praticables de la zone des forts, et la forteresse et huit fortins mineurs suffisent à bloquer totalement le passage Nord-Sud sur tout le secteur. La citadelle reste tout de même la clé du dispositif, et son contrôle est essentiel pour les vorozions.

La citadelle est située dans une passe, entre un pic élevé à l'ouest, et une longue série d'éperons rocheux à l'est. Le jeu des échos et du relief fait qu'on entend le bruit de la mer jusqu'à la citadelle, amplifié par un cirque profond à proximité. Il est probable que le son soit surtout celui du vent, mais l'illusion est assez troublante, et la plupart des gens imaginent la mer beaucoup plus près qu'elle ne l'est.

La citadelle est un bel exemple de l'art militaire déri-gion, quoique franchement ancien. Les Vorozions ont un peu modifié les lieux, mais sans trop toucher à la structure pour ne pas risquer de catastrophe. Le résultat final est opérationnel sans être fantastique. L'habitude des Vorozions de « tout raser pour reconstruire mieux » a été évitée ici, pour que les Piorads n'en profitent pas pour raser le chantier et prendre le contrôle des lieux. Heureusement, au final, entre la situation de la citadelle et les effectifs bien entretenus, l'endroit reste facile à défendre et la sécurité du Sud est assurée.

Une fois sur place...

À leur arrivée, les joueurs devront choisir leur approche. Il sera facile d'apprendre qu'on attend le conseiller Herasmus Victor, mais qu'il n'est pas encore arrivé. Cela laisse la porte ouverte aux joueurs pour se renseigner, comprendre ce qui se passe, et se préparer pour l'arrivée d'Anathos / Ahtyz.

Il est inutile de malmenager vos joueurs lors de cette partie – à moins qu'ils n'aient ça bien sûr. Ils ont des laissez-passer et des documents signés par un conseiller, probablement une histoire bien rodée durant leur voyage, aussi devraient-ils passer sans trop de soucis. Notez tout de même ce qu'ils disent, afin de leur filer des sueurs froides s'ils se trompent ou racontent des choses contradictoires ou invraisemblables. Les officiers de la garnison ne sont pas des gens très importants, sinon ils seraient affectés dans un coin moins froid et déprimant. Ils n'ennuieront pas les « envoyés d'un conseiller » pour de menues erreurs, mais si les joueurs se laissent aller, amusez-vous à leur mettre un sergent méfiant sur le dos, pour voir comment ils s'en débrouillent.

En attendant l'arrivée d'Herasmus et Anathos, les joueurs peuvent préparer leur plans, ou enquêter pour comprendre ce que prépare leur ennemi. Pour cela, il y a quelques pistes sur place.

■ Une partie de la Garnison a été remplacée il y a quelques mois, sur ordre du conseil. Les officiers partis étaient surtout des gens bien notés, et quelques soldats pistonnés rappelés vers une meilleure affectation. Ce n'est pas un fait rare, mais là, ce fut un coup dur pour le commandant de la citadelle, qui a pris l'affaire comme une punition. Il faut dire qu'il broie du noir en ce moment, ayant appris le décès de son épouse et de son vieux père, retrouvés morts dans un lit d'auberge... ensemble. Le chagrin, la honte et l'incompréhension peuvent en faire un PNJ amusant ou déprimant, selon l'humeur des joueurs.

■ Les guetteurs et les éclaireurs qui sortent parfois au nord ont découvert la présence d'un important camp de Piorads dans une vallée proche. C'est évidemment les préparatifs de l'attaque fomentée par Anathos et ses alliés, mais les Vorozions n'en savent rien. Ils sont persuadés que ce sera une danse comme les autres, stupide et inutile, sans aucune chance de prendre pied dans la forteresse.

Il est possible que les joueurs décident d'aller voir ce que veulent les Piorads. C'est un très bon moyen de comprendre ce qui se prépare, à condition de ne pas arriver en bourrin, ou de le faire avec assez de panache pour impressionner les chefs présents. Les Piorads ne révéleront pas facilement ce qui se prépare – les PJs pourraient être des espions vorozions – mais si les PJs en disent assez, ou manœuvrent bien, il reste possible de s'en faire des alliés.

Le meilleur atout des joueurs dans cette affaire, ce sont les klidors trouvés dans le chariot et la liste de noms. En effet, cet argent est là pour payer les services rendus par divers conseillers, proches ou amis des chefs piorads, afin de les entraîner dans cette danse mortelle. Si les chefs voient cette liste et croisent leurs infos, ils comprendront qui sont les gens de la liste et leur rôle dans l'affaire. Autant vous dire que les choses se passeront mal pour les traîtres, qui révéleront vite qu'un Vorozion a tout organisé, et qu'il travaille pour des Armes-Dieux (il s'agit donc de Victor et de la Mort carmin).

Selon les actions des joueurs et les discussions, les Piorads pourraient décider d'annuler la danse, ou de la lancer tout de même, mais en sachant qu'un piège les attend quelque part.

VENGEANCE !

Herasmus arrivera à la citadelle avec une vingtaine de légionnaires – des soldats entraînés et solides – et trois Porteurs mineurs, tous membres de la Mort carmin. Cette équipe est là pour aider à la mise en route du plan final et tous, Porteurs et légionnaires, sont fanatiquement dévoués à Anathos.

La rencontre se fera bien-sûr de façon très différente selon le plan conçu par vos joueurs. La fin de ce scénario est ouverte, mais c'est à vous, meneur, de vous assurer que, si c'est possible, les choses finissent en combat, et que cela se passe aussi violemment et horriblement que possible.

Les retrouvailles

En voyant les Armes-brisées, Ahtyz deviendra fou furieux, et commencera à hurler sa haine à la face du monde. Rappelez-vous, pour bien jouer cette Arme, que tout est de la faute des autres :

- Ce sont les Armes des PJs qui ont détourné Gland'rim de lui, ont brisé leur amour, et au final, ont provoqué la mort de SA bien-aimée. Toute autre version est un mensonge répugnant qui doit être puni !

- Le plan en cours est une juste vengeance, qu'Ahtyz exerce au nom des Sekekers sur les Dérignons. En intervenant, les Armes-brisées font encore la preuve de leur manque de cœur et de leur méchanceté.

- L'enlèvement des Gantés-de-Remillons ? Une nécessité pour convaincre Eclipse de faire sa part du travail, au lieu de geindre sans arrêt sur son malheur.

Final explosif ?

Selon les groupes, les Armes pourraient avoir déjà prévu ce qu'elles veulent faire d'Ahtyz, ou se retrouver soudain avec le problème une fois son Porteur mort. Rappelons tout de même que la solution la plus simple (le jeter à la mer dans la baie de la dent tout proche) signifie se promener avec un Remord 3 pour le reste de la campagne. Courageux, mais pas forcément malin.

Eclipse pourra proposer une solution : emmener Anathos dans les monts rocheux à l'ouest, et déclencher un tempête pour l'ensevelir. C'est à peine mieux que de le mettre à la mer, mais au moins il lui restera une chance de revoir le jour, et comme le dira Eclipse « C'est ce qu'il m'a demandé, après tout... ». Côté motivation, en plus de la revanche qu'il prend, Eclipse veut participer à venger Gland'rim, à qui il était aussi attaché. Du point de vue des PJs, cela signifie surtout une belle vengeance, sans supporter eux-mêmes le poids du remord.

Si les joueurs valident cette solution, Eclipse partira avec l'Arme, et quelques heures plus tard, on entendra un orage se lever à l'ouest. Il se déchaînera plusieurs heures durant, avant qu'un fracas de fin du monde ne secoue le sol. Au matin, tout sera calme, quand il reviendra à la citadelle retrouver ses amis.



Et si mes joueurs la jouent différemment ?

Comme vous l'avez vu, il n'est pas possible de négocier ou de discuter avec Anathos. Avec tout le mal que lui ont fait les joueurs, on peut le comprendre, le pauvre...

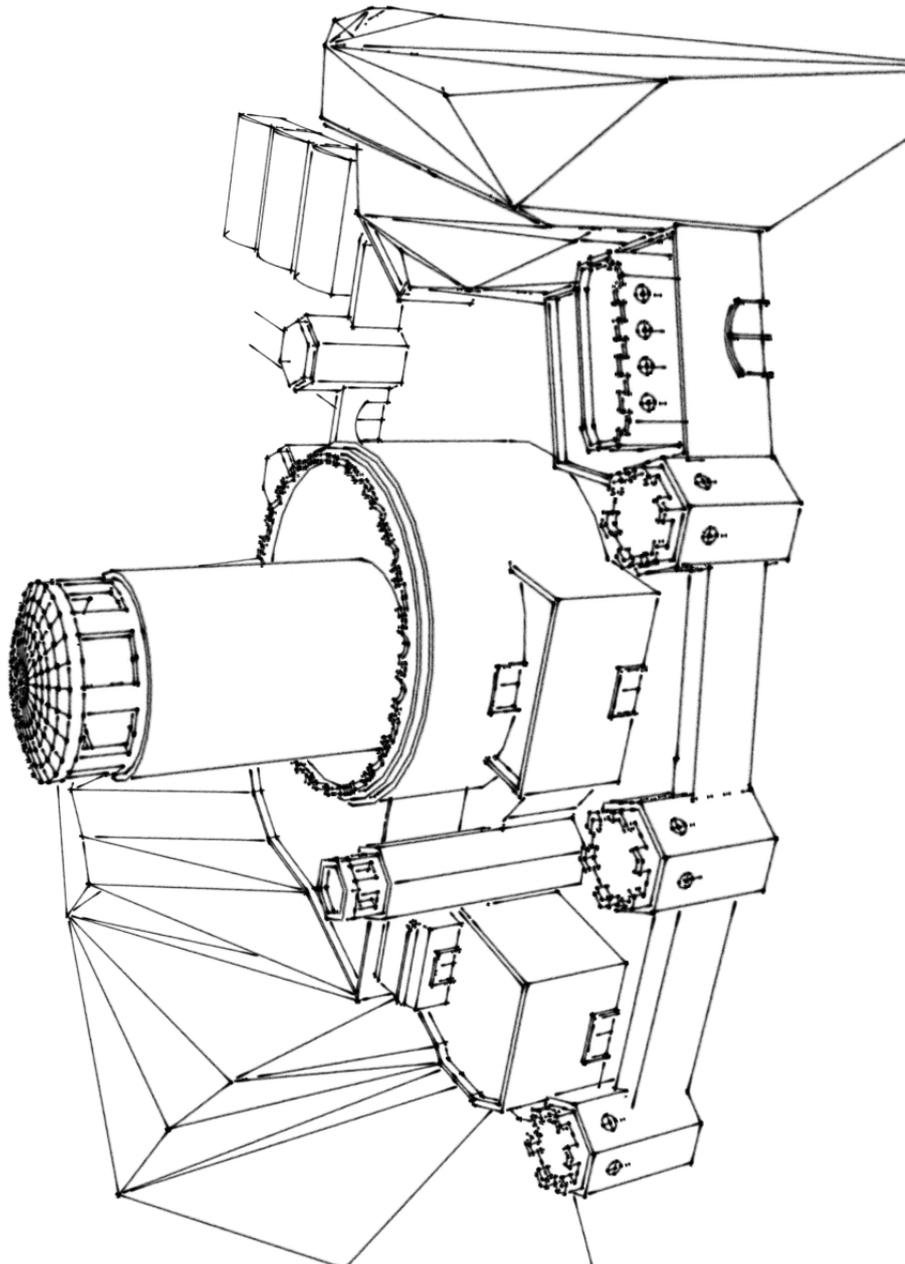
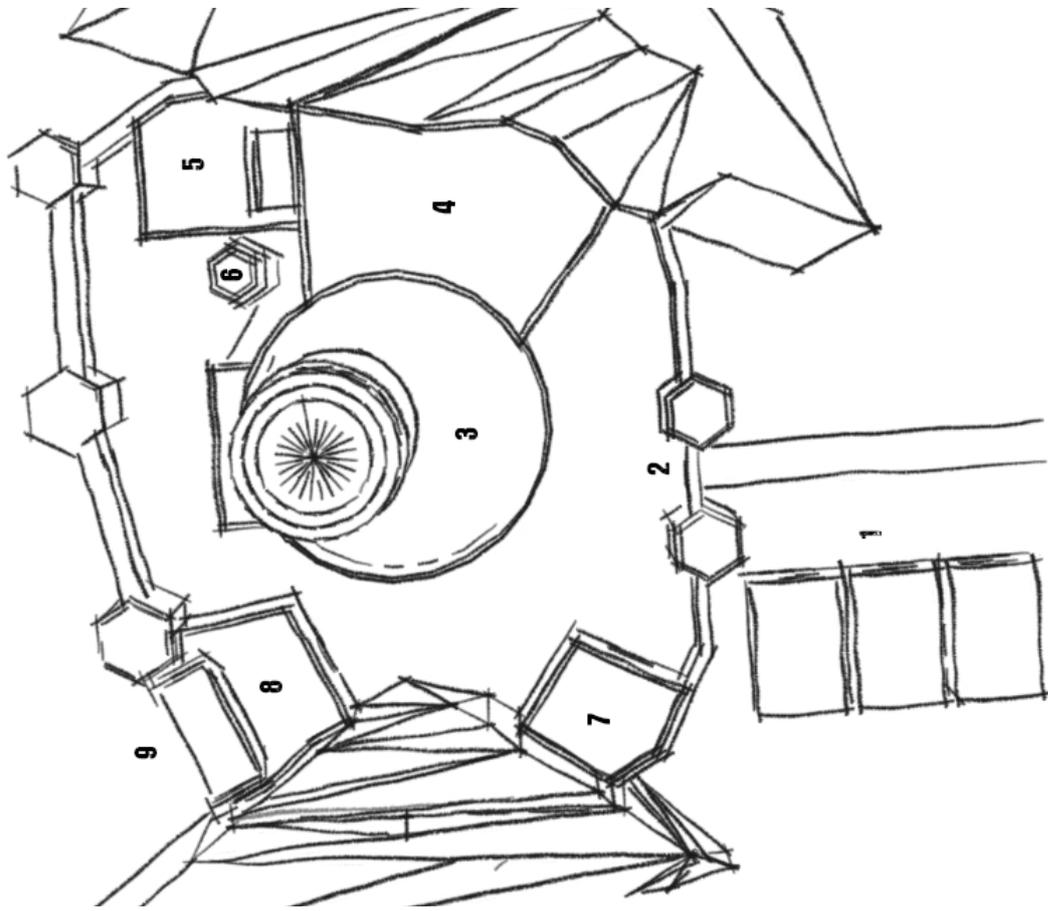
En revanche, il est possible de gérer la fin de ce scénario sans grande bataille, sans mort à la pelle et sans charge de chagars, bave aux lèvres et crocs en avant. C'est dommage, mais possible.

La seule chose que les Armes ne peuvent pas éviter, logiquement, c'est le moment de la vengeance. Avec le prologue en tête, les joueurs devraient être suffisamment remontés pour en vouloir à mort à Ahtyz. Certains seront peut-être même tentés de réellement le jeter à la mer pour « valider » leur besoin de venger Gland'rim. C'est terriblement chaud, mais pourquoi pas, tant que les joueurs sont conscients du défi.

Dernière possibilité : renoncer à la vengeance, pour rendre hommage à Gland'rim par la bonté et non par la colère. C'est une solution magnifique, parfaite, mais aussi l'assurance que les joueurs auront à présent une Némésis folle de rage sur le continent, frustrée et persuadée d'être la victime de toute cette histoire, déjà à la recherche d'un moyen de les anéantir.

LA CITADELLE

- 1 - Les remises
- 2 - Porte Sud
- 3 - Le donjon
- 4 - Quartiers militaires
- 5 - Salles d'armes et forges
- 6 - Tour attentive
- 7 - Écuries et cabots
- 8 - Bloc de garde
- 9 - Voie du Nord



ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°97 - 14 DÉCEMBRE 2016

La fin d'année approche, et avec elle ses vacances, ses fêtes, et la joie des indigestions de foie gras et de bons sentiments. Que vous soyez athées ou crédules, ravis de cette pause ou terrifiés à l'idée des repas de familles, l'équipe vous souhaite de bonnes fêtes et vous propose une pensée positive : 2016 est bientôt fini. Attention ! Je ne dis pas que la cuvée 2017 sera meilleure, mais franchement, la fin de 2016, c'est déjà une raison de faire la fête non ?

Et pour finir, sur un sourire, même jaune, vous rappelez-vous de cet adorable même, que la plupart d'entre nous ont relayé il y a un an de ça ? Ce qu'on était cons en ce temps-là ...

2016
JOIE

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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



SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – BONUS #1

Voici un Chagar « complément » pour le scénario n°1 d'Éclats de lune. Il contient les nouvelles d'introduction permettant d'amorcer le scénario avec n'importe laquelle des Armes-brisées(1). Pour rappel, ces nouvelles sont destinées à relancer la campagne après que les Armes des joueurs aient été « détruites » à la fin du prologue.

Toutes les nouvelles commencent de la même manière, avec les Armes s'éveillant à cause d'une voix qui « dérange » le fluide et les tire de leur sommeil millénaire. Puis, dans chacune d'elle, une des Armes des joueurs utilise un pouvoir exotique pour attirer l'attention des mortels et retrouver la lumière du jour.

Vous n'utiliserez évidemment qu'une seule de ces nouvelles, que vous choisirez parmi celles disponibles selon la composition de votre groupe.

Le n°92 du Chagar contient toutes les infos utiles sur ce redémarrage, ainsi que sur les pouvoirs spéciaux des Armes-brisées. Gardez-le sous la main ; il répondra sûrement aux questions que vous pourriez vous poser en lisant cette petite série de textes.

CONCERNANT LES NOUVELLES

Le début de chaque nouvelle (la colonne de gauche) est la même pour chaque texte, puisque c'est la « voix dans le fluide » qui met un terme au coma des Armes-brisées. Puis l'une d'elles, dans les sursauts du réveil, utilise inconsciemment son tout nouveau pouvoir. Elle le fait sans aucun Porteur, dans une anomalie de fluide qui ne s'expliquera que bien plus tard.

Voici des explications sur l'usage de chaque pouvoir dans les nouvelles. Je me permets de vous conseiller de ne lire cette page qu'une fois que vous aurez lu les nouvelles, histoire de ne pas vous auto-spoiler ces petites histoires.

- Vous avez lu les nouvelles ? C'est bon ? Alors on commence...

La brute se contente de déclencher explosion sur explosion dans la grotte et la vallée proche, ce qui attire l'attention des gens du village. C'est simple, un peu bourrin, mais diablement efficace.

La curieuse évoque son pouvoir de forme brumeuse, sans même un Porteur pour l'assumer. C'est donc une forme spectrale de fluide pur qui apparaît, et commence à fouiner dans le village, jusqu'à attirer l'attention d'un Porteur potentiel.

La furtive utilise son pouvoir pour semer l'oubli et la confusion dans le village. Cela aurait pu être un joli ratage, si une gamine n'avait pas été dans une vallée proche en train de surveiller ses bêtes. L'Arme réussit à lui passer des images plus claires, plus complètes, afin de l'attirer vers la grotte où sont cachées les Armes-brisées.

L'idéaliste utilise l'écuyer pour « aider » un jeune du village. En réalité, elle le stresse et lui promet monts et merveilles jusqu'à ce qu'il soit prêt à risquer sa vie pour s'emparer d'une Arme-Dieux

La malsaine relève un cadavre dans une vallée proche, et le charge de la ramener aux humains les plus proches. Le Mort-levé met déjà quelques jours à la retrouver et à l'extraire des décombres des cavernes. Puis il se met en route vers les vallées basses. Après quelques jours d'errance, il trouve enfin un village, où il accomplit son devoir en posant sa maîtresse dans les mains d'un vivant.

La manipulatrice instille dans les esprits des villageois des motivations brutales et irrésistibles, provoquant les fièvres décrites dans la nouvelle. Aussitôt que des gens s'approchent suffisamment, elle joue plus précisément de leurs envies et de leurs peurs, afin de les attirer vers la grotte et les Armes-brisées.

(1) Toutes les Armes ... sauf une. Je n'ai pas encore trouvé d'idée satisfaisante pour la prédatrice, et vous ne trouverez donc pas sa nouvelle dans ce Chagar. Normalement, cela ne devrait bloquer que les groupes d'une seule personne, ce qui en termes de logique comme de lexique ne doit pas être bien facile à trouver.

LES ARMES-BRISÉES (LA BRUTE)

Le silence existe. Il n'est pas fait de vide, de ténèbres froides où l'on se perd en agitant les bras. Il est lourd, écrasant. Au fil des siècles, il devient la chose la plus pesante au monde, et on s'effondre sous son poids.

Un grondement dans le lointain, comme un râle...

À mesure que le temps passe, le silence roule, court sur les souvenirs, les érode comme l'eau sur la pierre. Peu à peu, on oublie les noms, les visages. Les histoires restent, mais se tordent et s'affinent. Comme les cadavres, les victimes, il n'en reste que les os, grandes lignes qui attachent des morceaux de plus en plus flous. Un jour, même ces os disparaissent, et on ne voit qu'un trou, un vide, et de vagues impressions.

Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.

Quelques sensations restent aussi. La douleur. La perte d'une sœur, d'un amour. Le poison brûlant de la trahison.

Et l'étonnement de vivre. Écrasé sous le poids du temps, lourd de torpeur, de peur stagnante, dans l'attente glacée de la morsure du véritable Néant. Mais rien ne vient.

La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur. Le froid et le silence reculent.

« ... revenu ! Je te sens ! »

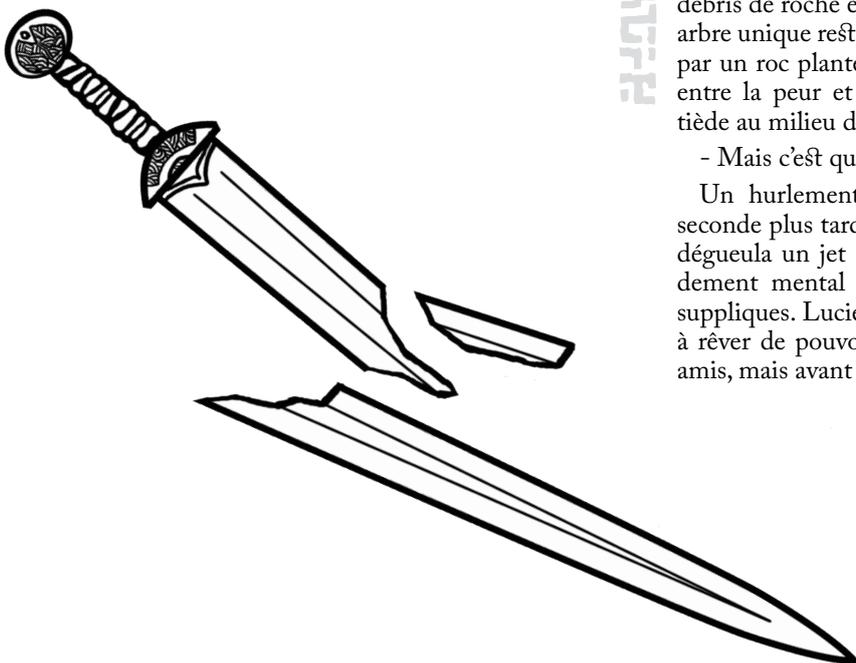
Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand elles essaient de reconnaître cette résonance.

Elles ? Oui ! La sensation soudaine d'être plusieurs, de sentir des présences, brise le froid glacial. Elles se tendent l'une vers l'autre dans les ténèbres du tombeau.

« Viens à MOI ! »

Le temps est revenu. Le silence est brisé. La torpeur se lève doucement, à mesure que la voix au loin s'apaise, et que des murmures résonnent de plus en plus près. Des esclaves. Des alliés. Des Porteurs. Le Néant peut attendre.

• • •



Le village était calme à cette période de l'année. Une fois les moissons faites et les vergers vidés, il ne restait qu'à attendre l'hiver pour pouvoir vraiment se plaindre du froid, et goûter les gnôles tout juste tirées. C'était le genre d'ennui tranquille, presque confortable, sur lequel on grogne sans trop y croire, et qu'on regrette aussitôt qu'un peu d'animation le brise.

Quand le tonnerre décida de s'inviter presque chaque nuit, sans qu'aucun orage ne noircisse le ciel, cela n'inquiéta pas grand monde. Comme dit le proverbe « Chien qui grogne sans mordre... bah y mord pas, déjà, et c'est pas mal non ? Tu préférerais qu'y morde ? ».

Quand les grondements redoublèrent et résonnèrent de jour comme de nuit, on s'inquiéta davantage. Était-ce un mauvais présage ? L'annonce d'un danger ? Les vieux se mirent à parler des temps anciens, quand le ciel restait à sa place, que les orages étaient de vrais orages, et que les jeunes étaient plus respectueux. Rien ne changea vraiment, mais entre les sommeils troublés, la lassitude des uns et les râleries des autres, l'ambiance au village devint une ragoût malsain menaçant de déborder.

Un soir, à l'auberge, les choses dégénérent et les discussions tendues finirent en bataille rangée. Par miracle, il n'y eut aucune victime, si on exemptait la vaisselle, une table bancal et quelques nez aux profils rectifiés ; mais les choses ne pouvaient continuer ainsi. Le chef désigna quelques volontaires pour monter dans les hautes vallées, voir d'où venaient ces bruits étranges. Trois expéditions partirent donc, chacune vers l'un des pics les plus proches, espérant tomber sur un cul de sac et laisser aux autres les honneurs, les mystères et les dangers.

Ce fut Lucien qui trouva la grotte. À peine entrés dans la passe des Druhs, lui et son groupe furent frappés par un fracas roulant entre les falaises. De si près, ce n'était plus un simple tonnerre, mais le hurlement d'une bête de roche crachant sa rage. Les villageois répondirent par des couinements de terreur, se jetant en tout sens au sol ou dans les fourrés. Quand Lucien parvint à se relever, ignorant de son mieux son pantalon humide, il était seul. Au loin, les pas rapides de ses « compagnons » traçaient la voie vers le village. Dégoûté par leur couardise, vexé, surtout, d'avoir été abandonné là dans sa flaque, il choisit de continuer.

Au soir, il parvint devant la gueule fumante d'une grotte à moitié effondrée. Partout devant la bouche du caveau, des débris de roche étaient éparpillés dans une herbe noircie. Un arbre unique restait, dénudé et roussi, la tête basculée de biais par un roc planté là, à trois mètres de haut. Lucien, partagé entre la peur et la stupéfaction, s'effondra sur une souche tiède au milieu des gravas.

- Mais c'est quoi... cette connerie ? gémit-il.

Un hurlement de colère résonna dans sa tête, et une seconde plus tard, alors qu'il se jetait dans un fossé, la grotte dégueula un jet de flammes et de pierres brisées. Le grondement mental continuait, mêlant menaces, promesses et suppliques. Lucien compris soudain - une Arme - et se mit à rêver de pouvoir, de gloire, de vengeance sur ses mauvais amis, mais avant toute chose, d'un pantalon sec et propre.

LES ARMES-BRISÉES (LA CURIEUSE)

Le silence existe. Il n'est pas fait de vide, de ténèbres froides où l'on se perd en agitant les bras. Il est lourd, écrasant. Au fil des siècles, il devient la chose la plus pesante au monde, et on s'effondre sous son poids.

Un grondement dans le lointain, comme un râle...

À mesure que le temps passe, le silence roule, court sur les souvenirs, les érode comme l'eau sur la pierre. Peu à peu, on oublie les noms, les visages. Les histoires restent, mais se tordent et s'affinent. Comme les cadavres, les victimes, il n'en reste que les os, grandes lignes qui attachent des morceaux de plus en plus flous. Un jour, même ces os disparaissent, et on ne voit qu'un trou, un vide, et de vagues impressions.

Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.

Quelques sensations restent aussi. La douleur. La perte d'une sœur, d'un amour. Le poison brûlant de la trahison.

Et l'étonnement de vivre. Écrasé sous le poids du temps, lourd de torpeur, de peur stagnante, dans l'attente glacée de la morsure du véritable Néant. Mais rien ne vient.

La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur. Le froid et le silence reculent.

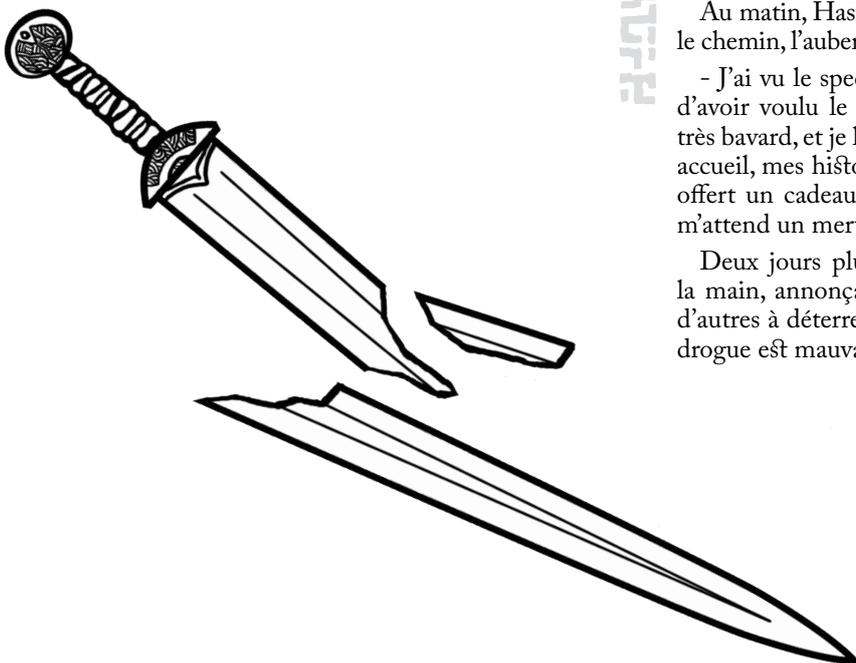
« ... revenu ! Je te sens ! »

Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand elles essaient de reconnaître cette résonance.

Elles ? Oui ! La sensation soudaine d'être plusieurs, de sentir des présences, brise le froid glacial. Elles se tendent l'une vers l'autre dans les ténèbres du tombeau.

« Viens à MOI ! »

Le temps est revenu. Le silence est brisé. La torpeur se lève doucement, à mesure que la voix au loin s'apaise, et que des murmures résonnent de plus en plus près. Des esclaves. Des alliés. Des Porteurs. Le Néant peut attendre.



Le village était calme à cette période de l'année. Une fois les moissons faites et les vergers vidés, il ne restait qu'à attendre l'hiver pour pouvoir vraiment se plaindre du froid, et goûter les gnôles tout juste tirées. C'était le genre d'ennui tranquille, presque confortable, sur lequel on grogne sans trop y croire, et qu'on regrette aussitôt qu'un peu d'animation le brise.

En matière d'animation, l'apparition du spectre fut un peu plus que les villageois n'en avaient demandé.

Ce n'était pas un spectre comme dans les histoires. Il ne tuait pas les gens dans une étreinte glacée ; il ne hurlait pas sa colère dans le vent ; il était là simplement, et pour les habitants du Vaseux, c'était pire que tout. Un spectre hurleur assassin, c'est moche, mais c'est normal. Surtout, comme le dit la comptine, « Spectre se tue, percé de fer, battu au bois, brûlé de bon feu ! ». Alors que celui-ci, rien n'y faisait.

Mêto l'aubergiste le trouva chez lui, une nuit, fouillant dans les placards, jetant au sol poêles et pots. Saisissant la pelle à marron, un bel outil de fer dont Mêto s'était déjà servi sur un ou deux mauvais clients, il l'abattit sur la forme floue sans obtenir ni cri, ni sang. Le spectre se retourna, le fixa un moment, les traits vagues de son visage ondulant dans les ombres, avant de s'évanouir dans un étirement brumeux.

Au chenil, les choses furent plus agitées. Charri fut réveillé avant l'aube par ses bêtes, hurlantes et furieuses. Maudissant le méchant destin qui l'avait fait éleveur de chiens, il descendit voir ce qui agitait la meute, bien décidé à rosser l'intrus ou les bêtes, selon qui serait le plus coupable à ses yeux. Quand il entra à grand pas dans l'enclos, la chose était là, évanescence, grise et vague dans les premières lueurs de l'aube, semblable au cauchemar d'un enfant. Charri, moins courageux qu'il ne l'avait cru, s'évanouit aux pieds de l'apparition. Quand il se réveilla, le spectre avait disparu, comme les chiens d'ailleurs, trop heureux de gagner leur liberté en piétinant leur mauvais maître.

Ce fut Hashim qui conclut l'histoire. Un soir qu'il musardait chez lui, une pipe de sève-aux-songes au bec, il vit entrer un étranger, qui s'assit simplement devant lui. Hashim, d'un naturel doux et rêveur, surtout quand il était bien raide, se mit à lui parler. Il le trouva bon auditeur, attentif et présent, avare de ses mots mais expressif et intéressé. Quand on raconte l'histoire, encore aujourd'hui, les gens du village tremblent en imaginant cet abruti assis là, défoncé aux épices, causant avec un spectre sans s'inquiéter une seule seconde.

Au matin, Hashim partit dans la montagne. Le croisant sur le chemin, l'aubergiste lui demanda où il allait d'un si bon pas.

- J'ai vu le spectre la nuit dernière. Tu devrais avoir honte d'avoir voulu le frapper. C'est un bon bougre, quoique pas très bavard, et je l'ai trouvé bien sympathique ! Pour mon bon accueil, mes histoires et quelques bouffées de ma pipe, il m'a offert un cadeau. Il m'a montré le chemin d'une grotte où m'attend un merveilleux trésor.

Deux jours plus tard, ce con revenait une Arme-Dieu à la main, annonçant à qui voulait l'entendre qu'il y en avait d'autres à déterrer, si on en avait le courage. Qui a dit que la drogue est mauvaise pour la santé des imbéciles ?

LES ARMES-BRISÉES (LA FURTIVE)

Le silence existe. Il n'est pas fait de vide, de ténèbres froides où l'on se perd en agitant les bras. Il est lourd, écrasant. Au fil des siècles, il devient la chose la plus pesante au monde, et on s'effondre sous son poids.

Un grondement dans le lointain, comme un râle...

À mesure que le temps passe, le silence roule, court sur les souvenirs, les érode comme l'eau sur la pierre. Peu à peu, on oublie les noms, les visages. Les histoires restent, mais se tordent et s'affinent. Comme les cadavres, les victimes, il n'en reste que les os, grandes lignes qui attachent des morceaux de plus en plus flous. Un jour, même ces os disparaissent, et on ne voit qu'un trou, un vide, et de vagues impressions.

Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.

Quelques sensations restent aussi. La douleur. La perte d'une sœur, d'un amour. Le poison brûlant de la trahison.

Et l'étonnement de vivre. Écrasé sous le poids du temps, lourd de torpeur, de peur stagnante, dans l'attente glacée de la morsure du véritable Néant. Mais rien ne vient.

La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur. Le froid et le silence reculent.

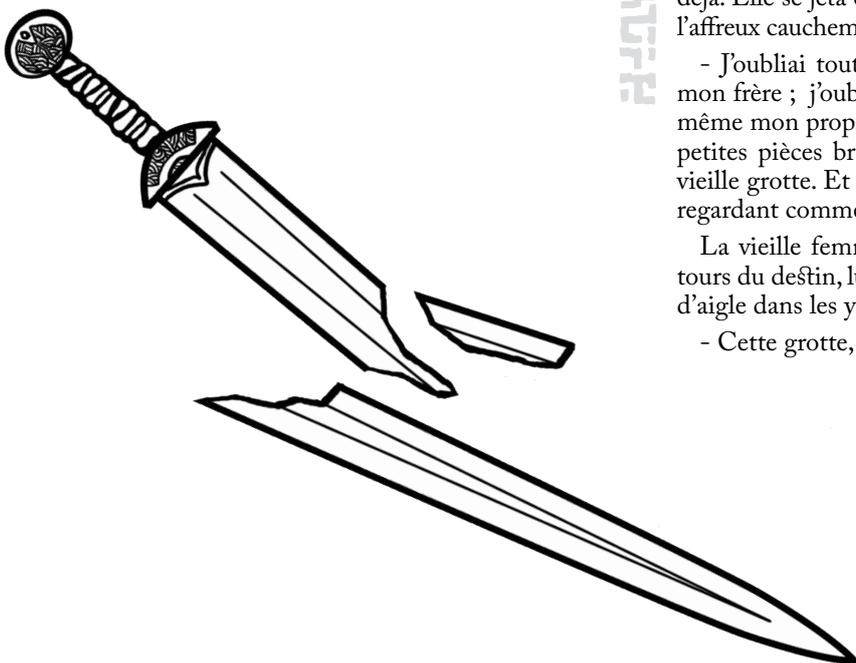
« ... revenu ! Je te sens ! »

Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand elles essaient de reconnaître cette résonance.

Elles ? Oui ! La sensation soudaine d'être plusieurs, de sentir des présences, brise le froid glacial. Elles se tendent l'une vers l'autre dans les ténèbres du tombeau.

« Viens à MOI ! »

Le temps est revenu. Le silence est brisé. La torpeur se lève doucement, à mesure que la voix au loin s'apaise, et que des murmures résonnent de plus en plus près. Des esclaves. Des alliés. Des Porteurs. Le Néant peut attendre.



Le village était calme à cette période de l'année. Une fois les moissons faites et les vergers vidés, il ne restait qu'à attendre l'hiver pour pouvoir vraiment se plaindre du froid, et goûter les gnôles tout juste tirées. C'était le genre d'ennui tranquille, presque confortable, sur lequel on grogne sans trop y croire, et qu'on regrette aussitôt qu'un peu d'animation le brise.

En matière d'animation, la semaine des oublieux fut un peu plus que les villageois n'en avait demandé.

Tout commença quand les enfants du vieux Grimault vinrent pleurer chez leur tante, un matin, que leurs parents les avaient mis à la porte. La tante, sachant l'amour de son frère pour ses rejetons, commençant par les menacer du bâton ; ils avaient sûrement fait une bêtise terrible pour que leur père les jette ainsi à la rue ! Quand elle vint interroger Grimault, celui-ci s'étonna de ses questions.

- Ma soeur, que racontes-tu ? Moi, j'aurais des enfants ?

- Évidemment, gros couillon, deux grands jumeaux et une minaude. Et tu les as jetés dehors ce matin. Ils sont chez moi en ce moment, pleurant à chaude larmes !

- Tu parles des trois vauriens que j'ai trouvés dans ma cuisine ? Ils ne sont pas à moi ! Je ne les ai jamais vus de ma vie et ils s'attaquaient à mon pain quand je les ai chassés !

Ce ne fut que le premier incident. Quand l'aubergiste vint ouvrir sa cambuse, il trouva ses deux aides dormant sur leurs paillasses. La chance seule voulu qu'il n'en tua aucun, mais il éborgna proprement l'un des « voleurs » avant de retrouver ses esprits. La fille Gabiot eut moins de chance. Quand elle s'éveilla et vit les deux étrangers qui la guettaient dans la cuisine, elle fut prise de terreur. Elle saisit le pot de café bouillant et jeta son contenu sur l'homme, lui cuisant le visage. Puis elle abattit le récipient sur le front de la femme, la tuant sur le coup. Elle chercha alors ses parents pour les mettre en garde, mais ne les trouva nulle part.

Partout, l'oubli frappait. La mère oubliait son bébé, le frère sa soeur, et le maître son élève. On vit, bientôt, les maris oublier leur épouses et conter fleurette aux voisines. Pour certains, assurément, c'était la malédiction, et pour d'autre, une jolie présence d'esprit, mais cela ne contribua pas moins au désordre. Une semaine durant, on vécut avec la peur, entouré de visages douteux, ne sachant qui était qui.

Quand Manelle rentra avec son troupeau, elle pleurait déjà. Elle se jeta dans les bras de sa grand-mère, lui racontant l'affreux cauchemar qu'elle avait fait là-haut, aux pâtures.

- J'oubliai tout, mamie ! Je vous oubliai, toi, ma mère et mon frère ; j'oubliai le chemin du village, et à la fin, j'oubliai même mon propre nom ! Je voyais mes souvenirs, comme de petites pièces brillantes, jetées dans un puits au fond d'une vieille grotte. Et au dessus, une forme noire et méchante, les regardant comme un trésor.

La vieille femme, rompue aux contes, aux légendes et au tours du destin, lui saisit alors le menton, et braqua un regard d'aigle dans les yeux mouillés de la gamine.

- Cette grotte, petite, tu saurais la retrouver ?

LES ARMES-BRISÉES (L'IDÉALISTE)

Le silence existe. Il n'est pas fait de vide, de ténèbres froides où l'on se perd en agitant les bras. Il est lourd, écrasant. Au fil des siècles, il devient la chose la plus pesante au monde, et on s'effondre sous son poids.

Un grondement dans le lointain, comme un râle...

À mesure que le temps passe, le silence roule, court sur les souvenirs, les érode comme l'eau sur la pierre. Peu à peu, on oublie les noms, les visages. Les histoires restent, mais se tordent et s'affinent. Comme les cadavres, les victimes, il n'en reste que les os, grandes lignes qui attachent des morceaux de plus en plus flous. Un jour, même ces os disparaissent, et on ne voit qu'un trou, un vide, et de vagues impressions.

Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.

Quelques sensations restent aussi. La douleur. La perte d'une sœur, d'un amour. Le poison brûlant de la trahison.

Et l'étonnement de vivre. Écrasé sous le poids du temps, lourd de torpeur, de peur stagnante, dans l'attente glacée de la morsure du véritable Néant. Mais rien ne vient.

La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur. Le froid et le silence reculent.

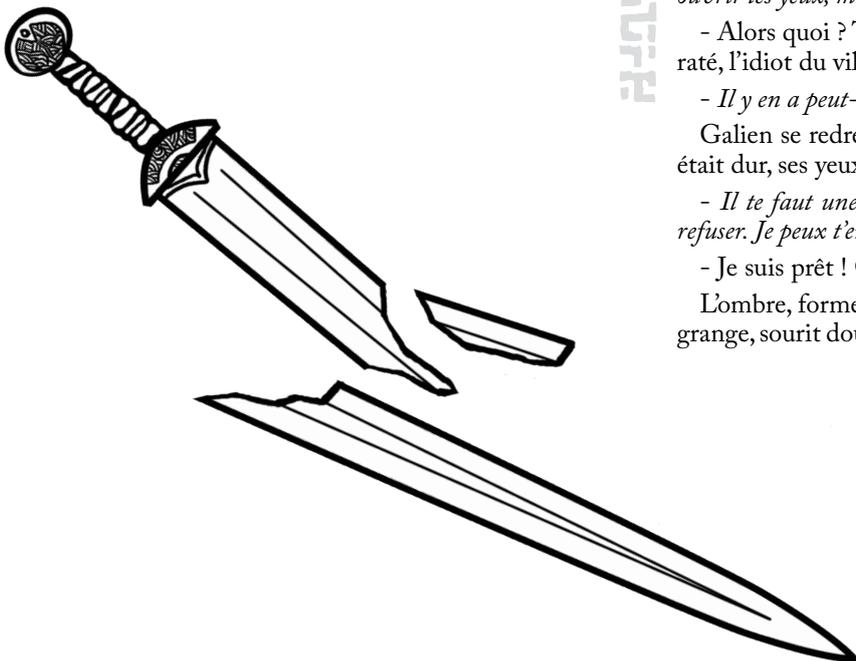
« ... revenu ! Je te sens ! »

Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand elles essaient de reconnaître cette résonance.

Elles ? Oui ! La sensation soudaine d'être plusieurs, de sentir des présences, brise le froid glacial. Elles se tendent l'une vers l'autre dans les ténèbres du tombeau.

« Viens à MOI ! »

Le temps est revenu. Le silence est brisé. La torpeur se lève doucement, à mesure que la voix au loin s'apaise, et que des murmures résonnent de plus en plus près. Des esclaves. Des alliés. Des Porteurs. Le Néant peut attendre.



Le village était calme à cette période de l'année. Une fois les moissons faites et les vergers vidés, il ne restait qu'à attendre l'hiver pour pouvoir vraiment se plaindre du froid, et goûter les gnôles tout juste tirées. C'était le genre d'ennui tranquille, presque confortable, sur lequel on grogne sans trop y croire, et qu'on regrette aussitôt qu'un peu d'animation le brise.

En matière d'animation, l'histoire de Galien fut un peu plus que les villageois n'en avait demandé.

C'était un gars banal jusque là. Un gosse peureux, puis un ado stupide, et à présent un jeune gars agité de tics, aux cheveux en bataille, obsédé par des filles trop belles pour lui. La moitié des bouseux du village se reconnaissaient dans ce gamin, et il filait son chemin sans histoire.

Lorsqu'à la fête du village, il s'éclipa avec la jolie Lormia, cela fit bien tiquer quelques gars, mais ce devait être une farce de la belle ou un mauvais tour de l'alcool. Quand elle annonça leurs fiançailles le lendemain, ce fut un choc plus rude, et pire encore quand on comprit que c'était sérieux. Heureusement, le père de Lormia mit un terme à cette histoire, et malgré les pleurs de la belle, interdit au garçon de revoir sa fille. La nouvelle se répandit vite, enterrant la gloire nouvelle de Galien aussi vite quelle était née.

Le lendemain, un jaloux interpella Galien dans la rue, demandant à la cantonade s'il avait au moins eu le temps de tremper son biscuit, avant que la belle ne se lasse et n'appelle son père à l'aide. Galien, si tranquille d'ordinaire, se retourna et en trois coups précis, envoya le moqueur rouler au fossé.

L'affaire fit grand bruit, jusqu'à ce qu'au soir, les trois frères du blessé attrape Galien à la sortie du bouge et lui rende la monnaie de sa pièce avec une prime, un pourboire et quelques intérêts pour sa peine.

Furieux de ce nouvel échec, la tête et le nez de travers, Galien se réfugia dans une grange, où il gronda et pesta une heure durant. À la fin, il frappa du poing dans une large poutre, s'ouvrant la peau sur le bois dur. Glapissant de douleur, il se tourna vers l'ombre qui le guettait à quelque pas.

- Malgré tes fichus conseils, tous se retournent toujours contre moi ! Ils ne m'aiment pas, ne me respectent pas et tes belles idées, tes tours, n'y changent rien.

- Ils ne voient que le garçon qu'ils connaissent depuis toujours. Ils ne devinent pas l'homme que je vois, moi. J'espérais leur ouvrir les yeux, mais ce ne sont que des bouseux sans cervelle.

- Alors quoi ? Tout est fichu ? Je ne veux pas rester ainsi, le raté, l'idiot du village ! Il doit bien y avoir une solution.

- Il y en a peut-être une... si tu en as le courage.

Galien se redressa, tendu comme un chien d'arrêt. Son air était dur, ses yeux glacés. Enfin prêt, enfin forgé.

- Il te faut une Arme-Dieu. Avec ça, il n'oseront plus rien te refuser. Je peux t'en offrir une, mais ce ne sera pas facile...

- Je suis prêt ! Que dois-je faire ?

L'ombre, forme imprécise découpée dans les ténèbres de la grange, sourit doucement. Il ne manquait plus qu'une pioche.

LES ARMES-BRISÉES (LA MALSAINÉ)

Le silence existe. Il n'est pas fait de vide, de ténèbres froides où l'on se perd en agitant les bras. Il est lourd, écrasant. Au fil des siècles, il devient la chose la plus pesante au monde, et on s'effondre sous son poids.

Un grondement dans le lointain, comme un râle...

À mesure que le temps passe, le silence roule, court sur les souvenirs, les érode comme l'eau sur la pierre. Peu à peu, on oublie les noms, les visages. Les histoires restent, mais se tordent et s'affinent. Comme les cadavres, les victimes, il n'en reste que les os, grandes lignes qui attachent des morceaux de plus en plus flous. Un jour, même ces os disparaissent, et on ne voit qu'un trou, un vide, et de vagues impressions.

Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.

Quelques sensations restent aussi. La douleur. La perte d'une sœur, d'un amour. Le poison brûlant de la trahison.

Et l'étonnement de vivre. Écrasé sous le poids du temps, lourd de torpeur, de peur stagnante, dans l'attente glacée de la morsure du véritable Néant. Mais rien ne vient.

La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur. Le froid et le silence reculent.

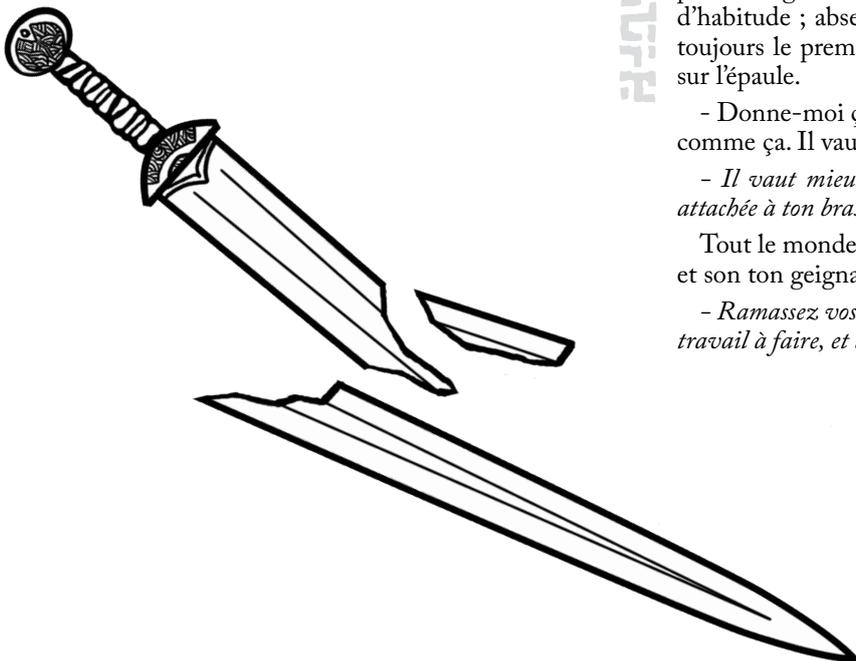
« ... revenu ! Je te sens ! »

Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand elles essaient de reconnaître cette résonance.

Elles ? Oui ! La sensation soudaine d'être plusieurs, de sentir des présences, brise le froid glacial. Elles se tendent l'une vers l'autre dans les ténèbres du tombeau.

« Viens à MOI ! »

Le temps est revenu. Le silence est brisé. La torpeur se lève doucement, à mesure que la voix au loin s'apaise, et que des murmures résonnent de plus en plus près. Des esclaves. Des alliés. Des Porteurs. Le Néant peut attendre.



Le village était calme à cette période de l'année. Une fois les moissons faites et les vergers vidés, il ne restait qu'à attendre l'hiver pour pouvoir vraiment se plaindre du froid, et goûter les gnôles tout juste tirées. C'était le genre d'ennui tranquille, presque confortable, sur lequel on grogne sans trop y croire, et qu'on regrette aussitôt qu'un peu d'animation le brise.

En matière d'animation, la venue du voyageur fut un peu plus que les villageois n'en avait demandé.

Il arriva à la nuit tombée, un soir du mois des conquêtes, sans que personne ne l'ait vu venir. Il entra dans le bouge du Gros Samuel sans un bruit, et toisa la salle comme un loup toise un troupeau. Gabiot, le garçon de salle, toujours aussi futé qu'une poignée de merde, s'approcha du gars. Ce corniaud regardait à peine le voyageur, se contentant de lui tendre une main pour le débarrasser de son manteau, lui désignant une table vide de l'autre. Le gars lui attrapa le poignet, et le gamin se mit à hurler de trouille.

- Putain de merde, les gars ! Il est froid comme la mort les gars, aidez-moi ! A l'aide ! Kiaaa !

La moitié des gars en question se jetèrent sous les tables, ou filèrent vers la porte du fond. D'autres, trop courageux ou déjà saouls, se ruèrent au secours du gamin. En moins de temps qu'il n'en faut pour dire « cogne », l'étranger était saisi, recevant coups de couteaux, de chopes, et un large revers porté avec un banc du bouge qui l'envoya rouler au sol, avec un ou deux des sauveteurs pour faire bonne mesure.

Quand la salle retrouva son calme, on constata plusieurs choses. Pour commencer, le gars était mort. À vrai dire, c'était même sûrement le cas depuis un moment à voir la pâleur sèche de sa viande, et l'odeur qu'il dégagait une fois dépiauté du manteau. Ensuite, il n'était pas du coin, mais portait des frusques piquées à un épouvantail du verger de l'est. Au moins, on avait la conscience tranquille : on n'avait pas buté un innocent : le gars était déjà mort avant de se pointer, et c'était un vil dépouilleur d'ornements agricoles.

La plus grosse surprise, de l'avis de tous, se trouvait dans la main de Gabiot. Le gars ne lui avait pas saisi le poignet pour le cogner, mais pour lui coller une Arme entre les doigts. Une Arme bizarre, à moitié couverte de terre, mais brillante et décorée, comme par des veines d'or mêlées au métal.

Gabiot n'avait pas dit un mot depuis son hurlement de peur. Il regardait l'Arme avec un air encore plus absent que d'habitude ; absent, mais bizarrement moins con. Le Torse, toujours le premier à flairer une aubaine, lui posa une main sur l'épaule.

- Donne-moi ça, petit. Tu vas te couper avec une jolie lame comme ça. Il vaut mieux que...

- Il vaut mieux que tu vires ta main de là, tant qu'elle est attachée à ton bras. Et tu dégages ton cul de mon chemin.

Tout le monde connaissait la voix de Gabiot, ses babillages et son ton geignard. Ce n'était rien de tout ça.

- Ramassez vos pelles et vos pioches les bouffes-crasses. Il y a du travail à faire, et bien trop de temps perdu.

LES ARMES-BRISÉES (LA MANIPULATRICE)

Le silence existe. Il n'est pas fait de vide, de ténèbres froides où l'on se perd en agitant les bras. Il est lourd, écrasant. Au fil des siècles, il devient la chose la plus pesante au monde, et on s'effondre sous son poids.

Un grondement dans le lointain, comme un râle...

À mesure que le temps passe, le silence roule, court sur les souvenirs, les érode comme l'eau sur la pierre. Peu à peu, on oublie les noms, les visages. Les histoires restent, mais se tordent et s'affinent. Comme les cadavres, les victimes, il n'en reste que les os, grandes lignes qui attachent des morceaux de plus en plus flous. Un jour, même ces os disparaissent, et on ne voit qu'un trou, un vide, et de vagues impressions.

Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.

Quelques sensations restent aussi. La douleur. La perte d'une sœur, d'un amour. Le poison brûlant de la trahison.

Et l'étonnement de vivre. Écrasé sous le poids du temps, lourd de torpeur, de peur stagnante, dans l'attente glacée de la morsure du véritable Néant. Mais rien ne vient.

La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur. Le froid et le silence reculent.

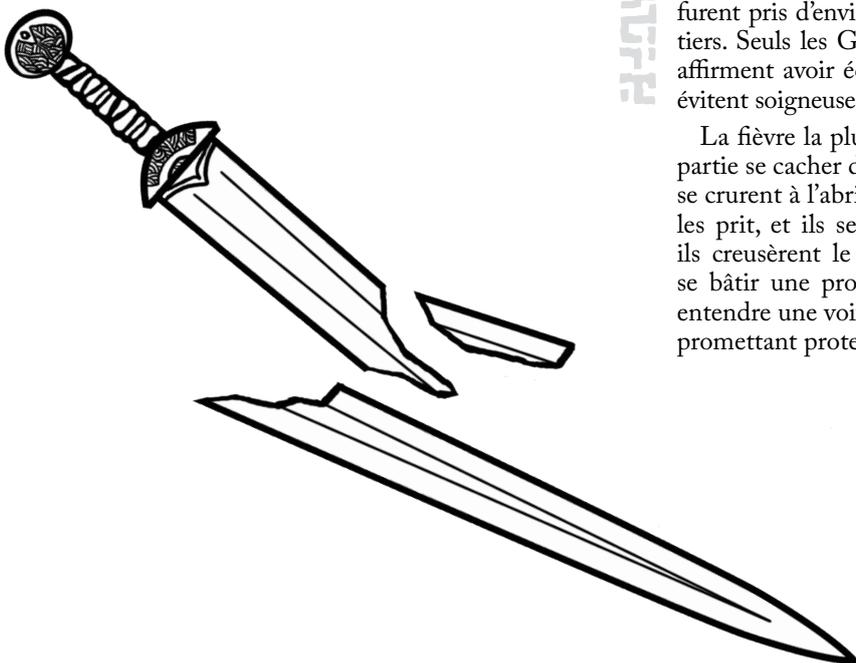
« ... revenu ! Je te sens ! »

Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand elles essaient de reconnaître cette résonance.

Elles ? Oui ! La sensation soudaine d'être plusieurs, de sentir des présences, brise le froid glacial. Elles se tendent l'une vers l'autre dans les ténèbres du tombeau.

« Viens à MOI ! »

Le temps est revenu. Le silence est brisé. La torpeur se lève doucement, à mesure que la voix au loin s'apaise, et que des murmures résonnent de plus en plus près. Des esclaves. Des alliés. Des Porteurs. Le Néant peut attendre.



Le village était calme à cette période de l'année. Une fois les moissons faites et les vergers vidés, il ne restait qu'à attendre l'hiver pour pouvoir vraiment se plaindre du froid, et goûter les gnôles tout juste tirées. C'était le genre d'ennui tranquille, presque confortable, sur lequel on grogne sans trop y croire, et qu'on regrette aussitôt qu'un peu d'animation le brise.

En matière d'animation, les fièvres furent un peu plus que les villageois n'en avait demandé.

La première nuit fut celle de la fièvre des reins. Partout dans le village, les époux et les épouses se mirent à se regarder en coin, puis envoyèrent les enfants rentrer les bêtes ou chasser le dahût, avant de se jeter l'un sur l'autre. Il y eut quelques scènes gênantes, mais rien de gravissime, et on ne s'inquiéta qu'au matin, quand on comprit que le village entier avait été pris de la même frénésie.

Le lendemain, ce fut la fièvre du croc. À peine le repas commencé, chacun sentit sa faim grandir. On mangea de bon appétit, puis on réclama le rab, avant d'exiger le rab de rab. Une fois les assiettes récurées et les pots raclés, on s'attaqua aux réserves, et parfois même, aux bêtes sur pattes.

Ce fut en fait une bénédiction. Le lendemain, la langueur et les maux d'estomac mirent comme un frein à la fièvre des poings. Quand le soir tomba et que chacun sentit sa colère monter, on ne put se résoudre qu'à de vagues bagarres et à quelques sales coups en traître, tant les tripes étaient tendues et les ventres lourds. Au lieu d'un massacre, ce ne fut qu'une longue plainte, de vilaines menaces, et quelques échanges mous entre malades vomissants.

À ce stade, tout le monde craignait le soir suivant, ne sachant quelle horrible envie viendrait. La vieille Madione raconta qu'elle avait déjà vécu un mois du Bonheur particulièrement vivace, où le village s'était vautré dans le stupre, mais rien d'aussi terrible. Choquée, la population entière convint qu'il fallait une solution. Il n'était pas question de subir une autre nuit pareille, ou pire encore, d'entendre une nouvelle fois une aïeule de quatre-vingt-douze ans raconter ses souvenirs les plus émoussillants avec force détails.

Le soir venant, les gens s'égaillèrent dans les environs, préférant éviter la foule au cas où la fièvre serait dangereuse ou humiliante. Et cette fois, ce ne fut pas une fièvre mais cent, chacun pris d'une envie différente. Certains revécurent une des nuits passées, avec des résultats parfois dramatiques. D'autres furent pris d'envies bénignes, dont il nient maintenant volontiers. Seuls les Glapiers, réfugiés dans la grange aux chèvres, affirment avoir échappé aux fièvres, mais aujourd'hui encore, évitent soigneusement le regard des bêtes.

La fièvre la plus étrange fut celle d'une famille de bergers partie se cacher dans les hauteurs. Après une soirée calme, ils se crurent à l'abri des fièvres. Soudain, la peur d'être attaqués les prit, et ils se ruèrent dans une grotte proche. Terrifiés, ils creusèrent le fond, remuant les pierres effondrées pour se bâtir une protection. Tout ce temps là, il leur semblait entendre une voix étrange, plus loin dans les décombres, leur promettant protection, sécurité et récompenses...

N°98 - 28 DÉCEMBRE 2016

Alors donc bonnes fêtes, joyeux chose, heureux machin, et ne buvez pas si vous devez rouler ailleurs que sous la table.

Oui c'est court comme intro, speed, limite bâclé, mais si je ne retourne pas vite à table, les autres furieux de la bande vont me pirater ma part d'un truc gras ou d'un bidule alcoolisé.

Du coup... y'a même pas de chute. Démerdez-vous ; je vous laisse du blanc en dessous pour trouver une blague vous-même. Faites-vous plaisir !

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez un commentaire sur l'article lié à ce chagar. Pour des questions plus générales, merci d'utiliser la section FAQ.

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

Merci aussi à Cyol, Guyom, Dimir, Max, Manu et les commentateurs discrets.

SCÉNARIO 01 – « LES EXCAVÉES » – BONUS #2

Ce numéro du Chagar est un spécial FAQ, destiné à répondre à vos questions sur le scénario n°1 de notre remake de la saga Éclats de lune. C'est aussi un spécial feignant, puisque nous en profitons odieusement pour, simplement, répondre à vos questions, sans rien pondre de réellement nouveau. Notre motivation essentielle est de faire plaisir à nos lecteurs en leur donnant toutes les réponses attendues ; notre motivation réelle est de faire un Chagar facile afin d'épargner nos neurones lors de la difficile période des fêtes. C'est petit, pas noble ni courageux, mais c'est franc. C'est déjà ça...

LA F.A.Q.

→ Dans le Chagar 92, il manque la nouvelle d'intro de la Prédatrice. C'est chez tout le monde, ou c'est mon PDF qui déconne ?

Non, pas de soucis dans ton pdf. Tu as juste raté la note de bas de page 1.

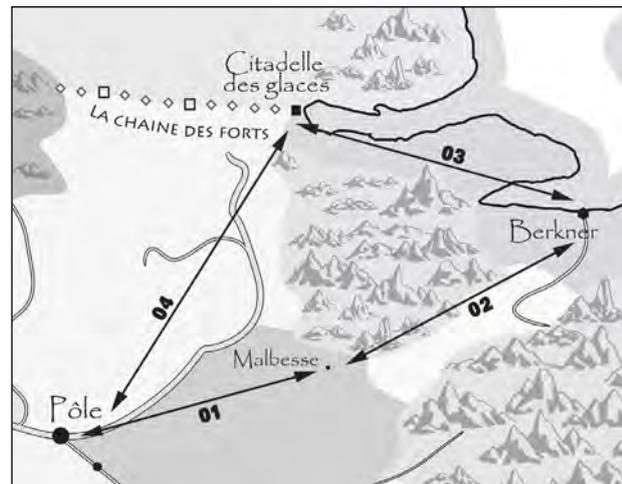
(...) Ce numéro contient les nouvelles d'introduction permettant d'amorcer le scénario avec n'importe laquelle des Armes-brisées⁽¹⁾. (...)

(1) Toutes les Armes ... sauf une. Je n'ai pas encore trouvé d'idée satisfaisante pour la prédatrice, et vous ne trouverez donc pas sa nouvelle dans ce Chagar. Normalement, cela ne devrait bloquer que les groupes d'une seule personne, ce qui en termes de logique comme de lexique ne doit pas être bien facile à trouver.

→ Pourrait-on avoir des indications sur les distances et les temps de voyage à l'intérieur des scénarios, et quelques données officielles seraient sympas.

Très bonne idée, à laquelle nous répondrons à la rentrée avec un Chagar spécial. Il contiendra une carte de Tanæphis indiquant les durées de voyage entre les lieux essentiels, les grands points de repères du continent. Puis nous le compléterons scénario par scénario avec des cartes locales et des indications pour les destinations possibles, avec des cartes dans ce genre là :

- 01 - Pôle / Malbesse : ≈ 450 km
20 / 12 jours
- 02 - Malbesse / Berkner : ≈ 480 km
25 / 15 jours
- 03 - Berkner / Citadelle : ≈ 500 km
28 / 16 jours
ou 35 jours avec un chariot
- 04 - Pôle / Citadelle : ≈ 700 km
40 / 28 jours
ou 50 jours par le fleuve + (12 / 7)



Les distances ne sont pas données « à vol d'oiseau ». Ce sont des estimations des distances réellement parcourues.

Les durées de base sous la forme (A/B) correspondent aux durées (voyage à pied / voyage monté). Les indications en italique sont là pour les chemins où d'autres options sont disponibles. Ce n'est pas la forme définitive de cette carte, et il faut encore affiner la présentation des durées. Mais cela vous donne au moins une idée générale du projet.



→ Ce serait bien d'avoir des idées sur certaines régions obligatoirement traversées. Des trucs importants à ne pas rater, les grandes routes utilisées, un peu de background. Pas forcément beaucoup de texte, mais quelques anecdotes, PNJs, un peu de faune et de flore.

Alors oui, bonne idée, mais pas forcément à ma portée pour l'instant. C'est le genre de choses utiles, certes, mais qui doublerait facilement le volume de mes scénarios. Au cas où certains ne l'auraient pas remarqué, JE NE SAIS PAS faire court. Mais promis, on travaille à un format pour intégrer ce genre de détails.

→ Je n'ai pas tout compris concernant la « voix dans le fluide » entendue par les Armes dans la nouvelle du Chagar n°92. Qui transmet ce message ? C'est une Arme-Dieu ? Est-ce que c'est elle qui déclenche les pouvoirs des Armes-brisées, ou qui les réveille ?

Donc, pour résumer, la voix qu'entendent les Armes est celle d'un PNJ qui n'apparaîtra pas avant la moitié de la campagne. Ce PNJ est une Arme, et voici les paragraphes qui lui correspondent dans les nouvelles (toujours en colonne 1) :

(...) Un grondement dans le lointain, comme un râle...
(...) Le râle devient plainte, hurlement assourdi par la distance.
(...) La pulsation devient une voix. Lointaine, puissante, elle résonne comme un roulement de tonnerre, dissipant peu à peu la torpeur.
(...) « ... revenu ! Je te sens ! »
(...) Les sons sont plus forts à présent, plus nets. La voix est à la fois nouvelle et si familière. La torpeur s'efface presque quand [les Armes-brisées] essaient de reconnaître cette résonance.
(...) « Viens à MOI ! »

Je ne vais pas vous dire tout de suite qui est ce PNJ, histoire de dérouler tranquillement l'histoire, et de vous garder quelques surprises. Simplement, il vient de lui arriver un petit souci, et c'est un figurant d'une puissance suffisante pour que ses états d'âme soient entendus jusqu'à l'autre bout du continent. Attention : toutes les Armes-Dieux ne l'entendent pas : pour cela, il faut être lié à lui d'une façon particulière, et coup de chance, c'est le cas des joueurs.

C'est cette « voix », ce hurlement de fluide, qui réveille les Armes et met en branle le début de la campagne. Sans lui, les Armes des joueurs seraient probablement restées encore longtemps dans leur torpeur.

Concernant le dérèglement de fluide et l'usage étrange d'un de leurs nouveaux pouvoirs, c'est en partie sa faute, mais pas complètement. Là aussi, plus de révélations plus tard dans la campagne, puis dans *Silences*.

→ Qu'en est-il du calendrier présent dans la campagne d'origine et qui permettait de se positionner au jour le jour ?

Ce calendrier, dans sa version d'origine (ci-contre), permettait de fixer les événements de la campagne de façon précise, et de suivre au jour le jour la position normale et prévue des joueurs. Il contenait aussi les événements extérieurs au groupe, eux aussi positionnés au jour près. Cette méthode ne correspond pas du tout à ma façon de maîtriser, et je n'ai donc jamais utilisé cet outil. Du coup, je me sens bien incapable de vous en bricoler un similaire.

Je vous proposerai évidemment des idées de délais et dates souhaitables pour tel ou tel événement. Mais pour moi, ce genre de choses doit s'adapter à la table, au scénario, et aux envies du meneur et de son équipe.

Par contre... cette question me fait soudain m'apercevoir que vous n'avez pas eu droit à un outil nécessaire pour mener facilement la campagne de 1029 à son terme, sans devoir vous prendre la tête. Un calendrier lunaire et annuel précis, validé par l'Office (Office des jours, périodes et moments, institution calendaire impériale).

La version qui suit contient les années concernées, avec les phases lunaires, les mois, et l'indication des années civiles. Nous avons rajouté une indication des tendances climatiques au fil de l'année avec les « saisons » en fin de ligne (P, E, A, H). Ce ne sont pas des saisons officielles évidemment (rapport au satellites, tout ça, ma bonne dame) mais plutôt des saisons ressenties, observées, de simples tendances pour que vous puissiez faire vivre le continent.

Concernant l'année 1029, vous constaterez une durée exceptionnelle, due au bazar inimaginable que fut l'arrivée de Bert III sur le trône, et le temps nécessaire pour ses courtisans à « tout bien mettre en place ». Mais ça aussi, on en reparlera bientôt.

Calendrier de la campagne originale (Flocons de sang, page 64)

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nænerg	Æphis	Mois	
1	10	C	D	D	Tristesse	H
2	11	D	D	D	Bonheur	
3	12	C	D	D	Tristesse	
4	13	D	C	D	Séparations	
1027 dN (13 mois)						
5	1	C	C	D	Conquêtes	P
6	2	D	C	D	Séparations	
7	3	C	D	D	Tristesse	
8	4	D	D	C	Croisades	
9	5	C	D	C	Repos	E
10	6	D	C	C	Guerre	
11	7	C	C	C	Désolation	A
12	8	D	C	C	Guerre	
13	9	C	D	C	Repos	
14	10	D	D	C	Croisades	H
15	11	C	D	D	Tristesse	
16	12	D	C	D	Séparations	
17	1	C	C	D	Conquêtes	
1028 dN (12 mois)						
18	2	D	C	D	Séparations	P
19	3	C	D	D	Tristesse	
20	4	D	D	D	Bonheur	
21	5	C	D	D	Tristesse	
22	6	D	C	C	Guerre	E
23	7	C	C	C	Désolation	
24	8	D	C	C	Guerre	
25	9	C	D	C	Repos	A
26	10	D	D	C	Croisades	
27	11	C	D	C	Repos	H
28	12	D	C	C	Guerre	
29	13	C	C	D	Conquêtes	Mort de Condit II, Empereur des Dérignons
1029 dN (18 mois)						
30	1	D	C	D	Séparations	Bert III accède au trône de Pôle
31	2	C	D	D	Tristesse	P
32	3	D	D	D	Bonheur	
33	4	C	D	D	Tristesse	
34	5	D	C	D	Séparations	E
35	6	C	C	D	Conquêtes	Une voix dans le fluide / Éveil des Armes-brisées
36	7	D	C	C	Guerre	
37	8	C	D	C	Repos	A
38	9	D	D	C	Croisades	
39	10	C	D	C	Repos	
40	11	D	C	C	Guerre	H
41	12	C	C	C	Désolation	
42	13	D	C	C	Guerre	

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nenerg	CEphis	Mois	
1	14	C	D	D	Tristesse	P
2	15	D	D	D	Bonheur	
3	16	C	D	D	Tristesse	
4	17	D	C	D	Séparations	E
5	18	C	C	D	Conquêtes	
1030 dN (7 mois)						
6	1	D	C	D	Séparations	
7	2	C	D	D	Tristesse	A
8	3	D	D	C	Croisades	
9	4	C	D	C	Repos	H
10	5	D	C	C	Guerre	
11	6	C	C	C	Désolation	
12	7	D	C	C	Guerre	P
1031 dN (13 mois)						
13	1	C	D	C	Repos	
14	2	D	D	C	Croisades	
15	3	C	D	D	Tristesse	E
16	4	D	C	D	Séparations	
17	5	C	C	D	Conquêtes	
18	6	D	C	D	Séparations	A
19	7	C	D	D	Tristesse	
20	8	D	D	D	Bonheur	H
21	9	C	D	D	Tristesse	
22	10	D	C	C	Guerre	
23	11	C	C	C	Désolation	
24	12	D	C	C	Guerre	P
25	13	C	D	C	Repos	
1032 dN (12 mois)						
26	1	D	D	C	Croisades	
27	2	C	D	C	Repos	E
28	3	D	C	C	Guerre	
29	4	C	C	D	Conquêtes	
30	5	D	C	D	Séparations	
31	6	C	D	D	Tristesse	A
32	7	D	D	D	Bonheur	
33	8	C	D	D	Tristesse	
34	9	D	C	D	Séparations	H
35	10	C	C	D	Conquêtes	
36	11	D	C	C	Guerre	
37	12	C	D	C	Repos	P
1033 dN (13 mois)						
38	1	D	D	C	Croisades	
39	2	C	D	C	Repos	
40	3	D	C	C	Guerre	
41	4	C	C	C	Désolation	E
42	5	D	C	C	Guerre	

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nennerg	CEphis	Mois	
1	6	C	D	D	Tristesse	A
2	7	D	D	D	Bonheur	
3	8	C	D	D	Tristesse	
4	9	D	C	D	Séparations	H
5	10	C	C	D	Conquêtes	
6	11	D	C	D	Séparations	
7	12	C	D	D	Tristesse	
8	13	D	D	C	Croisades	P
1034 dN (15 mois)						
9	1	C	D	C	Repos	
10	2	D	C	C	Guerre	
11	3	C	C	C	Désolation	E
12	4	D	C	C	Guerre	
13	5	C	D	C	Repos	
14	6	D	D	C	Croisades	
15	7	C	D	D	Tristesse	
16	8	D	C	D	Séparations	A
17	9	C	C	D	Conquêtes	
18	10	D	C	D	Séparations	H
19	11	C	D	D	Tristesse	
20	12	D	D	D	Bonheur	
21	13	C	D	D	Tristesse	
22	14	D	C	C	Guerre	P
23	15	C	C	C	Désolation	
1035 dN (11 mois)						
24	1	D	C	C	Guerre	
25	2	C	D	C	Repos	E
26	3	D	D	C	Croisades	
27	4	C	D	C	Repos	
28	5	D	C	C	Guerre	A
29	6	C	C	D	Conquêtes	
30	7	D	C	D	Séparations	
31	8	C	D	D	Tristesse	
32	9	D	D	D	Bonheur	H
33	10	C	D	D	Tristesse	
34	11	D	C	D	Séparations	
1036 dN (13 mois)						
35	1	C	C	D	Conquêtes	
36	2	D	C	C	Guerre	P
37	3	C	D	C	Repos	
38	4	D	D	C	Croisades	
39	5	C	D	C	Repos	
40	6	D	C	C	Guerre	E
41	7	C	C	C	Désolation	
42	8	D	C	C	Guerre	

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nennerg	CEphis	Mois	
1	9	C	D	D	Tristesse	A
2	10	D	D	D	Bonheur	
3	11	C	D	D	Tristesse	H
4	12	D	C	D	Séparations	
5	13	C	C	D	Conquêtes	
1037 dN (14 mois)						
6	1	D	C	D	Séparations	P
7	2	C	D	D	Tristesse	
8	3	D	D	C	Croisades	
9	4	C	D	C	Repos	
10	5	D	C	C	Guerre	E
11	6	C	C	C	Désolation	
12	7	D	C	C	Guerre	
13	8	C	D	C	Repos	A
14	9	D	D	C	Croisades	
15	10	C	D	D	Tristesse	
16	11	D	C	D	Séparations	
17	12	C	C	D	Conquêtes	H
18	13	D	C	D	Séparations	
19	14	C	D	D	Tristesse	
1038 dN (13 mois)						
20	1	D	D	D	Bonheur	P
21	2	C	D	D	Tristesse	
22	3	D	C	C	Guerre	
23	4	C	C	C	Désolation	E
24	5	D	C	C	Guerre	
25	6	C	D	C	Repos	
26	7	D	D	C	Croisades	
27	8	C	D	C	Repos	A
28	9	D	C	C	Guerre	
29	10	C	C	D	Conquêtes	
30	11	D	C	D	Séparations	H
31	12	C	D	D	Tristesse	
32	13	D	D	D	Bonheur	
1039 dN (14 mois)						
33	1	C	D	D	Tristesse	P
34	2	D	C	D	Séparations	
35	3	C	C	D	Conquêtes	
36	4	D	C	C	Guerre	
37	5	C	D	C	Repos	E
38	6	D	D	C	Croisades	
39	7	C	D	C	Repos	
40	8	D	C	C	Guerre	A
41	9	C	C	C	Désolation	
42	10	D	C	C	Guerre	

Mois du cycle	Mois de l'année	Taamish	Nennerg	CEphis	Mois	
1	11	C	D	D	Tristesse	H
2	12	D	D	D	Bonheur	
3	13	C	D	D	Tristesse	
4	14	D	C	D	Séparations	P
1040 dN (12 mois)						
5	1	C	C	D	Conquêtes	
6	2	D	C	D	Séparations	
7	3	C	D	D	Tristesse	E
8	4	D	D	C	Croisades	
9	5	C	D	C	Repos	A
10	6	D	C	C	Guerre	
11	7	C	C	C	Désolation	
12	8	D	C	C	Guerre	H
13	9	C	D	C	Repos	
14	10	D	D	C	Croisades	
15	11	C	D	D	Tristesse	P
16	12	D	C	D	Séparations	
1041 dN (14 mois)						
17	1	C	C	D	Conquêtes	
18	2	D	C	D	Séparations	
19	3	C	D	D	Tristesse	E
20	4	D	D	D	Bonheur	
21	5	C	D	D	Tristesse	
22	6	D	C	C	Guerre	A
23	7	C	C	C	Désolation	
24	8	D	C	C	Guerre	H
25	9	C	D	C	Repos	
26	10	D	D	C	Croisades	
27	11	C	D	C	Repos	
28	12	D	C	C	Guerre	
29	13	C	C	D	Conquêtes	P
30	14	D	C	D	Séparations	
1042 dN (11 mois)						
31	1	C	D	D	Tristesse	
32	2	D	D	D	Bonheur	
33	3	C	D	D	Tristesse	E
34	4	D	C	D	Séparations	
35	5	C	C	D	Conquêtes	A
36	6	D	C	C	Guerre	
37	7	C	D	C	Repos	
38	8	D	D	C	Croisades	H
39	9	C	D	C	Repos	
40	10	D	C	C	Guerre	
41	11	C	C	C	Désolation	
1043 dN (13 mois)						
42	1	D	C	C	Guerre	

Début du calendrier proposé dans Bloodlust - Métal (cf. page 177)