

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ANNÉE 2018

Chagars Enchaînés n°128 à 134

L'année 2018 est officiellement annulée en ce qui concerne l'équipe BadButa. Désolé, mais c'est elle qui a commencé ! Et 2019 a intérêt à bien se tenir, parce que ça ne s'annonce pas fort pour elle...

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.



ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 9^{ÈME} PARTIE

Dans le numéro 127, je vous promettais « un événement bonus un peu particulier, dont vous vous servirez pour mettre la pression à vos joueurs ». Ce Chagar lui sera donc consacré, ainsi qu'à quelques explications pour le meneur sur les opportunités qu'il offre.

N°128 – 3 JANVIER 12018

Suite et presque fin du 7^e scénario avec ce Chagar. Avec la conclusion de la semaine prochaine, la moitié de la campagne sera atteinte.

Je ne vous cache pas que je pensais que ce serait plus court. Genre, nettement plus court. Je n'avais pas imaginé, au départ, pondre jusqu'à six ou sept numéros sur certains épisodes (ou dix, du coup). Mais c'est ainsi, et même si je promet d'accélérer les choses pour la suite, je pense que vous ne me croirez pas. Pas de soucis. Je ne me croirais pas nous plus, en fait.

J'espère que les choses vous conviennent toujours, et tout en avançant dans l'écriture de la campagne, je noircis des pages de notes sur les scénarios déjà publiés. En fonction de vos commentaires, de vos remarques et de vos questions, je modifie, j'arrange et je bidouille le début de campagne pour une hypothétique version papier, ou à défaut, pour une compilation révisée sur le site.

Et d'ailleurs, j'y retourne.

Happy 12018, succès, amour, bonheur et santé, si vous croyez à ce genre de choses.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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

Pluie d'emmerdes, en version Hardcore

L'événement dont il est question est une chute de météorites sur le secteur où se trouvent les PJs. Vous trouverez donc ici la description de trois « moments » à faire vivre à vos joueurs. Le premier annonce l'événement sans véritable contexte, et paraîtra parfaitement bénin aux joueurs. Le deuxième décrit la chute des pierres et les dégâts affreux qui en résultent, risquant de mettre une belle panique dans les plans échafaudés par les PJs. Le troisième moment décrit la période plus dramatique qui suit la chute, ainsi que quelques conséquences possibles sur le séjour du groupe.

La chute de corps célestes, largués depuis l'espace par une gravité aveugle, n'est pas le genre de choses que les joueurs peuvent empêcher ou « gérer » de quelque manière que ce soit. C'est un événement soudain, une péripétie aveugle, ce qui est assez rare dans les scénarios classiques où les PJs doivent – le plus souvent – affronter et vaincre un adversaire calibré pour eux. Gardez cela en tête quand vous observerez les réactions de vos joueurs. Certains traiteront l'événement comme un simple jour de pluie, mais d'autres pourraient vouloir s'impliquer à tout prix dans les secours ou le traitement de la crise, histoire de reprendre un peu de contrôle sur leur petit monde.

En plus de donner un peu de relief à un scénario d'enquête assez simple, cet événement est là pour remuer un peu les joueurs, et leur rappeler que s'ils sont puissants et immortels, il reste en ce monde des forces plus brutales et dévastatrices qu'ils ne le seront jamais. Aussi, ne lésinez pas sur les descriptions, les superlatifs et les scènes coups de poing. C'est le moment ou jamais.

Ok, mais pourquoi ?

Les PJs sont en pleine enquête, après une exploration exotique et des rencontres pleines de mystère. Cela devrait suffire au bonheur du meneur et des joueurs, et donc, à celui de l'auteur ayant accompli son devoir en fournissant une dose de frissons, ou un moins une soirée de jeu pas trop ennuyeuse. Pourquoi, alors, rajouter du grandiose facile en balançant de l'explosion et du grand spectacle à deux ronds ?

Deux solutions possibles :

- Paramount Pictures et Michael Bay ont racheté le studio BadButa, et il faut vous attendre à ce genre de pyrotechnie dans chaque épisode, ainsi qu'à davantage de robots géants (une version avancée du pouvoir *Transformation* ?).

- C'est un implant pour des événements à venir, qui permettra à vos joueurs de s'écrier « Bon sang, mais c'est bien sûr ! » d'ici quelques scénarios, et de vous regarder avec de grands yeux admiratifs, ébahis par vos dons de conteur. Si si, ne soyez pas modeste. Vous êtes beau.

Dans le cas de l'implant, vous seriez en droit de nous en vouloir, si nous n'en disions pas plus que ça, et vous laissons dans le noir sur les événements à venir. Je vous répondrais alors que je me retiens simplement de tout révéler par soucis de suspense, et que vous pourriez dire merci ! C'est vrai quoi : vous passez votre temps à vous plaindre des spoilers sur « A game of Jedi Saison VIII », ou « The last Targaryen » et là vous râlez alors qu'on fait bien attention à ne pas en dire trop ? Ingrats, va !

Sachez simplement que pendant que vos PJs suivent leurs pistes et vivent leurs aventures de leur côté, une série d'antagonistes en tous genres en font autant du leur. De la même manière que les joueurs peuvent reconstituer ce qui est arrivé à Sunbeam et à l'enfant-Père à partir de la date d'un certain cri dans le fluide, ils pourront un jour comprendre, grâce à cette chute de météorites, quand et comment d'autres choses ont commencé. Et là encore : Bon sang / bien sûr / conteur / admiration / beau.



ANNONCE

TIMING

Le déroulement des divers événements est assez souple, et pourra être adapté par le meneur au rythme de sa table.

D'ailleurs, le jour précis où se déroulera la chute de météorites est entièrement laissé au choix du meneur, selon la manière dont ses joueurs se comportent.

Ils sont calmes, circonspects et prudent ? Laissez les commencer à leur rythme, et servez-vous de la chute pour leur mettre un bon coup de pied au cul lorsque vous les sentez prêts.

Ils sont tendus, pressés et avides d'en découdre avec n'importe qui ? Pas de soucis : lâchez l'avalanche et donnez leur de bonnes raisons de stresser !

La journée précédant la chute sera rythmée comme suit :

- **Déjeuner** : un soudain remue ménage chez les animaux.
- **Fin d'après-midi** : vibration du fluide et « extinction » des vents.
- **Début de soirée** : silence soudain, puis fuite de nombreuses bêtes.

Comme pour le jour précis de la chute (cf. colonne), le rythme exact peut être adapté aux besoins de la table. Essayez de respecter globalement les intervalles, mais ne vous gênez pas pour les bricoler un peu si cela arrange le tempo de votre partie.

Les événements toucheront La Maigne, mais aussi les villages-banlieux sur plusieurs kilomètres à la ronde

Premiers frissons

Cet événement très bref peut se résumer ainsi : soudain, les animaux présents se tendent, cherchant autour d'eux comme s'ils sentaient une menace ou entendaient un bruit.

Selon que les PJs sont en ville, dans une maison ou dans une rue, voir même en pleine jungle, vous devrez adapter votre description. Il faut simplement vous assurer que le groupe pourra constater que la grande majorité des animaux réagit. Il faut donc qu'ils aient plusieurs exemples sous les yeux ou à portée. Les PJs ne sont pas forcés de voir ce qui se passe, mais ils doivent pouvoir s'en apercevoir par le son (les oiseaux dans la jungle se taisent soudain tous en même temps), ou par les conséquences (un camelot se met à hurler sur ses perroquets chanteurs, soudain devenus muets).

Notez qu'à ce moment là, ils n'y a pas de grosses conséquences ni de chahut trop marqué. En effet, la scène ne dure qu'un instant (une dizaine de secondes en fait), et tout redevient ensuite normal.

Si le groupe comporte un spécialiste de la faune, chasseur, écolo, zoologiste ou zoophile, peu importe, il ne trouvera rien qui puisse expliquer cela. Idem si les PJs interrogent un spécialiste local. En fait, c'est comme si les bestioles avaient entendu un bruit particulièrement flippant, du genre hurlement de prédateur au loin, et s'était soudain ravisés, n'entendant plus rien d'inquiétant.

Un bug dans le fluide

Les Armes et leur Porteurs sentent soudain une vibration étrange, qui semble résonner dans l'air. Pour les humains, c'est un grincement désagréable, comparable à un grattement lointain qui résonne dans leurs dents et leurs dos. Pour les Armes, ce n'est rien d'aussi organique et stupide, mais cela reste indéfinissable et gênant.

Puis d'un seul coup, tout les effets maintenus des Armes s'interrompent. Pour les Armes, la sensation est celle d'un humain ayant un choc soudain, inexplicable, qui lui fait échapper ce qu'il avait en main. Même celles qui n'ont pas d'effet maintenu auront une sensation soudaine, le même genre de sursaut involontaire, que celui qui vous réveille en pleine nuit quand on chute dans un rêve trop concret.

Bizarrement, au même moment, les vents qui aèrent habituellement la cité s'apaisent et s'interrompent. Prise entre la fraîcheur relative des jungles et les bouffées de chaleur du désert, La Maigne est une cité agitée de brises et de remous. D'un coup, tout cela s'arrête, et les fils à linge sur les toits deviennent soudain muets, alors qu'ils claquaient et dansaient une seconde auparavant.

Là encore, s'il y a un météorologue ou un batelier dans la bande, il ne trouvera aucune explication valable. Les locaux, après quelques temps d'observation, feront remarquer que ce sont les vents du désert qui se sont arrêtés. De mémoire d'homme, c'est un événement sans précédent.

Courage fuyons

En début ou milieu de soirée, une heure avant la catastrophe en fait, et toujours selon vos envies, les animaux refont parler d'eux. En revanche, pas question ici de calme soudain ou de silence apeuré. Toutes les bestioles du secteur, sans exception, vont vouloir se tirer de La Maigne aussi vite et loin que possible.

La soirée sera donc, pour la plupart des habitants, occupée à essayer d'enfermer les bêtes d'élevage, à consolider les cages des oiseaux et des poules, ou à chercher partout le chat de la maison, le chien fidèle, et même le gosse dernier-né, qui passait son temps en compagnie du mouton de la famille.

Libre à vous de laisser vos joueurs en spectateurs, de leur coller des gens à aider sur le dos, ou de les mêler à l'affaire en les piégeant d'une façon ou d'une autre. Une joueuse aime les trucs flashy et exotiques ? Pourquoi ne pas lui vendre un tigre dressé à son arrivée à La Maigne, histoire de le faire courir un peu. Singe d'apparat, perroquet chanteur, félin de poche ou insecte décoratif, les idées ne manquent pas, pour un achat coup-de-cœur se transformant en perte sèche ou en course-poursuite.

ET NOS FIGURANTS ?

Dans le numéro 127, nous vous décrivions quelques figurants de la campagne, et vous vous demanderez peut-être ce qu'ils feront pendant cet événement.

Dans la plupart des cas, je serai incapable de vous répondre, car cela dépendra beaucoup de ce que vos PJs ont déjà accompli en ce qui concerne ces figurants.

Si un PNJ a été humilié ou insulté par les PJs, et s'il craint pour sa vie, il pourrait profiter de la chute pour fuir ou au contraire se venger.

Si les PJs se sont fait un ami, le figurant pourra prendre des risques pour essayer de les aider, quitte à se mettre en danger de son côté.

Dans le cas où les PJs n'auraient pas encore interagi avec lui, les figurants se comporteront comme suit :

Stew

Si vous ne tuez aucun Porteur, cela peut être une bonne idée de tuer celui de Stew, histoire d'avoir un peu de perte dans le groupe. En plus, cela ne coûte pas grand chose, à moins que les PJs aient confié l'Arme à un bon ami.

Gamane

Le sorcier restera terré dans sa maison durant toute la nuit, priant pour que les projectiles épargnent l'endroit. Au matin, lui et les Dagenbé sont saufs, et il ne manque pas de s'attribuer ce « miracle ». Terrifié, il ne quittera pas la maison, craignant qu'on profite du chaos pour lui nuire. Il affirmera se mettre en transe pour « empêcher que tout ne recommence cette nuit ». Il provoquera d'ailleurs une belle panique en disant cela, lançant la rumeur que la nuit prochaine pourrait être encore pire. Le lendemain, s'il ne s'est rien passé, c'est évidemment grâce à lui.

Les stratégies

Là, tout est possible parmi des options variés, selon vos envies.

- Un des trois Porteurs pulvérisé lors de la chute, tout simplement.
- Un combat improvisé en ville par deux stratégies pour profiter de cette configuration inédite et si amusante.
- Des locaux profitant du chaos pour essayer de neutraliser les Porteurs, de s'emparer d'une Arme, ou de piller les réserves de ces riches étrangers.
- Un des stratégies (Mavvro ?) sombrant dans une crise de violence, soudain persuadé que c'est juste le jeu qui reprend, et que ses amis / adversaires testent sur lui un armement inédit.

LA CHUTE

Une heure plus tard (environ), alors que la ville est encore en pleine effervescence, que les parents consolent les gosses, et que les marchands et éleveurs sont furieux et avides de trouver un coupable à leur déveine, le ciel s'abat sur La Maigne.

Des sifflements se mettent à résonner, comme un début de tempête, mais sans aucun vent ni sable dans l'air. Puis les bêtes enfermées hurlent d'une seule voix, comme implorant grâce dans une langue commune. Le cri est assourdissant, terrible, mais il est couvert par les premiers chocs.

Une pluie de rocs se met à dégringoler du ciel, sans que personne n'ait rien vu venir. Il fait nuit à présent, et les morceaux d'ombre tombent en biais dans la ville, comme des oiseaux de mer s'abattant sur un banc de proies.

Aspect technique ?

Le seul moyen de se tenir à l'abri des météores est de se cacher en sous-sols, si possible profond et dans une zone dans l'ouest de la ville. En effet, les projectiles viennent de l'est, et la moitié la plus exposée, une fois abattue et brisée, protégera – tant bien que mal – la zone la plus proche de la jungle.

Il n'y a pas de bon moyen technique de simuler la chute des météores, à moins de tomber dans l'aléatoire le plus brutal (Jette un dé : 1-2, tu survis, 3-4, tu es blessé, 5-6, t'es mort).

Les rocs, selon leur taille, défoncent les murs en projetant des shrapnels en tout sens, ou explosent en pulvérisant un bloc entier. Les gens sont tués, horriblement mutilés, ou s'en sortent par miracle en dansant entre les missiles. Demandez à vos joueurs comment chacun se comportent, s'ils aident ou fuient sans regarder autour d'eux, s'ils se cachent ou cherchent à comprendre. En passant : il n'y a rien à comprendre. C'est une tuerie aléatoire, insensée, sans but ni raison compréhensible à ce stade. Des pierres tombent du ciel, rien ne peut les arrêter, et des gens meurent en dessous. Point.

Si vous sentez qu'un des joueurs s'ennuie un peu avec son Porteur actuel, ou si ce genre de chose passe bien à votre table, n'hésitez pas tuer un PJ sans même un jet de dés, ou après un jet négligeant de votre côté de l'écran. Le genre « Toi, là, t'es mort. Un machin est tombé en travers de la place où vous courriez, et le reste du groupe te voit disparaître d'un coup, alors qu'un bloc de pierre balaie l'endroit en effaçant une douzaine de péquins... et toi avec ». C'est osé, mais si vous pensez que ça passera, ça peut faire un souvenir.

CONSÉQUENCES

La chute ne dure qu'une dizaine de minutes. La terreur dure toute la nuit ; les gens paralysés, prostrés dans la moindre faille, attendant le jour, incertains. Beaucoup murmurent que le Néant est en train de manger le monde, qu'il faut rester silencieux. On jette des pierres – sans rire – aux imprudents qui appellent à l'aide ou cherchent des proches trop bruyamment. Par endroits, des bagarres éclatent, pour un peu d'eau, pour une cachette, pour un mot plus haut que l'autre. Ajoutez un peu de pillage, une poignée de profiteurs, et peut-être vos PJs et leurs bonnes idées, et le bilan, s'alourdit encore un peu avant le matin.

Le lendemain, la ville est à demi-détruite. Les autorités, ou ce qui en reste, essaient de reprendre les choses en main. Si les PJs ont causé des soucis, on leur suggérera poliment de foutre le camp. S'ils se sont montrés utiles ou serviables, on essaiera de les recruter pour surveiller la reconstruction, pour massacrer les pillards ou simplement pour rassurer les gens.

En ville, les choses se calmeront peu à peu, mais la tension et la tristesse resteront les forces directrices pour des jours encore. La violence est dans l'air comme une force vive, salissant les rapports sociaux, motivés par la peur des uns, la douleur des autres, et la crainte silencieuse des nuits à venir.

Les vents ne reviendront qu'après plusieurs jours, et durant tout ce temps, la ville restera horriblement silencieuse, ressemblant à un cimetière. Le premier soucis de tous sera d'ailleurs, une fois les vivants retrouvés et comptés, de se débarrasser des morts. Retirés des gravas, rassemblés en piles à l'ombre des murs brisés, ils seront ensuite emmenés dans le désert proche. Les familles dont les rites ne correspondent pas seront mises au pas, le respect des convenances devant s'effacer devant le risque de maladie.

Et en parlant d'enterrer : si une ou plusieurs Armes ont disparues durant la chute, leur récupération posera des problèmes dès le lendemain, les « secouristes » en venant aux mains pour s'approcher les premiers des tas de gravas d'où provient un appel métallique. Un homme deviendra porteur d'Arme, et plusieurs seront déçus. Certains pourraient alors se souvenir qu'il y a d'autres Porteurs en ville, et qu'un accident est vite arrivé, dans ce genre de moment difficile...

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°129 – 17 JANVIER 12018

Fin (enfin) du 7^e scénario de notre version révisée, revue et tordue, de la campagne Éclats de lune.

Soyons franc : l'année commence mal du côté de chez BadButa, et cela risque d'impacter un peu les Chagars. Rien de gravissime, rassurez-vous ; aucun drame ni catastrophe. Juste des soucis divers, dignes d'une comédie française, et donc, ni amusants ni distrayants, juste stressants et lamentables.

Tout n'est pas noir, pas de panique. Nous sommes bien décidés à maintenir le rythme de parution, mais le volume des textes risque de se réduire un peu, le temps de surmonter les calamités sus-citées. De plus, une partie du temps économisé sera destiné à un GROS coup de collier sur la production du prochain livre de la gamme, le fameux *Silences*.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



SCÉNARIO 07 – « MANGE-COULEURS » – 10^{ÈME} PARTIE

Les Armes-brisées et leurs Porteurs, après un long voyage, de multiples rencontres, et quelques soucis, bévues et péripéties, sont enfin sur le pont d'accomplir leur mission : retrouver le légendaire Sunbeam.

Jangwa

Lors des événements de La Maigne, le groupe a fini par récupérer le jeune Jangwa, que ce soit en négociant avec son « protecteur » Gamane, ou par la force. Le soucis, c'est que Jangwa n'est plus en très bon état. Pour éviter de devoir trop s'expliquer sur cet étrange enfant, Gamane l'a drogué durant des mois entiers, et ce n'est pas sans conséquence.

Pour commencer, Jangwa n'est plus très réactif. L'enfant paraît très calme, presque endormi, mais il réagit néanmoins aux stimuli directs. Il se plaint en cas de coups, mais ne cherche pas à esquiver ; il avale les aliments qu'on lui propose, sans paraître très intéressé ; si on se montre gentil avec lui, en le câlinant ou en le protégeant, il ne paraît pas y prêter attention. Si on le laisse dans son coin, sans le surveiller, le nourrir ou le laver, il reste prostré et pourrait bien mourir en quelques jours sans s'être manifesté. Au plus, il pleurera doucement sur la fin, mais sans vraiment paraître comprendre ce qui lui arrive. Si au contraire on s'occupe bien de lui, en le nourrissant et le protégeant, il paraîtra tout aussi indifférent, mais finira par reconnaître ses « amis ». Par des signes discrets, des regards en biais, des esquisses de sourires, il manifestera aux plus attentifs de vagues signes d'affection.

Gamane

Il est possible, selon la façon dont s'est déroulé le passage à la Maigne, que les PJs soient encore accompagnés de Gamane. Peut-être l'équipe croit-elle qu'il est le Watanani attendu par Sunbeam. Peut-être les PJs estiment-ils que le sorcier est indispensable pour s'occuper de Jangwa, ou pensent-ils qu'il a un lien avec le pouvoir de l'enfant. Le meneur peut gérer tous ces cas de figure à sa convenance : Gamane n'est plus utile, et vous pouvez l'éliminer ou vous en servir comme bon vous semble.

En attendant l'Éclipse

Si tout se passe bien, les PJs ne devront attendre Éclipse que pendant deux mois. Il se trouvait en effet à Pôle, et grâce au moyen de Moonglow, il sera rapidement contacté, convaincu et convoyé jusqu'à la cité des falaises.

Au meneur de voir s'il laisse ses joueurs se reposer, s'occuper en paix de Jangwa, ou si au contraire il leur colle un scénario maison sur le dos. Dans tout les cas, souvenez-vous que le petit Gadhar ne doit être blessé à aucun prix, sous peine de mettre la suite de la campagne en péril.

RÉUNION DE FAMILLE

Les soldats de lune

La bande qui accompagne Éclipse jusqu'à la cité est un groupe de guerriers connu sous le surnom de soldats-de-lune. Il s'agit d'une force de frappe assez réputée, en particulier chez ceux qui ont eu le malheur de s'opposer à l'Éclipse de lune, ou de s'attaquer trop violemment à un membre de la faction.

La troupe compte une grosse vingtaine de membres, dont huit Porteurs. Seuls les deux officiers portent des Armes majeures, Bardask et Twiſt, deux masses de combat assez impressionnantes. Le reste de la bande est constitué d'Armes mineures instinctives, de leurs Porteurs, et des soldats du rang, qui font aussi office de Porteurs de rechange. C'est une troupe assez liée, qui a tout de la bande de malandrins en maraude. Ce sont des hommes rudes, mais visiblement unis et étonnamment fidèles envers leurs chefs et la faction. Notez que deux des Armes mineures ne sont pas en Pierre de lune, et semblent surtout être ici par fidélité envers Bardask.



Enfin...

Une fois Jangwa et Éclipse à la cité, plus rien ne s'oppose à ce que les PJs montent enfin vers la ziggourat. L'équipe pourra ainsi découvrir les autres villages et leurs bizarreries, alors qu'Éclipse apaise le fluide autour d'eux. Montant pas à pas la vieille route de la montagne, les Armes brisées constateront que la plainte s'atténue peu à peu, à mesure qu'ils approchent du dernier plateau. Dans le même temps, Jangwa semble doucement s'éveiller, babillant dans son demi-éveil comme s'il « parlait » à quelqu'un.

En arrivant devant la ziggourat, les PJs pourront voir qu'il manque une partie de la façade, éclatée de l'intérieur, laissant passé une lumière intense comme si un brasier brûlait au cœur du palais.

Une fois entrées, les Armes-brisées découvriront la grande salle ou trône encore la première des Armes-Dieux. Sur une table de pierre, au pied d'un trône majestueux, une Masse de guerre est posée. La lumière, la chaleur et la plainte viennent clairement d'elle, et dès qu'il la verra, Jangwa essaiera d'échapper au PJ qui le porte pour s'approcher.

C'est une Arme énorme, bien trop grande et lourde pour un simple humain. Le corps de bois est massif comme celui d'un bâton de combat ou d'un épieu de guerre. Il est aussi soigneusement travaillé, gravé, et des éclats de lumières brillent dans les creux du corps, comme si l'intérieur du bois était en feu. La masse est faite de métal, mais on peine à comprendre comment elle fut « forgée ». Elle ressemble davantage à une roche en fusion, s'accrochant mystérieusement au bâton, émettant des craquements et des ronflements qui rappellent ceux d'une forge ou d'un bûcher.

La rencontre

Dès que Jangwa s'avance, la plainte s'éteint, et la chaleur et les effets de fluide qui hantent la cité baissent doucement. L'enfant s'approche de la masse, essaie de monter sur la table, puis réclame finalement l'aide des PJs. Une fois à portée, il touche la masse à mains nues (il est le seul à pouvoir le faire sans perdre aussitôt un membre).

Les PJs entendent alors un gémissement sourd, et sentent un profond soulagement les saisir. Puis ils ont l'impression qu'un souvenir vient se glisser dans leur mémoire, comme si leurs Armes voulaient leur montrer un vieux fragment de mémoire. Ce n'est pourtant pas du fait des Armes-brisées ; l'impression vient à la fois de Sunbeam et des Armes, et elles n'ont aucun contrôle dessus.

Le groupe admire une ville inconnue, sur une côte, entourée de bois et d'étangs. La ville est habitée par des populations blanches, noires et métis, et des Porteurs marchent parmi eux.

Au centre de la ville, un palais se dresse, et dans sa cour, un homme travaille à sa forge. Enorme, bien plus grand que les humains, il opère pourtant avec minutie, maniant marteaux, pinces et barres avec des gestes d'artiste. Il saisit dans un brasier un sceau-à-fondre, et le penche vers son enclume ... qui n'est autre que la tête de Sunbeam.

De l'or coule du sceau, couvrant le flanc de la masse, et aussitôt, le géant tend une main pour guider le métal, le replier, et esquisser une forme à travailler. Sunbeam et Watanani discutent, chantent ensemble, façonnant le métal et rassurant l'Arme qui s'éveille peu à peu. Doucement, les courbes de Glan'drim apparaissent, et son éclat devient celui, si familier et rassurant, qu'ont connu les Armes.

— Bienvenue petite sœur. Te voilà libre à nouveau. J'ai des histoires pour toi, des frères, des sœurs et des amis. Bienvenue sur Tanæphis ma dernière-née. Regarde, ta jumelle t'attend déjà...

Et sur une table proche, il désigne une autre Arme-Dieu, identique en tout point à Glan'drim, mais forgée non pas dans l'or, mais dans un cristal noir d'une beauté presque effrayante.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

INTERMÈDE – LES TROIS TRUCS – 1^{ÈRE} PARTIE

Le fichier texte contenant « *Les trois trucs* » traîne dans un coin de notre serveur depuis une éternité. Ce sont des textes conçus pour remplir des colonnes de bord de page, mais aucun de nous ne se souvient quelles colonnes, ni dans quel livre imaginé à l'aube du projet Bloodlust Métal. Ce devait être une bonne idée à l'époque, mais elle s'est éteinte dans les limbes de la production, et les textes se sont retrouvés là, sans place fixe et sans but. Aujourd'hui, ils ressortent de la naphtaline à point nommé pour nous sauver d'une quinzaine sans Chagar. Bienvenue dans notre petit rétro-pédalage ludo-temporel, avec ce Chagar # 130 contenant des textes écrits avant le Chagar #01, voire avant même que naisse l'idée de nos Chagars Enchaînés.

TROIS CHEFS-D'ŒUVRE TECHNIQUES VOROZIENS [les trois trucs vorozions]

L'Est a une longue histoire et bien des peuples ont vécu sur ses côtes et ses plaines fertiles. Pourtant, il ne demeure que très peu de vestiges de ces cultures. Le temps, les guerres et le passage des Piorads ont balayé jusqu'à leurs noms. Seuls les Gorns ont laissé des traces et l'Hégémone sait cultiver ce mythe des origines.

Selon les érudits de Pôle, c'est cette « malédiction de l'Est » qui pousse les Vorozions à semer les constructions comme un polac sème ses bouses. Un désir inconscient de marquer son territoire, de s'ancrer dans le sol. Voici quelques grandes œuvres des architectes et ingénieurs de l'Hégémone.

Le pont tubulaire de la Nasvéa

La Luse, avec son lit profond et ses berges boueuses, fut longtemps une frontière naturelle quasi-infranchissable. Jusqu'aux premiers jours de l'Hégémone, les côtes hadzanes et vorènes étaient pour ainsi dire étrangères l'une à l'autre.

L'un des premiers ouvrages mis en œuvre fut donc le grand pont de Nasvéa, mais sa construction fut un véritable calvaire. Plusieurs implantations et une dizaine de techniques furent essayées, laissant des ruines variées le long des berges. Au final, c'est une guilde spécialisée dans l'installation d'égoûts qui décrocha le contrat. Ils jetèrent dans le fleuve assez de tubes de pierre alignés pour « combler » le lit, puis maçonnèrent un pont par-dessus. Le fleuve, de son côté, poursuit tranquillement son cours au travers des tubes. Pas très classe, mais efficace.

Le canal des Vorhs

Ce large canal navigable relie le port fluvial de Nerolazarevskaya à la côte orientale. Officiellement, c'est pour améliorer ses contacts avec la mer que l'Hégémone a bâti cet axe d'une quarantaine de kilomètres. Si le commerce côtier est une excuse facile, il reste évident que le canal est surtout un ouvrage de prestige.

Tout ici évoque le canal de Pôle, du tracé général au style des pierres. Ce caprice dicté par la jalousie a demandé trente ans de travaux et tué plusieurs milliers de serfs. Une brouille, comparé à l'orgueil des Vorhs.

Les thermes de Gousselint

À la sortie des bois Grimaults, Gousselint est un gros bourg sans grand intérêt. Les vieux thermes et leurs sources chaudes sont la seule attraction locale, héritage de l'époque impériale. Depuis une vingtaine d'années, ils sont gérés par Hubin et Gassus Hilaire, deux frères ingénieurs passionnés d'art militaire.

Chargés, par pur hasard administratif, de l'entretien des thermes, ils ont commencé par pleurer leurs rêves d'affectation militaire. Puis, ils ont entrepris de tester toutes les applications guerrières de la pression géothermique. Aujourd'hui, aux heures de fermeture des thermes, ils travaillent à des catapultes à pression hydraulique et à des canons à eau brûlante. Ils sont parvenus à créer un système de brumisation capable de noyer la ville entière dans le brouillard. Le test grandeur nature leur a valu une semaine aux arrêts, puis une augmentation de salaire.

N°130 – 31 JANVIER 2018

Le studio étant toujours dans un état lamentable, entre quarantaine d'urgence et ambiance de fin de siècle, on reste dans les formats courts et les textes à l'arrache. Pire, cette fois-ci, on vous sort un vieux truc des cartons, en mode recyclage.

Honteux ? Même pas. C'est vous dire l'état des bêtes, et le manque total de scrupule.

Enjoy.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



TROIS BOUGES À NE PAS RATER À PÔLE [les trois trucs dérignons]

« Une chose essentielle nous différencie.
Tu es un barbare et je suis un civilisé.

— Tu as raison. Donc moi je suis plus poli.

— Vraiment ? Cette affirmation est le
comble du ridicule.

— Et pourtant... Chez toi, tu peux insulter
qui tu veux sans risque. Quelqu'un de
civilisé ne t'éclatera pas la gueule d'un
coup de hache parce que tu lui as manqué
de respect. Chez nous, un mot de travers –
« ridicule », par exemple – peut te coûter
la vie en un éclair.

— Dans ce cas-là, je m'excuse si mes paroles
t'ont offensé.

— Les excuses, c'est comme ça que les faibles
tentent d'échapper à leurs responsabilités.
Au lieu de t'excuser, demandes toi où est la
frontière. Sommes-nous encore sur tes terres
civilisées ou déjà dans mes Marches ? »

*Discussion entre Aldus Mangués, légiste
en mission, et Boron, son guide piorad.*

Dans cette ville titanesque qu'est Pôle, les bouges, auberges, bordels et autres lieux de détente sont légion, comme s'il était impensable de ne pas prendre du bon temps. Chaque établissement a son histoire, ses particularités et ses spécialités. En voici quelques-uns.

Le Dôme des matins heureux

Cet établissement, situé dans un quartier étudiant, est tenu par un Alweg d'origine thunk nommé Tsunku. Ce bouge de taille modeste a su fidéliser sa clientèle grâce à deux choses : une nourriture délicieuse et des spectacles de premier choix.

Le spectacle est assuré par une troupe de jeunes danseuses et chanteuses thunks que Tsunku a ramenée du grand Nord. Cette quinzaine de filles charmantes font des ravages dans les cœurs étudiantins avec leurs chants exotiques et entraînants. Une rumeur tenace prétend que « les filles du matin », comme on les appelle, ont déjà donné une représentation privée à l'empereur lui-même. Mais peut-être n'est-ce qu'une rumeur orchestrée par Tsunku. Une dernière chose rend l'endroit si particulier : contrairement à la majeure partie des établissements de ce genre, les danseuses ne se prostituent pas. Rien que pour cette exception remarquable, cela valait le coup de parler de l'endroit.

Côté cuisine, les tartes aux fraises du chef Brandü sont réputées dans tout le quartier. Véritable chouchou des filles du matin, mascotte involontaire de la bande de danseuses, Brandü est détesté par des meutes entières de fans ivres de jalousie.

Les Rois de l'arène

Ce bouge, situé dans un des quartiers d'arènes les plus célèbres, est un des meilleurs lieux de beuverie pour le vrai fan de combats de gladiateurs. Le patron est un ancien entraîneur et la décoration du lieu est à la gloire du noble sport. Les murs sont décorés d'armes ayant servies au combat, le sol est recouvert d'un mélange des sables des cinq plus grandes arènes et une fosse circulaire permet d'organiser des pugilats amicaux entres clients. Régulièrement, le bouge accueille des stars de l'arène pour de grandes soirées thématiques. Et que dire de son bar : toutes les boissons sont nommées en l'honneur des plus grands : la Sueur du Warjarl Bajram, la Semence du Brisemuraille, etc.

Comme disait une cliente éméchée : cinq ceistes la Semence du Brisemuraille ? Faut que je goûte ça ! Ca doit être de la rudement bonne semence !

Le Pavillon étrange

Ce bouge aux airs de pavillon de chasse est installé dans l'un des jardins des hauteurs de Pôle. Il accueille une clientèle de riches excentriques attirée par la spécialité locale, les viandes étranges : diatrima albinos, ryans, dinosaures, etc. Les rumeurs qui courent sur les plats de viandes humaines ne sont, bien entendu, que de vils mensonges de la concurrence.

Régulièrement ce bouge organise des repas-tombola. Le client paie pour s'installer à une table numérotée. Ensuite, on présente des plats allant de l'exotique à l'extrêmement bizarre et la table à laquelle ils sont servis est tirée au hasard.

TROIS HISTOIRES D'ANIMAUX DU GRAND NORD [les trois trucs thunks]

Les Thunks ont des rapports bizarres avec les animaux. Et je ne parle pas ici des vilaines rumeurs qui courent sur leurs chèvres. Même s'ils chassent et mangent la plupart des bêtes sauvages du grand Nord, le petit peuple leur accorde un respect sans borne et invente milles histoires à leurs sujets.

Le lynx

Les lynx et les loups du Nord se haïssent cordialement. La seule raison pour laquelle ils ne se battent que rarement à mort est que leurs chairs sont également immangeables. Cela ne les empêche pas de se coller de monumentales peignées lorsque l'un s'aventure sur le territoire de l'autre. Les lynx évitent généralement les Thunks, dont ils semblent avoir compris qu'ils sont en bons termes avec leur vieil ennemi.

Cela n'empêche pas les Thunks d'avoir un grand respect pour ce félin, qu'ils considèrent comme l'un des meilleurs chasseurs au monde. Les jeunes pisteurs testent parfois leur valeur en suivant et en observant un lynx des semaines durant. Cet apprentissage est une véritable gageure, d'autant qu'il se fait en solitaire et loin du clan – ce à quoi nombre de jeunes Thunks sont peu habitués. Ceux qui reviennent de cette épreuve en tirent une grande fierté et sont surnommés Lynx-levés par les clans. Ils délaissent parfois la voie de l'arc, préférant cultiver la discrétion et le combat au poignard, domaines où ils se sont taillé une belle réputation.

Le phoque

Les phoques sont d'étranges bêtes, avec leur regard si doux et la drôle de confiance qu'ils accordent à l'homme. Sans qu'ils se rappellent bien pourquoi, les Thunks sont persuadés que les phoques accueillent les âmes humaines fatiguées de la rude vie des clans. Là, dans ces corps lourds, douillet et confortables, les âmes se reposent un temps et se préparent à reprendre la route.

Les Thunks ne chassent les phoques qu'à l'arc, choisissant des bêtes isolées du troupeau pour ne pas effrayer les autres, ni troubler leur repos. Les Thunks tuent leurs proies aussi vite et proprement que possible, et consomment ou utilisent la moindre miette de leurs corps.

Le rhinocéros laineux

S'il existe une bête qui fait perdre leur flegme aux Thunks, c'est probablement celle-ci. Il faut dire que le rhino paraît étrangement agressif envers les clans. Il charge à vue les groupes de chasseurs, renverse les repères des routes et semble, en fait, allergique aux moindres traces d'occupation humaine. Ainsi, lorsqu'un rhinocéros traverse une vallée où les Thunks ont installé des abris pour leurs troupeaux, il quitte rarement l'endroit sans avoir soigneusement piétiné l'installation et dispersées les bêtes.

Pour ne rien arranger, le rhinocéros est affreusement difficile à tuer. Pourvu d'une couenne lourde et solide, d'un pelage épais, souvent emmêlé en plaques, il est aussi imperméable aux flèches qu'un légiste vorozion l'est aux sarcasmes

TROIS JARLS DONT ON SE PASSERAIT BIEN [les trois trucs piorads]

Le terme jarl désigne n'importe quel chef à la tête d'une communauté, du plus puissant jusqu'au plus humble. Un jarl doit être capable de tenir la bride à toute une bande de Piorads et cela ne se fait pas avec de la gentillesse et des mots doux. Bref les jarls ne sont pas des gens faciles à vivre. Pourtant il y en a certains qui sont encore moins fréquentables que les autres.

Legdar, jarl de Veltlând

On raconte que, pendant leur migration, les Piorads se heurtèrent aux Velts, un peuple de chasseurs brutaux et indomptables. Les Velts furent anéantis, mais le souvenir de leur ardeur perdura. Le grand-père de Legdar s'étant pris de passion pour les Velts, modela sa jarlfarbând à l'image de ce qu'il savait de cette tribu. Les Piorads de Veltlând vivent de manière très communautaire et les enfants, garçons et filles, subissent une éducation stricte et terriblement brutale. Ce sont des athlètes extraordinaires, ainsi que des guerriers effrayants et extrêmement disciplinés. Legdar est le fruit de cette éducation. Il dirige sa bând d'une main de fer et a des envies d'expansion. Il ne supporte plus d'avoir un suzerain qu'il considère comme un être inférieur, puisqu'il n'est pas né en Veltlând. Installé dans l'est des Marches, Legdar rêve d'abandonner le nom de Piorad et de bâtir un royaume des Velts dont il serait le maître.

Hagbard le cupide ; jarl pillard typique

Le nom de Hagbard le cupide est très connu à Pôle et dans les Prudences. Ce jarl est actuellement l'un des chefs pillards les plus actifs. Depuis un bourg fortifié, situé à deux jours de chevauché de la chaîne des forts, il mène des raids en terre dérigione aussi souvent qu'il le peut. On ne compte plus les pillages perpétrés par ses troupes. Hagbard a un instinct redoutable lorsqu'il s'agit d'organiser des attaques à la fois brutales et tactiquement bien pensées. Nombre de chansons populaires de Pôle le tournent en ridicule, mais cela n'atténue que très peu la peur qu'il inspire dans les chaumières. Hagbard et le suradar Albert d'Arcosel sont des ennemis de longue date qui se haïssent cordialement.

Eldride, tueuse de thunks et jarl vengeresse

Un jour, le petit village de Turnvald, en lisière des Bûchers, vit arriver une jeune femme épuisée et blessée. Dès qu'elle fut face au jarl local, elle le défia et le tua sans attendre. Elle fit de même avec tout ceux qui se dressèrent devant elle et prit le contrôle du village. Depuis ce jour, Eldride a transformé Turnvald en machine de guerre bien huilée d'où elle mène des attaques dévastatrices sur tous les clans thunks qu'elle peut localiser. Allant de succès en succès, Eldride est devenue la porteuse de Hatemonger, une hache tueuse de Thunks. C'est désormais une vassale directe du roi de Byrd, qui finance en partie ses activités. Personne ne sait ce qu'elle désire venger avec autant d'ardeur.

TROIS RÉGIONS PAUMÉES ET BIZARRES [les trois trucs alwegs]

Tanæphis est vaste et les petites régions isolées abondent. Souvent ignorants de l'immensité du monde qui les entoure et des enjeux géopolitiques, les habitants de certains de ces coins paumés ont des traditions bien à eux. Il y en a de si bizarres qu'on pourrait les croire le fruit d'une lubie d'Arme. Les humains n'ont pourtant pas besoin des Dieux pour se comporter d'étrange manière.

Le rocher de Galligie

Au sud-ouest des bois Grimault, se trouve un petit plateau cerné de marais. Une communauté y vit depuis une éternité, dans le plus grand dénuement. La survie des autochtones repose sur la seule ressource abondante des marais : les batraciens. Les galligiens sont les seuls fous à domestiquer des grenouilles, qu'ils élèvent pour leur viande et leur cuir. Grenouilles et crapauds font aussi partie de la gastronomie locale, accompagnés de plantes aquatiques peu ragoûtantes. Mais le summum de l'art galligien est l'alcool de crapaud : le crapôtine. Ce breuvage improbable est obtenu par pressage et macération de certaines espèces de crapauds. Il est doté de propriétés hallucinogènes terrifiantes. Et on ne vous parle même pas du goût.

Depuis peu, une guilde vient acheter du crapôtine pour le revendre dans l'Hégémone, après l'avoir amplement dilué dans de l'alcool de betterave pour le rendre consommable.

Les Ujusturuls

Aucun Batranoban « digne de ce nom » ne voudra l'admettre, mais la petite peuplade alweg nommée Ujusturul, qui vit dans quelques villages le long de la Wilkes, a très probablement des origines batras. Ces Alwegs à la peau sombre et au regard halluciné vivent dans la plus grande pauvreté. Ils pêchent et vendent poteries et colifichets aux marchands massans. Leur principale activité est celle d'ouvriers saisonniers dans des plantations du désert. Ils sont en effet des spécialistes du brûlis d'épices, qu'ils pratiquent de main de maître pour les épiciers en échange d'un salaire de misère. Il faut dire que les Ujusturuls sont accros de naissance aux fumées dégagées par les brûlis d'épices utilisés pour fertiliser les champs.

Les douces, parias pacifiques

Cette communauté vit de manière semi-sédentaire dans les bois de Mortepente. Elle fut fondée il y a un siècle par un groupe de Sekekers souhaitant fuir tant la violence des mâles que celle de leurs sœurs. Au fil des ans, elles accueillirent des femmes de tous les horizons fuyant les guerres et les maltraitances. Les douces sont des pacifistes convaincues. Elles vivent de chasse et de cueillette et évitent les contacts avec les étrangers. Quelques-unes s'adonnent au vol, s'en prenant discrètement à des caravanes en lisière de la forêt. Des hommes partageant leurs aspirations pacifistes rejoignent parfois les douces. Pour être acceptés dans la communauté, ils doivent subir une émasculatation rituelle, pratiquée sans douleur.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

INTERMÈDE – LES TROIS TRUCS – 2^{ÈME} PARTIE

On va dire que l'édito compte comme intro, si vous le voulez bien. En plus ce serait sûrement le même que la fois dernière. C'est encore du réchauffé, comme déjà expliqué, mais cette semaine, honnêtement, ça vaut mieux comme ça.

N°131 – 14 FÉVRIER 2018

Chez BadButa, on aime les défis. Ou alors, et c'est plus probable, ce sont eux qui nous aiment. Ou encore, et c'est sûrement le plus juste, on est maudits mais on essaie de rester positif (dans les limites du crédible). Mais du coup, de toute façon ... défi !

Après le Chagar de dix pages pondu en deux jours «parce qu'on a promis», le Chagar fini à 23h30 et posté avant minuit parce que la date c'est la date, et le Chagar bricolé lors d'une semaine de fête dans les affres de la digestion et les relents d'alcool, voici ...

Le Chagar assemblé à 38,5 de fièvre, avec options yeux-qui-se-croisent et nez-qui-coule, les glaires et les sueurs froides en bonus.

Dommage qu'on ne puisse pas compiler des virus dans les PDFs, on vous aurait fait un «Chagar Surprise» avec son cadeau magique.

Enjoy.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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

TROIS ÉTRANGES TRIBUS [les trois trucs gadhars]

Les Gadhars sont une vraie plaie pour les érudits ethnologues. Rien n'est jamais général, courant, ni standard chez eux et il faut presque établir plus d'exceptions que de règles quand on prétend les étudier. C'est parfait en soirée, pour épater la galerie, mais rédiger un traité sur leur peuple, c'est se perdre dans mille digressions et bizarreries peu académiques. Du coup, on peut trouver des thèses consacrées à toutes sortes de tribus bien particulières, mais aucun véritable guide de la culture du sud. Et c'est tant mieux. Déjà, les exceptions sont toujours plus amusantes que les règles. Et puis, pour une fois que les érudits bossent un peu...

La tribu GAD-LIB n-A-031

À force de libérer des esclaves à tour de bras, les Vorozions ont créé une nouvelle classe pauvre dans leurs propres territoires. Déjà occupés à intégrer les populations des territoires conquis à la société hégémonique, les légistes ne savent souvent pas quoi faire de ces effectifs « en surplus ».

La région d'Inaccessible a commencé une expérience plutôt osée, en essayant de « réacclimater » d'anciens esclaves Gadhars à leur « milieu naturel ». Mélant quelques bons sentiments, un fond d'ignorance crasse et un racisme latent et nauséabond, cela consiste à aider des noirs, n'ayant souvent jamais vu la jungle, à monter une tribu en partant de rien. Ces petits camps, encadrés par d'anciens officiers de la légion, ont un taux de mortalité phénoménal. Seul l'expérience n°31, dirigée par un vieux légionnaire porteur d'une Arme passionnée par le projet, paraît avoir une petite chance d'aboutir.

Les Manges-fleurs

Sur Tanæphis les gens sont des carnassiers. Le végétarisme n'est, au mieux, qu'une lubie de vieille noble pôlienne ou de riche guildien vorozion ayant du temps à perdre. Il existe cependant plusieurs tribus des marais et de la mangrove qui dérogent à cette règle. Connus sous le nom de Manges-fleurs, les Gadhars de ces tribus refusent obstinément de consommer la moindre chair animale. Ce ne sont pas des pacifistes pour autant : ils manient le casse-tête avec dextérité et tuent hommes et animaux pour leur cuir ou pour se faire des trophées. Deux de ces tribus militent même pour leur cause de manière agressive. Ces Gadhars prétendent que consommer de la chair animale prive l'homme de son lien avec la Force Vive, et malheur à celui qui leur rirait au nez.

La tribu de la Pierre-Boule

Située dans les Hautes branches, cette tribu partage son espace vital avec plusieurs communautés de chimpanzés. Gadhars et primates ont tissé des liens étroits qui ont donné naissance à une tradition très particulière. Pendant l'enfance, chaque Gadhar de la Pierre-boule lie sa vie à celle d'un jeune chimpanzé. Ce dernier devient le dépositaire d'une partie de l'âme du Gadhar. Les frères-chimpanzés jouent un rôle important dans toutes les activités sociales des Gadhars de la Pierre-boule, tant pour déterminer la hiérarchie sociale que pour estimer si un mariage peut se faire ou pas. Un Gadhar dont le frère-chimpanzé meurt se suicide rituellement, de même que le chimpanzé est tué si son Gadhar vient à mourir.



TROIS ÉPICES PEU CONNUS

[les trois trucs batranobans]

BONUS INCLASSABLE

Le texte qui suit, qui ne sert en fait qu'à placer une blague lamentable, n'a sa place dans aucun autre article et pas forcément davantage dans celui-ci.

Je l'inclue tout de même, parce que :

– Ca rempli une petite colonne, et c'est déjà ça de gagné.

– Je sais que la blague est nulle, mais moi, elle m'amuse, et je ne vois pas comment vous pourriez m'arrêter.

– Je suis malade, je fais ce que je veux, et la fièvre justifie ce que la raison ne saurait expliquer.

MURS & MARCHES

(pour les infos de base sur M&Ms, jetez donc un œil à *Métal*, page 110)

L'usage veut que, pour bien se faire remarquer, les équipes d'assaut de Murs et Marches portent des tuniques aux couleurs vives. Chaque grade possède sa propre couleur – rouge pour l'adar, jaune pour les védars, vert pour les végars, bleu pour les soldats – et le spectacle coloré d'une équipe de Murs et Marches investissant un lieu est un chatoisement pour l'œil.

Bien sûr, les agents enquêteurs ne portent pas ce genre de tuniques éclatantes. Ils opèrent en civil, avec pour seul élément distinctif une plaque de métal brossé, marquée du sceau de Murs et Marches. C'est la raison pour laquelle les polards ont pris l'habitude de les surnommer « les marcheurs gris ». On parle aussi d'agents discrets, travaillant partout où ils le désirent, se glissant la nuit dans les bureaux des guildes ou les repaires des criminels. Jusqu'à présent, cela reste du domaine de la rumeur, et personne ne peut jurer avoir aperçu les M&Ms noirs.

Tout le monde a déjà consommé une bouchée de muffin, une pipe d'herbe à rêver, ou bu un verre de bleu de Sarrapi pour faire passer une fièvre. Ce sont des épices communs, faciles à trouver, et soumis à très peu de réglementation. Il existe des mélanges bien plus rares, et bien plus étranges.

Le Shoush des vieillards

Originaire des berges de la Wilkes, le Kabanshoush est un arbrisseau tenant autant de la ronce que du chiendent. Presque impossible à éradiquer quand il est implanté dans une zone, il est pourvu de piquants acérés, urticants, qui se brisent dans les plaies et donnent une fièvre de cheval. Comme en plus il pue comme une charrette de fromage piorad, et ne sert à rien en bois de chauffe, on l'imagine facilement dernier au prix du végétal de l'année. Sauf que mélangé et préparé comme il faut, il donne le Shoush, une drogue qui élimine définitivement le besoin de sommeil chez ceux qui la consomment. On pourrait objecter qu'il rend aussi les sujets agressifs, paranoïaques, un brin sadiques et franchement violents. Mais ce n'est pas si grave, puisque c'est un épice pour les sentinelles et les gardiens de nuit. Revers de la médaille, il transmet aussi l'odeur de l'arbrisseau au consommateur. En signe de bonne volonté, on le vend souvent avec un flacon de parfum de violette. Beau geste, non ?

Le trèfle des dunes grises

Cet épice est exclusivement utilisé par les tribus Tareks et ne fait l'objet d'aucun commerce, au grand dam des maisons épicières. Il s'agit d'une variété de trèfle, épaisse et charnue, que les caravaniers transportent dans des jarres hermétiques. Lorsque les tribus du désert profond doivent faire une halte dans une zone particulièrement sèche, ils brisent une de ces jarres, et en moins d'une heure, le trèfle se répand. Il capte son eau dans l'air, dans les profondeurs des dunes, et dans les malheureux animaux qui n'ont pas senti le danger à temps. Parfois, l'ajout d'un ou deux esclaves permet une meilleure pousse. Une jarre fournit assez de pâture pour trente bêtes, et on dit que les Tareks eux-mêmes ne rechignent pas à mâcher un peu de cette herbe pour s'offrir une bouffée de fraîcheur.

La chair noire des bagués

Il ne s'agit là que d'une rumeur, mais elle est tenace et aussi ancienne que la Nation. On dit que les grandes maisons, celles qui intègrent le conseil, auraient accès au secret d'un épice appelé la chair noire. Cette viande, macérée dans sept épices différents et cuisinée selon un rituel précis, permettrait de mettre celui qui la mange dans un état bien particulier. Il pourrait accéder à des capacités cachées dans des épices tout à fait communs. Ainsi, manger de la chair noire permettrait de consommer du muffin brut sans rien perdre de sa vigilance, de renforcer un épice de combat, ou de consommer à l'avance des herbes de soins avant même d'être blessé ou empoisonné.

TROIS MOYENS DE SURVIVRE AVEC UNE SALE GUEULE

[les trois trucs hysnatons]

Les Hysnatons ne sont pas rares, mais beaucoup d'entre eux arrivent à passer à peu près inaperçus. D'autres sont remarquables, mais possèdent un « style » personnel, dans le genre beauté exotique ou tronche de tueur. Il y en a enfin qui sont simplement grotesques ou bizarres. Pour ceux-là, il n'est pas forcément facile de trouver un boulot correct ; survivre demande alors un peu d'imagination.

Les égoutiers de Nerolazarevskaya

La capitale de l'Hégémone est la cité la plus moderne de la race humaine. Si certaines techniques sont inspirées des inventions naines de Pôle, on trouve à Nerolazarevskaya quelques véritables prouesses techniques humaines. Les égouts de la ville en sont un bon exemple. Efficaces, solides et d'une complexité inouïe, ils ne se sont encore jamais engorgés, même au plus fort des tempêtes côtières, lorsque l'eau inonde les trottoirs jusque devant le palais du conseil.

Les égouts sont aussi une ressource pour les Hysnatons locaux, puisqu'un décret leur réserve tous les boulots liés à leur exploitation. Nettoyage, entretien courant et réparation, bien sûr, mais aussi recherche des objets tombés dans l'égout et usage exclusif des raccourcis offerts par les conduits les plus larges. Rentable, la situation est en revanche une plaie pour la réputation des Hysnatons dans la région, qu'on a fini par surnommer « les déchetiers ».

NOTE DE LA RÉDACTION

Juste pour le plaisir, voici un petit exemple de notre manière de travailler.

Le texte qui suit était, à l'origine, l'une des « *Trois moyens de survivre avec une sale gueule / les trois trucs hysnatons* ». En le lisant, vous constaterez que c'est une sorte de résumé ultra-simplifié du Chagar n° 58.

Nous n'avons découvert cette parenté de texte qu'en ressortant « les trois trucs » des cartons, et je serais incapable de vous dire si, en écrivant le chagar 58, je me souvenais avoir déjà écrit sur cette idée, ou si elle a resurgi d'une toute autre manière.

Pour ce Chagar 131, nous avons retiré « *Monstre de foire* » du texte principal, et écrit « *Acteurs de mythes* » pour le remplacer. Nous avons tout de même décidé de laisser le premier texte en marge afin de ne pas oublier – une fois de plus – son existence, et pour vous donner un petit point de vue sur la façon tout à fait désordonnée et personnelle dont nous travaillons sur cet univers.

MONSTRE DE FOIRE

Ce boulot est réservé aux Hysnatons vraiment affreux, puisqu'il consiste à faire peur aux badauds dans les foires ou les kermesses de village. C'est un travail d'acteur où l'Hysnaton s'invente un rôle bien à lui et essaie de passer pour plus monstrueux qu'il n'est. Les monstres de foires ont souvent un costume et une petite histoire bidon et bien rodée. Certains s'ajoutent même des postiches ou des accessoires pour accentuer leurs traits hysnatons.

C'est une vie particulièrement solitaire, puisqu'il est difficile de passer faire un tour au bouge lorsqu'on a joué les fous furieux dans une cage factice tout l'après midi. Aussi « normal » et intelligent que soit l'hysnaton, il se retrouve enfermé dans son rôle. C'est pour cela que ces « monstres » s'associent parfois en caravanes de phénomènes, histoires d'avoir des gens à qui parler. Des Hysnatons plus attrayant ou des normaux travaillent avec eux, comme bonimenteurs ou « gardiens de zoo ».

Les suit-ma-queue

On dit que les Hysnatons ayant des traits animaux marqués – pelage, yeux de loups, oreilles bestiales ou queue – ont beaucoup de mal à tenir en place. Ils sont supposés apprécier la nature et les grands espaces. Beaucoup, plutôt que de s'en offusquer, exploitent le filon en se louant comme guides aux voyageurs débutants. Quoi de plus pittoresque qu'un guide à l'air bien sauvage pour une ballade à la campagne ? Leur cri de ralliement – « Suivez ma queue ! » – est une véritable marque de fabrique.

Les acteurs de mythes

Parmi les styles classiques de la scène dérigion, le théâtre de Mythe et l'un des plus apprécié du public. Il s'agit d'un théâtre assez codifié, mais plutôt simple, où on utilise les symboliques de l'âge des mythes pour parler de problèmes modernes. Il existe plusieurs variations, allant du Mythique-classique (qui repose sur une cinquantaine de pièces ultra connues et très peu modifiées par les troupes) au Mythique-de-comédie (où on s'amuse des travers de la société de Pôle au travers de personnages-masques), en passant par le Mythique-dramatique, le Mythique-à-mystère et – évidemment – le Mythiques-pornographique, parce que bon, c'est dérigion tout de même.

Le style établi le plus récent (un siècle à peine) est le Mythique-politique, où chaque peuple représente une faction politique humaine moderne, et où la pièce sert à évoquer les problèmes du moment. Les elfes représentent alors les Dérigions, les nains sont les Piorads, les sinuts sont les Batras, les trolls sont les Vorozions, etc.

Les acteurs Hysnatons ont la main mise sur les meilleurs rôles dans le théâtre de Mythe, car ils peuvent se dispenser de maquillage ou de gadgets grossiers pour passer pour des chimères, et gardent toute leur liberté de jeu. En toute honnêteté, c'est même l'une des meilleures carrières possibles pour un Hysnaton sur Tanæphis.

TROIS EFFROYABLES TRIBUS [les trois trucs sekekers]

Certaines tribus sekekers, qui suivent pourtant la philosophie misandre de leur peuple, choisissent de demeurer discrètes, moins nuisibles en fait qu'une bête troupe de mandrins. Mais ce n'est jamais d'elles dont on vous parle sur la place du marché ou au bouge. On préfère conter les méfaits de tribus vraiment terrifiantes :

Les Filles pures

Les filles de cette tribu ne subissent pas l'initiation rituelle des Sekekers. Il faut dire que les Filles pures ont toutes entre 6 et 14 ans. Dès leurs premières menstrues, le choix est simple : mourir au combat dans une débauche de violence ou quitter la troupe sous les quolibets et les crachats. Peu de Filles pures choisissent la seconde option. Pour elles, la vie n'est qu'un jeu violent et morbide qu'elles vivent pleinement, sans aucune morale. Lors des combats, elles se livrent aux pires exactions avec une candeur à faire vomir un gladiateur dérigion. Ce sont les championnes des embuscades à base de fillettes explorées cherchant leurs parents. Redhood, une Épée de la Mort carmin, se complait parmi les Filles pures. À l'en croire, elle n'a jamais eu besoin de souffler la moindre suggestion de méfaits ; ces jeunes Sekekers ont une imagination qui dépasse de loin celle des adultes. Cette troupe est très mobile, changeant constamment de terrain de jeu.

Les Écorchées

Cette troupe, très récente, s'est constituée autour de Raqwel et Puzzle, une ex-mercenaire scorie et sa Faucille-Dieu. Incarnée depuis peu, Puzzle possède un pouvoir exotique d'aura qui altère la frontière entre douleur et plaisir pour toute personne lui prêtant allégeance. Les Écorchées pratiquent sur elles-mêmes toutes sortes de sévices et mutilations, rivalisant d'inventivité pour plaire à Puzzle et pour frapper de terreur leurs ennemis. La troupe ne quitte pas les terres de l'Ouest où elle vole les épices nécessaires pour maintenir ses membres en vie avec des plaies ouvertes ou des pans entiers de peau arrachée. Il n'est pas sûr que cette troupe survive très longtemps, mais dans l'immédiat, elle fait largement parler d'elle.

Les Mangeuses d'hommes

Ces Sekekers majoritairement gadhares vivent dans les bordures de l'Étouffante et chassent dans l'Herbance. Elles poussent le rejet de l'homme jusqu'à renier en partie leur propre humanité. Les Mangeuses d'hommes s'entourent de félins, surtout des lionnes et des panthères, avec qui elles vivent en quasi symbiose. Elles se comportent comme des bêtes, s'habillent à peine, mêlant feulements et grondements à un vocabulaire par ailleurs limité. Elles chassent leurs ennemis comme si c'était du gibier et s'adonnent même au cannibalisme, dévorant leurs proies crues, si ce n'est vivantes. Les caravaniers de la route du sud ont des dizaines d'histoires sordides au sujet des attaques de Mangeuses d'hommes.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE - DÉTAILS ET NOTES UTILES - 1^{ÈRE} PARTIE

Plusieurs scénarios à venir se déroulant à Pôle, voici quelques infos en tout genre, qui pourraient vous servir dans un avenir proche. Ou pas. Il peut être utile, avant de lire ces textes, de se replonger un instant dans la description de la ville dans le livre de base de Métal (cf. pages 108 à 113). Mais vous faites comme vous voulez.

N°132 - 28 FÉVRIER 12018

Suite de notre grande opération recyclage, avec encore moins de scrupules. Cette semaine, nous vous proposons carrément des textes que vous avez déjà lu. Si si, sans rire.

En effet, nous nous sommes aperçu que bon nombre de lecteurs du Chagar n'ont pas lu nos textes concernant Pôle, parus en appendices du livret de cartes dispo sur le site. Pourquoi ? Parce que ces textes ne sont pas dans un Chagar tout simplement, et qu'ils n'ont pas eu besoin de l'aide de jeu en question. Nous remplaçons donc ces textes dans la collection générale, afin que tout le monde y ait accès facilement et directement.

Enjoy.

Oui, non, ok. Pour nos lecteurs les plus assidus et les plus exhaustifs (les obsédés et les maniaques, quoi), on a rajouté du bonus à la fin, avec un texte sur les origines de Pôle. Ça va, on est pas des chiens tout de même, on pense à vous.

QUARTIERS, BLOCS ET SECTEURS

Avant de commencer, signalons que même si l'on trouve, sur les documents administratifs, un quartier 850, il n'y a pas autant de quartiers que ça à Pôle. Ils existent simplement des « blocs » facilitant le repérage sur la carte administrative, et pour simplifier leur positionnement, les blocs ont chacun « leur centaine ».

Il y a en fait trois-cent quartiers dans la capitale. Les touristes et nouveaux venus font souvent l'objet de blagues de plus ou moins bon goût sur le sujet, et un dragueur un peu lourd pourra se voir inviter à un rendez-vous dans le quartier n°120, dans la fameuse impasse du « cherche-encore ».

Les éminences (qu. 1 à 64)

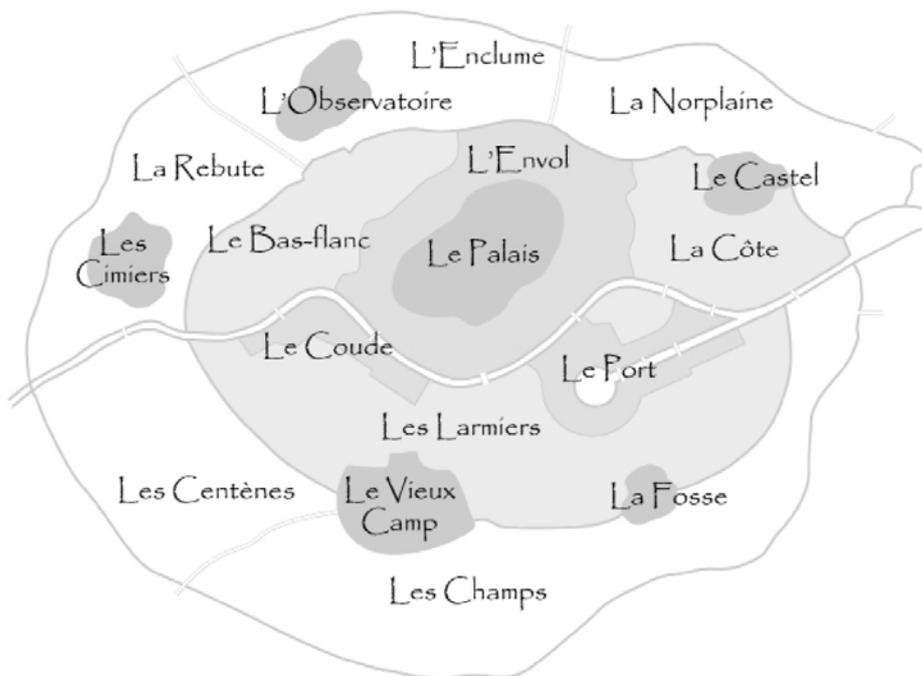
En observant le plan de Pôle, on voit les vieux quartiers se distinguer clairement des plus récents. Au centre, la ville elfique se dresse sur les hauteurs. Le Palais et ses dépendances directes (qu. 1 à 12) sont le cœur de ce secteur. Le palais impérial (qu. 1) est entouré de quartiers administratifs d'élite ou de terrasses blanches. Ces douze quartiers sont entourés d'une ceinture de terrasses elfiques qu'on appelle l'Envol (qu. 13 à 36). Le Palais et l'Envol sont les endroits où on trouve le plus de bâtisses en albâtre et où les vieux systèmes elfiques - eau courante, fontaines, égouts - fonctionnent encore parfaitement.

Sur d'autres collines, on trouve encore des restes de la ville elfique, tels des dépendances écartées. Si elles font aujourd'hui partie intégrante de Pôle, il ne fait guère de doute qu'à l'origine, elles étaient séparées de la cité chimérique. Il y a le Castel (qu. 37-38), l'Observatoire (qu. 39-41) et les Cimiers (qu. 42-44). Ces zones ressemblent beaucoup à l'Envol, mais sont en moins bon état. Ce sont tout de mêmes des quartiers cotés, très bien fréquentés.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



COMPLEXE ?

Le plan de Pôle n'est pas forcément facile à déchiffrer. C'est d'ailleurs assez logique pour qui connaît un peu la ville. Pôle est un patchwork de quartiers et de blocs, construits par des races diverses, à des époques différentes, et dont aucune rue ou maison n'est utilisée aujourd'hui pour sa fonction initiale. Franchement, le simple fait qu'on ait encore des plans à jour est un miracle.

LÉGENDES URBAINES

Les pôlards – les vrais, pas les provinciaux montés en graine – connaissent tous ce drôle de phénomène qu'ils appellent le passe-rue. C'est un mélange entre le déjà-vu, un léger vertige et cette sale sensation, en entrant dans une pièce, où on oublie soudain ce qu'on était venu y faire.

Le passe-rue vous saisit souvent au coin d'une rue ou en haut d'un escalier. Il titille un peu votre œil, vous fait un frisson dans le dos de là à là (voir figure 2) et vous laisse avec l'impression que vous avez raté une rue, un virage, ou que vous avez oublié un truc en chemin. Souvent, vous comprendrez peu après que vous vous êtes perdu ou écarté de votre chemin. D'autres fois, vous vous êtes au contraire rapprochés de votre destination bien plus vite que prévu, comme si cette rêverie vous avait poussé de l'avant. D'autres fois encore, dans les cas les plus sévères, vous avez si bien rêvassé que vous êtes à plusieurs quartiers de là où vous vouliez aller. Comme si vous aviez emprunté une rue inconnue, un raccourci qui n'aurait pas dû se trouver là.

Pour les pôlards, ce genre d'incident, c'est « juste le passe-rue ». Il suffira d'être plus attentif à l'avenir. Rien de grave. Pour les étrangers, cela peut provoquer de belles frayeurs : « Comment ai-je pu arriver là ? J'ai traversé la moitié de Pôle en un quart d'heure ! Je vous assure que je suis arrivé par là ; mais si, il y avait une rue juste ici ! ». Comme si ce genre de choses étaient possibles ...

Encore un cran en dessous, toujours en restant dans le rupin, on trouve les vieux quartiers nains. On les appelle ainsi car leur architecture, quoique très ancienne, est assez différente de celle du centre. La légende veut donc que ce furent les quartiers habités par les serviteurs nains des maîtres de Pôle. Il y a le **Coude** (qu. 45 à 48) la **Fosse** (qu. 49) et le **Port** (qu. 50 à 64).

La couronne (qu. 101 à 350)

La vieille ville, construite de l'an 0 à 431 dN et unie au sein du mur d'Alino, contient les éminences mais aussi la couronne. Les quartiers de la couronne (qu. 101 à 351) sont séparés en trois blocs. Le bloc nord-ouest (qu. 101 à 119) est appelé le **Bas-flanc**. Notez que le quartier où débouche la route des égides (qu. 101) fut clairement construit par les nains. Son état actuel - il ne reste de nain que les murs principaux - empêche de le considérer comme une éminence. C'était un grand quartier commerçant du temps de la Sourtie riche et prospère, mais ce n'est plus qu'un souvenir. Le bloc nord-est (qu. 201 à 217) est appelé la **Côte**. Enfin, la rive gauche, au sud de la Wilkes (qu. 301 à 353) est appelé les **Larmiers**. Signalons que les quartiers 351 à 353 sont traditionnellement des territoires confiés aux gens du fleuve. Un bloc particulier (qu. 319 à 322) est entouré par une double barrière incluse dans le mur d'Alino. Cette zone se situe là où les dérigions s'installèrent lorsqu'ils prirent possession de Pôle au nom de l'Empire naissant. On appelle ce bloc le **Vieux camp**. C'est devenu l'un des grands secteurs commerçants de la ville.

L'anneau (qu. 401 à 850)

Le reste des quartiers constitue l'anneau. On trouve là cinq blocs hétéroclites. La **Rebute** (qu. 401 à 421) s'étend de l'embouchure du fleuve à la voie des égides. L'**Enclume** (qu. 501 à 524) se trouve entre la voie des égides et la voie impériale. Puis la **Norplaine** (qu. 601 à 628) s'étend jusqu'au bord de la Wilkes. Au sud, on trouve d'abord les **Sentènes** (qu. 701 à 724) entre la Wilkes et la voie du désert, puis les **Champs** (qu. 801 à 850) qui rejoignent la Wilkes à l'est.

"ORIGINES"

Textes extraits de l'étude du maître de conférences Rubert de Caressons des Rombres, concernant les origines de la ville. Les opinions de l'érudit ne sont pas représentatives de l'avis général des universités, de la division d'histoire, ou du conseil administratif du cadastre.

Pôle, avec tout le respect que nous lui devons en bons Dérigions et loyaux sujets, est tout de même un beau tas de fumier. Ce n'est pas un jugement de valeurs, pas de panique. C'est une constatation, basée sur des observations précises et des détails concrets. Avant que vous envisagiez de me massacrer entre deux cours, prenons le temps de nous pencher sur mes arguments.

Pôle : l'érection

Oui. C'est entendu, il faudra peut-être que je change ce titre. Pour une conférence avec des première année, c'est un peu risqué.

Vous savez sûrement que ce sont les elfes qui ont bâti Pôle. Je vous félicite. C'est juste dommage que ce soit une énorme connerie. Ce sont les nains qui ont bâti la ville. Ils l'ont fait pour les elfes, c'est vrai, mais les mots ont une importance, et si vous confondez les rois à couronnes et les loufiats à trueller, on n'est pas sorti des ronces.

Même si l'histoire ne nous révélait pas le rôle des elfes dans cette histoire, il serait facile de deviner leur présence. Pôle est bâtie au beau milieu d'un région plate et chiante, à peine rehaussée de trois ou quatre pentes moches. Du coup, les énormes tas de pierre sur lesquels est posée la ville se remarquent facilement. Il ne faut pas être un mage des temps mythiques pour se douter que les elfes ont posé leur ville ici, après avoir fait pousser ces reliefs, pour un but connu d'eux seuls.

Pour ne rien arranger, parlons un peu du fleuve. Il paraît difficile de croire que la Wilkes se soit creusé toute seule un joli chemin au milieu de la masse, entre des falaises dignes de la côte noire. Je ne dis pas que les fleuves n'en sont pas capables. C'est patient un fleuve, c'est entendu, mais c'est aussi malin et souple. Si ça tombe sur un obstacle, ça le contourne. Alors à moins qu'on ait hérité du fleuve le plus couillon ou le plus buté du continent, les falaises, c'est encore un coup des elfes.

Donc pour résumer, les elfes se pointent ici, et décident que leur ville sera là, et pas ailleurs. Ils jouent aux jardiniers, posent un caillou là, un autre ici, un pic bien élancé pour leurs fichus palais, et décoorent un peu avec un joli ruisseau. Je ne vais pas leur jeter la pierre : pisser du haut des terrasses dans le fleuve tout en bas, c'est un truc qu'il faut avoir fait un jour dans sa vie. Mais sincèrement, j'espère qu'ils avaient une meilleure raison de faire tout ça. Ça me décevrait un peu que les grands sorciers des légendes, les ennemis légendaires de l'humanité, n'aient pas des motivations plus élevées que votre vieux prof à l'humour crâdingue.



Les nains

Quoi les nains ? Ah oui, merde, les nains. Donc, Pôle sera là, sur les gros cailloux, avec le pic et les jolies pentes et le fleuve. Les elfes ont tout décidé, et comme tout bon patron, ils veulent ça pour demain, et c'est déjà bien gentil qu'ils te donnent la journée pour finir.

Pour ce genre de boulot, s'il faut en croire la section d'études des races disparues, il faut des nains. Et c'est un joli coup de bol qu'on ait eu besoin d'eux là, parce les petits saligauds n'ont pas laissé beaucoup d'autres traces de leur travail.

Ils ont donc assemblé, sur les zones rocailleuses et autour des pics, une masse de bâtiments bizarres et énormes, enchaînant les étages, les escaliers, les entrepôts et les palais. Pour rappel, à la même époque, les gens des plaines inventaient le rabat en cuir pour empêcher le bouc de venir chier dans la tente, et les Batranobans en étaient – à peine – à la baraque à étage, quoi qu'en disent ces métèques prétentieux.

Les quartiers bâtis par les nains sont encore debout aujourd'hui, et presque rien n'a bougé là-dedans. Ce sont des ensembles d'une complexité folle, aussi profonds que certains quartiers sont larges, et on peut s'y perdre et crever de faim avant d'avoir revu un reflet de jour. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle les bas-fonds sont presque à l'abandon ; vivre sans aucune lumière naturelle requiert un tempérament particulier, qui ne convient pas à tout le monde. Notez que je dis « presque » à l'abandon ! Il y a des gens que l'obscurité ne dérange pas, et qui apprécient les loyers du secteur.

L'homme

Une fois les elfes et les nains partis, les hommes sont venus s'installer. Ils ont commencé par s'approprier les ruines des chimères, avant de se mettre à bâtir leur propre cité.

Au début, la ville devait avoir l'air d'un patchwork de villages, jetés sur les collines entre les zones elfiques ou naines. Puis les villages se sont rapprochés, puis rejoints, et les empereurs ont posé les premières murailles. Comprenez bien que pour les Dérigions, les murs et les murailles, c'est un peu une obsession. C'est le genre de paysage qui rassure, et te donne l'impression d'être chez toi. Je suis certain que si un jour Pôle flambe de bas en haut, le lendemain, on retrouvera tous les Dérigions tassés au pied de l'Égide, en train de poser les premiers murets.

Le soucis, quand tu bâtis tassé et que tu fermes tout par des murs, c'est que tu te retrouves vite avec un soucis de place. À ce moment là, tu dois choisir entre t'élargir, ou bâtir en hauteur. Pour les Dérigions s'éloigner n'est pas envisageable. On aime trop la vue entre les éminences.

On choisit donc de bâtir en hauteur, quitte à appuyer les bâtiments les uns sur les autres, et à tenter des assemblages risqués. C'est amusant pour l'entrepreneur, souvent surprenant pour l'habitant, et ça fait rire les voisins. Tout le monde est heureux sauf le gars chargé de distribuer le courrier, car les adresses deviennent vite étranges.

Le vrai soucis majeur, c'est que les gens ne savent pas s'arrêter, et à ce petit jeu, on finit par entendre craquer le bloc entier, et il faut un jour se rendre à l'évidence. Tout est prêt à s'effondrer. Là, la bonne solution serait de débayer proprement, avant de repartir au propre. C'est sain, c'est prudent, mais c'est surtout long et peu rentable. La méthode pôlarde est alors appliquée : on évacue les gens, et on fait tomber le bloc, parfois avec un ou deux bouts des blocs d'à-côté. On tasse un peu pour faire un beau lit plat ou une jolie pente, et on recommence à bâtir par dessus. De plus en plus haut.

Vous vous demandiez pourquoi cette fichue ville ressemble plus à un bâtiment compliqué qu'aux jolis villages des tableaux du musée des provinces ? Parce que c'est précisément un fichu bâtiment. Une bâtisse bizarre et tordue, composée des ruines de milliers de bâtisses bizarres et tordues. Votre maison est reliée aux autres par des ruelles qui sont des couloirs, et les caves, les arrières cuisines et les salons s'emmêlent au même niveau parce que personne ne sait plus où est quoi. Et chaque jour, la ville grandit un peu plus, en s'accrochant aux points sûrs de Pôle : des bâtiments encore plus bizarres et tordus que les nôtres, héritages de gens disparus dont nous ne savons rien.

Conclusion

Pôle, avec tout le respect que nous lui devons en bons Dérigions et loyaux sujets, est tout de même un beau tas de fumier. Vous pensiez que je l'insultais en disant ça ? Pas du tout. C'est même un beau compliment. C'est fertile le fumier ! C'est précieux ! Ça rassemble des monceaux de merdes et de déchets, dans le but magnifique et honnête de fertiliser un avenir meilleur.

Et pour conclure, en parlant de déchets, vous me ferez six pages sur vos suppositions sur ce qui a amené les elfes à s'installer précisément ici, à Pôle. Je ne m'attends pas à de grandes découvertes, et c'est surtout pour m'amuser, mais ce sera noté quand même. Ça vous apprendra à ricaner quand je dis « érection ».

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE - DÉTAILS ET NOTES UTILES - 2^{ÈME} PARTIE

Suite de notre exploration de Pôle, avec quelques notes architecturales, et un point particulier sur les zones les plus étranges de la ville : les quartiers chimériques.

ARCHITECTURE : VARIÉTÉ, MÉTISSAGE ET BORDEL ORGANISÉ

Pôle est la capitale d'un empire millénaire, bâtie sur les bases d'une cité chimérique. Autant vous dire que si vous espérez une explication simple sur son look général, vous risquez une déception XXL et quelques sueurs froides.

En gros, le style architectural d'un secteur dépend de plusieurs éléments :

- La date de construction des bâtiments.
- Le look général du quartier, ou au moins celui des blocs voisins.
- Les lois et règlements en vigueur dans le quartier.
- Les pots-de-vins disponibles pour tordre ou ignorer les lois en question.
- Le niveau d'influence / de génie / de folie / d'alcoolémie de l'architecte.
- La solidité des sous-sols, et leur influence sur le déroulement du chantier.

Et on ajoutera souvent les modes en cours, les luttes d'influence politique du quartier, les manigances des factions et les soucis d'argent. En fait dans un environnement aussi fermé et serré que la capitale, on peut s'attendre à ce que tout le monde se mêle de tout ; et la construction, la décoration et la destination des nouveaux bâtiments n'échappent pas à la règle.

Petite note aux meneurs

Le style de base est, logiquement, celui d'une Rome tassée et bordélique, assez proche de la série de HBO (2005), mais avec des emprunts plus modernes, en particulier pour les intérieurs. Avec l'influence batranobane, l'hygiène et la voirie sont aussi plus conformes à nos standards modernes. De plus, l'exemple des bâtiments chimériques pousse les pôlards à construire en hauteur dès que c'est possible, et il y a peu de bâtiments de moins de trois niveaux.

Ce joyeux bazar est une opportunité pour le meneur, plutôt qu'une gêne, puisqu'il peut ainsi – la plupart du temps – toujours adapter le décor à ses scénarios. Besoin d'un bâtiment bas et aéré ? C'est possible même dans le quartier le plus tassé. Disons qu'il était impossible de bâtir des étages à cause de la fragilité du sous-sol !

Choisissez les styles qui vous conviennent pour vos décors, adaptez-les pour vos quartiers favoris, et inventez des explications à la volée pour justifier leur présence. Lorsqu'un scénario demande un décor différent, collez-le sans vergogne dans le quartier d'à-côté, et accusez une guilde avaricieuse, un règlement idiot ou une lubie impériale pour cette faute de goût. Pôle est votre décor, votre jouet, et c'est à lui de s'adapter, pas à vous. Et ça tombe franchement bien : avec ses airs de Lego bordélique et mal assorti, Pôle est parfaite pour ça.

ESPACES VERTS, PARCS ET ALLÉES

Dans un environnement aussi tassé, la verdure et l'air frais devraient être le dernier soucis des pôlards. Bizarrement, il existe pourtant des espaces verts, des parcs, de longues allées garnies et quelques petites serres, bois ou ajustements floraux. Ces espaces dépassent rarement la taille d'un gros bloc ou deux, et selon les quartiers, ce seront de jolis espaces entretenus, ou de minables terrains vagues mêlant mauvaises herbes et hauts taillis de ronces. Leur présence s'explique, comme d'habitude, par de multiples facteurs.

- Zone de sols fragiles, empêchant l'exploitation du terrain.
- Désir paysager réel de la population adjacente, en général en zone aisée.
- Besoin d'occuper le terrain, par des promoteurs attendant le bon investisseur.
- Désir du Meneur de coller un espace vert utile à son scénario (et c'est bien l'essentiel).

N°133 - 14 MARS 12O18

Pôle : la suite.

Oui, c'est un peu sobre, mais c'est le mieux que je puisse faire en ce moment.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



LES ZONES CHIMÉRIQUES

Les zones chimériques sont les plus anciennes de Pòle, et elles ont posé des bases qui influencent encore la totalité des implantations humaines. Petit passage en revue des éléments à garder en tête sur ces zones particulières.

Les zones naines

Les quartiers où se trouvaient les bâtiments, entrepôts ou zones de travail des nains, sont de beaux exemples de blocs énormes et profonds, à l'architecture plus structurée qu'organique. Ici, les rues sont de véritables couloirs, les escaliers sont parfaitement réguliers, et malgré le temps passé, les bases sont encore en état sous le vernis de bordel et de remodelage des humains.

Les dimensions sont tout à fait adaptées aux hommes modernes, ce qui rappelle que les nains devaient cohabiter avec d'autres esclaves des elfes. Par contre, si les bâtiments sont bien proportionnés, ils ont été – le plus souvent – modifiés ou bricolés par les pôlards afin de devenir des maisons familiales, des boutiques ou des zones de détente, ce qui n'était clairement pas leur destination initiale.

L'érudit Argon Le-bel Sarnes-et-Péluges déclara un jour que les hommes habitant les zones naines étaient tels des fourmis habitant le palais d'un roi. Ils avaient appris des nains la rectitude, les angles utiles et les principes qui font qu'un bâtiment peut être utile et beau. Dans le même temps, ils restaient une vermine installée dans un endroit inadapté, ajoutant partout des agglomérats pour le changer à leur profit, le rendant plus correct pour eux tout en détruisant la perfection initiale du lieu. C'est une description très juste, qui n'empêcha pas Argon d'être lynché par une foule n'appréciant pas trop qu'on la traite de fourmis et de vermines.

Les palais des elfes

Sans vraie certitude, on imagine les palais des hauteurs bâtis par les nains sur des plans spécifiques fournis par les elfes. Les différences entre les zones naines et elfiques sont trop nettes, trop brutales, pour qu'il en soit autrement. Quelques autres étrangetés peuvent aussi s'expliquer par la magie des elfes, entrant en jeu après la fin des « travaux de base » menés par le petit peuple.

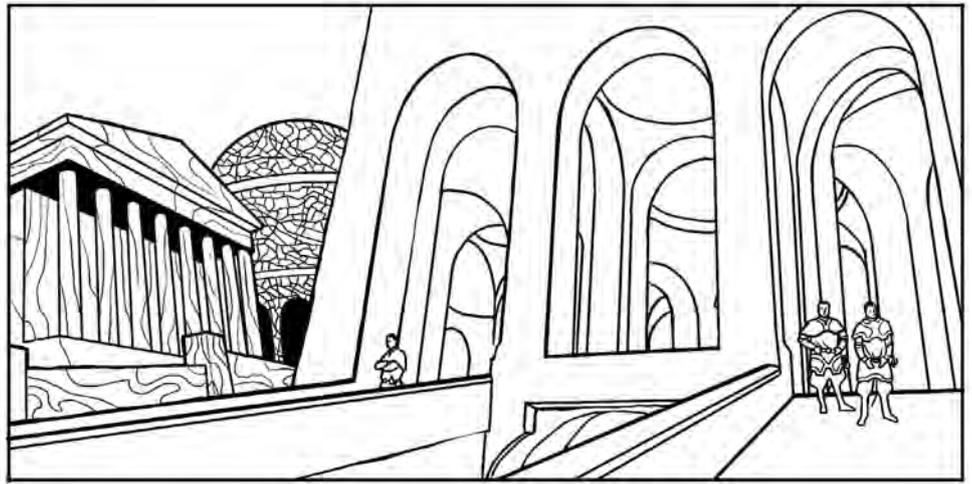
Les palais sont un ravissement pour l'oeil, mais un cauchemar pour l'architecte, car les principes appliqués ici ne sont jamais les mêmes. Même les allures sont variées, quoique on retrouve des aspects communs un peu partout.

– Des bases solides, massives, avec de larges ouvertures à la lumière, qui s'étrécissent peu à peu à mesure qu'on s'enfonce dans le palais.

– Des bâtiments élancés, hauts et espacés, où chaque étage reste haut de plafond, lumineux et aéré.

– Des zones vastes confortables, ouvertes et lumineuses, entre lesquelles des couloirs étroits et des chemins complexes permettent une circulation discrète. Cela ressemble autant aux couloirs de service d'une cuisine, qu'au labyrinthe qui entoure une scène de théâtre.

– Des accès quasi permanents à la lumière du jour, situés en hauteur, que ce soit sous la forme de meurtrières, de vitraux, de verrières, ou de coupoles d'albâtre translucide.



– L'architecture, aussi grandiose qu'elle puisse paraître, reste toujours simple. Par contre, les espaces laissent une large place à des décorations ajoutées, sous forme de sculptures, de panneaux muraux ou de zones d'exposition.

Et les humains ?

Comme pour les zones naines, les hommes ont modifié et bricolé certains palais, simplement limités par l'albâtre indestructible qui pose les formes générales. Ils ont ainsi ajouté des mezzanines là où la place manquait, ou ajouté des murs pour redéfinir les espaces « trop larges ».

On trouve aussi des zones utilitaires (entrepôts, cuisines extérieures, étables ou écuries...) accolées aux murs des palais, permettant de ne pas encombrer avec des futilités matérielles l'espace à vivre des grandes familles.

Une note amusante sur les parcs des hauteurs : autrefois, près de la moitié des hautes terrasses étaient couvertes de parcs et de bois magnifiques, installés entre les palais elfiques.

Aujourd'hui, il reste moins d'un cinquième de ces zones, remplacées par des constructions humaines, qui imitent plus ou moins bien les œuvres des mages. Ces bâtiments sont de toutes sortes et de toutes tailles, aussi variés que les styles de la ville basse. Pour les différencier des véritables palais elfiques, les gens des terrasses les appellent « les manoirs ».

Ces constructions sont devenues une nécessité à l'âge d'or impérial, où la population aisée grandissante requiert de plus en plus de place. Ce ne sont pas des palais au rabais, mais de vraies maisons de luxe, juste plus humaines en taille comme en structure. Sur bien des points, elles imitent les bâtiments elfiques, simplement à une autre échelle.

Les manoirs occupent les espaces entre les palais, où se trouvaient autrefois les grands parcs. Presque omniprésents dans les terrasses les plus basses, ils se raréfient peu à peu, et seules les deux terrasses les plus hautes, les zones impériales, sont réellement « intactes », ayant gardé tous leurs parcs et leur grandes voies ouvertes.

Petite note aux meneurs

De nouveau, les palais sont assez variés pour justifier les délires et les envies les plus folles. Ce sont les vieilles demeures de mages fous, disparus depuis longtemps. Pas la peine de chercher une excuse pour y coller un truc étrange ou une bizarrerie utile : le palais est une excuse en lui-même.

Et si vous voulez un « truc » plus classique, plus simple ou normal, les manoirs sont là pour ça. Construits par des hommes, à l'échelle humaine, ils sont aussi normaux que possible, simplement situés dans l'ombre des palais pour justifier la petite touche étrange dont vous aurez besoin.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE - DÉTAILS ET NOTES UTILES - 3^{ÈME} PARTIE

Ce coup-ci, c'est un intermède en forme de visite de la ville, avec de petites histoires typiques de la capitale. Du quotidien, des notes explicatives, et des détails utiles pour la mise en scène de vos promenades ludiques. Bonne ballade, et bon jeu !

SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE DE PÔLE

Un barrage à une porte de quartier

La porte des longes est une arcade massive, de six mètres de haut, qui surplombe un petit escalier de pierre aux marches usées et inégales. C'est un point de passage secondaire entre le quartier Aldericien et les quartiers des Marchés-sans-fin. Habituellement, c'est un endroit calme, où se croisent les camelots en retard et les clients malins qui connaissent ce raccourci, bien plus pratique que la porte principale, six rues plus haut.

Ce matin, la situation est différente. La porte s'est bien ouverte comme d'habitude, au lever du jour, et les gardes Aldericiens ont rangé les barres sur le côté, avant de s'installer à leur poste pour une journée ennuyeuse et calme. C'est alors qu'ils ont entendu les gars des Marchés traîner une table de leur côté, installer des registres et une presse à tampon, avant de coller des barrières en travers du passage.

En une heure à peine, la rue était bondée et les allées transversales bloquées. Midi approchant, les contrôles sont de plus en plus longs, les gens de plus en plus énervés, et l'ambiance de plus en plus chaude. Les gars des Marchés refusent de dire pourquoi ils sont soudain si tatillons, à moins qu'ils n'en sachent rien eux-mêmes. Côté Aldericien, les gars tentent d'expliquer que les choses se passent normalement à la grande porte, et qu'il suffirait d'y aller pour passer en quelques minutes. Mais la foule refuse d'écouter : si ça bloque comme ça ici, à une porte secondaire, ce sera pire sur la voie principale, évidemment. Alors on attend, on gueule, et on pousse les voisins du coude.

Un peu plus bas dans la rue, au quatrième étage d'une loge, Marcien est réveillé par les cris. Couché à cinq heures après une nuit au bouge, la tête en biais et l'estomac en sac de nœuds, il se traîne à la fenêtre, et l'entrouvre le temps de jeter son pot de chambre d'un geste rageur. Personne ne verra d'où il sort, mais un quidam va le prendre dans le museau dans une seconde, avec l'élan et la chute en prime. Le contenu du vase va éclabousser une demi-douzaine d'inconnus, et l'ambiance déjà tendue va prendre un joli coup de chaud...

Les portes sont toujours des points de tension entre les quartiers, que ce soit à cause du trafic, des trafics, ou simplement des disputes entre les populations ou les instances politiques. Une situation comme celle-ci peut être provoquée par une engeulade entre les chefs de quartiers, un nouveau règlement idiot mis en œuvre, ou une crise de zèle d'un chef de milice. Au final, ce sont toujours les citoyens qui essuient l'orage, ou pire, dans cette situation précise.

Une vente de vidage à la sortie d'une auberge

Sur la place des Origelles, une longue table a été montée, sur laquelle des ouvriers déposent, en tas branlant, le matériel sorti de l'auberge. Les couverts, chopes, chaudrons et gamelles, mais aussi les affaires des propriétaires, tirées de leur appartement de l'étage. Le contenu d'une remise arrive sur l'étal, et tout le monde se demande d'où sortent ces instruments de tortures, et ce qu'ils peuvent fichent ici. Le bougeard n'est pas là pour s'expliquer. Il a filé à la maison de quartier aussitôt l'ordre placardé sur sa porte, en ordonnant qu'on l'attende avant de vendre ne serait-ce qu'une petite cuillère. À voir l'air décidé du commissaire de vidage, on ne l'a pas pris au sérieux.

La famille du tenancier est sous le choc, tassée dans un coin. L'affiche annonce la mise en vente du bâtiment, de la licence d'hôtellerie, et de tout ce que contient le lieu, matériel ou consommable. Les esclaves, évidemment, sont dans le lot. Ceux de l'hôtel ont toujours été bien traités, et depuis qu'on les a collés sur des chaises, le long du mur derrière la table, ils subissent les regards sans oser rien dire.

N°134 - 28 MARS 12018

On continue notre série sur Pôle, avec un nouvel article sur la grande cité, ses mystères et ses habitudes.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



Le clerc du commissaire continue à trier des documents avec empressement, pour régler le dilemme du gosse en trop. La femme du bougeard assure qu'elle a eu quatre enfants, mais les registres de quartier n'en annoncent que trois. La solution évidente serait de vendre le surplus avec les esclaves, mais la femme hurle à s'en arracher les poumons dès qu'on évoque l'idée. Mère sincère ou simple arnaque pour accaparer un esclave en douce ? Difficile à dire, mais les listes familiales mal tenues et les couinements de la mère ne facilitent pas la tâche. D'autant que le clerc, payé au pourcentage des ventes, préférerait fourguer sept têtes plutôt que six.

L'heure de la vente approche, et les voisins bienveillants – ou juste furieux de voir leur bouge favori mis à sac – sont maintenant noyés parmi les badauds venus profiter de l'occasion. Les plaintes de la famille sont étouffées par la voix de stentor du commissaire de vidage. C'est alors qu'un client revient de sa nuit de débauche, grognon et mal réveillé, pour apercevoir ses propres affaires sur la table de vente. La main sur le pommeau de son Sabre, il avance vers la scène en grondant.

La justice de Pôle est complexe, avec un mélange savant entre les instances de quartiers, celles de l'Empire, et les diverses administrations qui mêlent à ça leurs règlements, ordonnances et édits divers. Il est donc difficile d'être toujours honnête et à jour, même avec la meilleure volonté du monde. Beaucoup de citoyens vivent dans un état de doute permanent, ne sachant pas trop s'ils sont en règles sur un point ou un autre, et dansant entre les gouttes toute leur vie, sans jamais avoir trop d'ennuis. D'autres, malgré des efforts désespérés, se retrouvent dans une mouise noire à cause d'un règlement obscur qui ne les concerne même pas vraiment, mais qui brise leur vie, leur commerce ou leurs projets. Le soucis, c'est que l'administration n'a pas le temps de se pencher sur chaque dossier, de tout éplucher et de tout peser avec soin. Alors dans le doute, elle frappe, punit, et se paye sur la bête, avec à chaque fois la même promesse : si vous pouvez prouver son erreur, vous serez remboursé et elle paiera les frais de procédure.⁽¹⁾⁽²⁾⁽³⁾

(1) Sauf cas spécifiques correspondant à la charte 17.b du protocole des réglementations intérimaires, ou pour une offense relevant des sanctions immédiates liées aux nécessités de justice. Listes disponibles au bureau des clercs et affiliés, uniquement dans le cadre d'une procédure en cours ou pour les agents concernés à jour de leurs cotisations, sur autorisation.

(2) L'offre de remboursement de frais concerne uniquement les frais de procédure de la procédure de remboursement.

(3) Le texte de l'annotation (3) est disponible uniquement aux avocats, clercs et affiliés concernés, sur demande motivée.

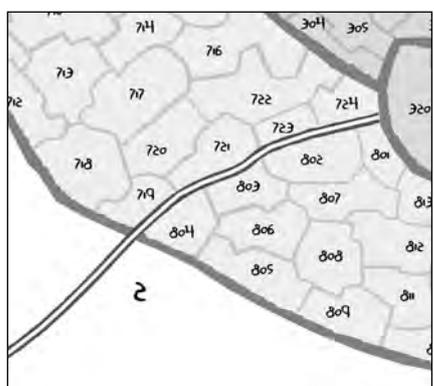
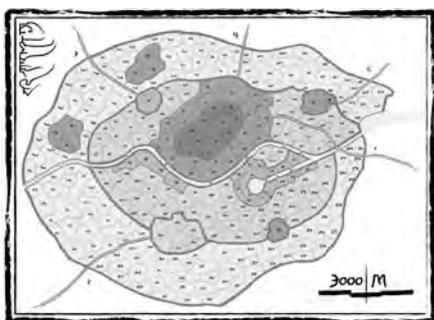
Une évacuation dans une pénétrante

À l'ouest de Pôle, aux pieds du haut rempart extérieur, une masse de marchands et de voyageurs s'ébranle. Des recoins du village d'accueil, des tentes du caravan-sérail, et des bouges fortifiés du bord-de-route, tous ceux qui ont parcouru la route des épices se mettent en marche. Ils avancent vers les hautes portes du Seuil rouge, qui donnent sur la Voie-du-désert, l'axe d'entrée sud-ouest. Les battants de la haute porte se rabattent lentement dans leurs logements, et la pénétrante se révèle enfin. Même pour les habitués, elle reste un spectacle étonnant.

De loin, on dirait une ruelle encaissée entre deux maisons hautes ; une voie minuscule, tassée dans l'ombre des hauts murs. Puis on prend conscience de l'échelle. La pénétrante est une route large et solide, qui glisse comme une lame au cœur de la cité. Dans ce cas précis, elle monte, pente ou escaliers selon l'endroit, du Seuil rouge jusqu'au quartier du Camp, desservant huit quartiers au passage, en pas moins de vingt-six portes. Certaines sont larges et hautes, donnant sur des quartiers de commerce, et on y passe vite, comme à l'entrée d'un marché accueillant. D'autres sont suspendues au sommet de hauts escaliers étroits, et on doit attendre son tour longtemps, tassé le long des murailles, en faisant de son mieux pour ne pas gêner le passage des gens qui continuent leur chemin.

Dès qu'on s'arrête en chemin un moment, on est bousculé, repoussé, ou abordé par un colporteur ou un autre. Chacun ici veut profiter des clients de passage, des pigeons à plumer ou des « amis à se faire ». C'est évident au matin, avec l'afflux des visiteurs, mais même au cœur de la journée, la pénétrante ne désemplit pas, et reste un lieu d'échange autant que de passage.

Alors que les visiteurs avancent entre les murs épais, glissant toujours plus loin au cœur de Pôle, il y a toujours un rigolo pour se demander si les barbares et les Sekekers apprécient cette « voie royale » vers le centre de la grande cité. Selon l'humeur des gardes, on lui répond alors d'un coup de matraque en travers du nez (option jour de pluie et humeur maussade), ou on lui montre gentiment les signes discrets de la vigilance impériale (option éducative ou menaçante, selon). Il aperçoit alors les postes de sentinelles, en haut des murs, où des Hysnatons aux yeux d'aigles observent les visiteurs avec attention, un sourire aux lèvres et un arc à la main. On lui montre les remises des rebords, où des tonneaux d'huile-savante attendent l'envahisseur pour un feu de joie purificateur. Et quand il arrive aux portes du Camp, au bout de la Voie-du-désert, on lui présente les officiers de l'armée en poste ici. Et le petit rigolo se rappelle soudain que les Dess, un ancien tiers du peuple dérigion, étaient des cavaliers émérites, manœuvrant des chevaux aussi malins que féroces dans les forêts denses, ou chargeant en ordre serré du haut des pentes abruptes des vieilles plaines.



Une inondation autour d'un chantier

Dans les rues des Pentes-de-Suibre, c'est la panique. Depuis le milieu de la nuit, l'eau qui s'écoule de la terrasse-aux-prunes envahit les caves, les escaliers bas, et ruisselle de porte en porte en profitant de la moindre fente. Au début, c'était un soucis mineur, un incident sans importance. Au mieux, la rue serait plus propre ce matin là, et au pire, les égouts déborderaient un peu dans les rues-aux-merles, dans le bas du quartier. Il y a des remous dans le réseau de temps en temps, et ce n'est jamais bien grave.

Mais l'inondation continue, et les linges mis sur les seuils sont trop imbibés pour encore bloquer l'eau, qui s'infiltré partout. Les plâtres se gorgent doucement, et les mortiers mal-fichus des alertes précédentes menacent de tomber, ouvrant de nouvelles brèches. Les locataires des sous-sols râlent de plus en plus fort, et les boutiquiers commencent à remonter leurs stocks, appelant des volontaires pour les aider. D'ici une heure ou deux, quand les caisses du bas seront bien humides, ils proposeront peut-être même un salaire...

Le flot provient d'un chantier sur les hauts du quartier. La vieille arène des frères Bridier de Sang-Goeulles, désaffectée depuis une dizaine d'années, a enfin été démolie, et quelqu'un a mal fait son travail. Il n'y avait, selon les plans, que de petites canalisations et aucune cuve sous pression. À voir le geyser qui perce les gravas et pulse à douze mètres de haut, jusque sur la muraille voisine, les canalisations n'étaient pas si petites, et la cuve n'était pas si loin. La vidange remonte de tous les interstices, et les gravas poussés par la pression giclent en tous sens aux bords du chantier. Les ouvriers pataugent dans la boue et les mares, en tas mal organisés. Il y a quelques gars qualifiés, qui essaient de guider la manœuvre, mais surtout des groupes d'esclaves du chantier, mêlés à des loufiats réquisitionnés dans la main-d'œuvre locale, du côté de deux bouges, d'une agence de porteurs à louer, et dans la réserve de la maison de quartier.

Un imbécile quelconque, un officier de la milice sûrement, a commis l'erreur de recruter des ouvriers-artisans du voisinage, pour avoir quelques bras de plus à disposition. Du coup, pas moyen de fouetter la main d'œuvre pour la motiver, de peur de tomber sur un citoyen libre et d'en prendre une en retour. Du coup, les esclaves se la coulent douce et la flotte continue à gicler.

Évidemment, on sait comment tout ça fonctionne : il faut repérer les tuyauteries abîmées, pour virer les morceaux brisés et les gravas qui les couvrent. Une fois libres, dégagées, les sections brisées commenceront à se recomposer toutes seules, sous l'effet des bricolages nains et des magies elfiques qui coulent encore dans le plomb et la céramique. Il suffit de trouver où sont les dégâts... sous une moitié d'arène effondrée, dans une mare de plus en plus profonde, avec la moitié du quartier qui grogne en dessous. Un travail tout simple, si seulement on pouvait donner un peu de fouet...

Pôle est la seule ville du continent disposant d'un véritable système d'eau courante générale, couplé à un réseau d'égouts fonctionnel. Il y a bien des exemples de ville ayant l'esquisse de l'un ou de l'autre, toujours inspiré de l'exemple polien, mais jamais à ce niveau de fiabilité ou de généralisation.



Des tuyaux parcourent les sous-sols dans toute la cité intérieure, distribuant l'eau partout, jusqu'à des vasques ouvertes, des robinet réglables, ou de simple cuves où on peut venir chercher le précieux liquide. Dans ces beaux quartiers, l'eau est toujours propre, disponible et abondante.

Dans les quartiers bâtis par l'homme, les Dérigions ont construits des rigoles, des gouttières et des répartiteurs qui amène l'eau prise dans les « sources » des hauteurs. Sans avoir la qualité du réseau nain, ces systèmes sont tout à fait corrects, et les quartiers veillent à ce qu'ils soient entretenus et nettoyés. La santé publique est à ce prix là, et ceux qui négligent l'entretien, rechignent à payer l'impôt, ou bricole le réseau, sont traités comme des criminels.

Pendant longtemps, une division des milices de quartiers était chargée de veiller spécifiquement à la distribution et à la qualité de l'eau. Lors du règne de Condit 1^{er}, des scandales à répétition ont frappé ces divisions, avec des histoires de corruption, de répartitions inégales dans les bas-quartiers, et de menaces d'empoisonnement via le réseau. Les émeutes de l'eau qui ont finalement éclatées ont conduit à la création d'une section d'enquête dédiée au sein de Murs et Marches.

Les milices locales grognent encore contre cet empiètement sur leurs terrains respectifs, et les équipes d'entretien et de nettoyage font souvent les frais de cette situation sous la forme de contrôles incessants, de menaces, ou même de sabotages, ce qui retombe nécessairement sur la population des quartiers.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE - DÉTAILS ET NOTES UTILES - 4^{ÈME} PARTIE

N°135 - 10 AVRIL 2018

Chagar n°135. Deuxième et dernier épisode des scènes de la vie quotidienne de Pôle. J'essaie de vous trouver un truc plus original pour la prochaine fois, sans promesse ni certitude.

On vous a déjà dit que le début d'année est difficile ici, mais ça ne s'arrange pas précisément. Pire, on vient de prendre, cette semaine, un coup bas, aussi violent que soudain.

Nolife, c'est fini.

Après onze ans de qualité, de fun, de passion, la chaîne a clos ses programmes dimanche soir, avec une soirée parfaite, certes, mais définitive, surtout.

Il n'y a plus de télé chez nous. Juste un écran. Un dispositif pour le streaming, la console, les bluray, ce genre de chose.

Mais il n'y a plus de télévision. La télé s'est éteinte sur une musique de piano d'Emeric Levardon, concluant le thème de Koshiro Yūzo. La télé s'est éteinte, et un peu de nous avec elle.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



Nouvelles scènes de la vie de Pôle, et nouveaux détails explicatifs. Vous pouvez utiliser ces histoires de diverses manières. La plus évidente est d'y plonger vos PJs directement, afin qu'ils les observent, les découvrent de loin. Ce seront alors des anecdotes amusantes ou gênantes, pour mettre un peu de couleur dans leur journée.

Une autre possibilité est de chercher un scénario derrière ces histoires. Qu'est ce qui se cache derrière la scène ? Quelle motivation, machination, hasard ou danger ? La scène sera-t-elle le point de départ, une étape ou une conclusion ? Cette option « scénar » est la bonne si en lisant la scène, vous avez déjà entrevu des possibilités, des pistes, ou même simplement ressenti l'envie d'en savoir plus vous-même. Dans cas, n'hésitez pas : lancez vite vos joueurs sur la piste d'une vérité possible, et profitez du spectacle.

Si la seconde solution paraît plus ambitieuse et séduisante, il ne faut pas négliger l'option de la simple anecdote. Ce genre de moment « inutile », de simple péripétie, du genre panorama entr'aperçu lors de la visite, a quelques avantages.

Déjà, il y a le simple plaisir de la balade, où le joueur devient touriste, profitant de la scène comme d'un paysage. Basique, mais efficace. Ensuite, il y a la diversion. Si chaque scène d'un scénario est utile, significative, porteuse d'indices, les choses deviennent prévisibles. Le meneur a nommé ce PNJ ? Il y a donc un truc à en tirer. Il a décrit ce palais ? Bien. Il faudra y aller à un moment ou à un autre. Avec des scènes inutiles, des moments bizarres ou décalés mais sans lien avec la trame directe, vous pouvez amuser vos joueurs, mais aussi les perdre, les secouer, ou les éduquer.

Le troisième intérêt est d'ailleurs exactement là : apprendre des trucs aux joueurs sur le monde où ils évoluent, l'endroit où ils passent, ou le moment où tout ça se passe. Décrire le monde dans de longues lectures, des explications détaillées, n'est pas la meilleure solution. Ça ressemble trop à des cours, et pour beaucoup d'entre nous, l'école est loin, et c'est très bien comme ça. Plutôt que cette option magistrale, optez- donc pour la visite, l'exemple, l'exposition directe. Vous voulez que vos PJs apprennent un truc sur le monde ? Ne le leur dites pas ; montrez leur. Bricolez une scène qu'ils pourront vivre, où ce nouvel élément sera mis en avant, utile ou gênant, attirant ou horrible, mais en tout cas, évident.

SCÈNES DE LA VIE QUOTIDIENNE DE PÔLE - II

Une pendaison improvisée sur un marché aux douceurs

Des cris résonnent en échos dans les ruelles autour du carré des fontaines-Rouelles. La place manque déjà dans cet espace étroit et compliqué, mais ça n'empêche pas les badauds de se rassembler en grappes de plus en plus serrées, attirés par les relents de colère et les promesses de violence facile. On parle d'un voleur attrapé, d'un étal détroussé, et des rumeurs de coups de couteau circulent déjà.

Dans la petite Durville, la justice est toujours directe, brutale, exemplaire. Ici, aucun crime n'est secondaire. Dans les halles ouvertes des six rues d'encens, on peut trouver toutes sortes de produits de luxe. Les épices, évidemment, tiennent le haut des rayonnages. On trouve tout ce qui se fait de plus doux, de plus excessif ou de plus amusant, et les prix sont ceux d'une denrée exotique, avec les taxes de Pôle en sus.

Mais il y a aussi des tissus, des habits de l'Ouest, si beaux et séduisants, ou des tenues dérigionnes adaptées à ses merveilleuses étoffes. Ajoutez à ça les instruments de musiques, que les Batranobans traitent comme des œuvres d'art, les panneaux de bois gravés, qui décorent les fenêtres et font danser la lumière, ou les peaux de fauves tannées, dont on vous raconte l'histoire tout en vous guidant la main sur le pelage soyeux. Et ce ne sont que quelques exemples des fatras sans fin que les commerçants versent le matin sur leurs tables, en espérant les voir vidées au soir venu.

Et ce que toutes ces choses ont en commun, c'est le prix. Il va du simplement exorbitant au complètement délirant, en passant par toutes les variations, tant que rien n'est raisonnable ou abordable. On peut négocier, évidemment ; c'est même le but du jeu. En revanche, on ne peut pas voler, car cela fausse tout, brisant les fragiles règles qui assurent la survie du quartier. Alors les malandrins, ici, on sait s'en occuper.

Carrée des fontaines-Rouelles, une bande de garde-auvents arrive en traînant un gamin de treize ou quatorze ans. C'est l'âge typique des tire-laines et des petits charpenteurs. Dès sept ans ils sont guetteurs ou messagers, parfois fonce-au-trou pour les plus rapides – chargés de récupérer le butin des grands aux points de collecte et de le convoier jusqu'au repaire. Ceux qui tiennent la distance finiront voleurs, et ceux qui passent encore cette étape seront recruteurs, chefs-de-coin ou associés avant la vingtaine. Mais celui-ci ne fera rien de tout ça.

Les garde-auvents ont maintenant fait un peu d'espace sous le préau au bout de la place. C'est un coin à camelots, où les étals sont mobiles ou faciles à ranger. Le chef de patrouille passe son sabre à son second, puis dénoue le long ruban de sa ceinture.

Un touriste s'étonne de la longueur exagérée de l'ustensile, jusqu'à ce qu'il voit l'officier, d'un geste expert, assembler une boucle et la balancer au-dessus d'une poutre du préau. En un tour de main, le gamin est poussé sous le bricolage, plié en deux d'une bourrade dans les côtes, et garrotté avant d'avoir repris ses esprits. Deux gardes attrapent le pan de ceinture tendu par l'officier, et d'un même élan, décolle le gosse du sol. Soudain bien réveillé, il se met à danser et bondir, tendant les jambes à la recherche d'un appui, les mains en quête d'une prise. Mais il n'a à sa portée que les cuirs lisses des gardes, qui le repoussent de gestes experts, ou la soie tendue, sans prise aucune, de la ceinture qui le soutient et le tue à la fois. Les gesticulations du condamné sont de plus en plus désespérées. Malgré la douleur, la tension, il cherche une échappatoire, se bat, se débat.

À l'autre bout de la place, un sifflement retenti. Un garde-auvents resté en arrière était posté là. Il fait un signe à l'officier, et désigne la rue des Montes-aux-passes. En quelques gestes brefs de sa main tendue, il indique qu'une patrouille de gardes du quartier arrive. De vrais gardes ceux-là, assermentés, payés par la ville, pas par les commerçants, et obsédés par la justice, les règlements, les procès et ce genre de tracasseries.

Pendant que deux garde-auvents tirent encore le même en l'air, l'officier et son second lui attrapent les jambes, et d'une poussée, lui donne un coup d'allonge. Le corps se tend, le visage se fige sur un cri muet, et un claquement sec comme du bois brisé sonne la fin de la danse, de l'intermède et du rassemblement.

Lorsque les cognes arrivent enfin en jouant des coudes, une minute plus tard, les étals et les tapis sont en place, les badauds flânent innocemment, et tout est rentré dans l'ordre. Seul vestige, le cadavre du petit voleur est resté là, à deux pas de l'égoût, simple déchet attendant le ramassage.

Les quartiers étrangers, comme la Petite-Durville, la Côte-fidèle, ou les Rues d'Errance, sont de drôles d'endroits où il faut composer avec plusieurs lois, plusieurs coutumes, et des sensibilités parfois divergentes. Il est toujours amusant d'y plonger les PJs, pour les forcer à jongler avec ces difficultés, tout en profitant à la fois des facilités de Pôle et d'un exotisme plus ou moins authentique.

Une bagarre d'étudiant à la saison des notes

Les Collèges-de-l'impériale bruissent d'une rumeur sourde, menaçante, qui est née à l'aube – ici, ça veut dire un peu avant midi – et enfle peu à peu. À mesure que les étudiants se réveillent, se traînent difficilement jusqu'aux bouges, terrasses ou cuisines des pensions, tout le monde apprend la nouvelle. Les affiches des résultats sont chez les copistes. Avant ce soir, les bilans seront placardés partout, les classements des examens seront connus de tous, et la Rouste pourra commencer.

La garde est rapidement avertie par les commerçants inquiets, mais elle ne peut pas faire grand chose. Aux ordres du chef de quartier, elle peut bien sûr agir près des murailles, dans les loges et sur les marchés, surveillant les étudiants

en maraude, empêchant les rassemblements trop gênants. Aussitôt qu'on approche des collèges, en revanche, ses pouvoirs s'évanouissent. Là commence le territoire des recteurs, service de discipline de l'université. Eux seuls peuvent porter une arme au sein des enceintes – leurs fameuses matraques de fer graduées – ou ordonner une fouille, une détention ou une réprimande. Mais les recteurs, partisans passionnés des traditions des collèges, ne feront rien contre ce qui se prépare.

À l'approche du placardage, les groupes se forment, les classes et les clubs s'assemblant pour faire face aux chocs des annonces. Lorsque les clercs sortent enfin de la bibliothèque pour avancer vers les panneaux de bois, et clouent les résultats, le soleil n'est plus qu'à une main des murailles. Les premiers cris fusent. Dans certains groupes, c'est le soulagement. Ceux qui pensaient avoir raté un examen sautent de joie. Les têtes de classes grognent un peu, trouvent injuste une note déjà exceptionnelle, accusant les profs de tricherie, de favoritisme ou de manœuvres politiques. À mesure que les élèves, les groupes, les classes, font leurs comptes, les moyennes se dessinent.

D'une fenêtre, une bande de thésards hurlent un premier compte. Ils accusent les étudiants de la coupole des Arts-majeurs d'être Derniers. Les Arts répondent en pointant du doigt les élèves des Humanités, qui désignent aussitôt les médecins. C'est un chaos de chiffres, de moyennes, d'estimations, où il ne manque que...

Les Science-exactes ! Toujours premiers à trouver la bonne moyenne, premiers à pointer les Derniers. Aujourd'hui, ils brillent par leur silence. Partout, on cherche leurs notes, leurs élèves les mieux classés, et les pires évidemment. Puis l'évidence s'impose. Ils sont Derniers. La Rouste est pour eux. Ils ont compris dès l'affichage ce qui les attendait. Alors qu'on se chamaillait entre coupoles, ils étaient déjà en fuite, et sans les guetteurs disposés par l'école des Stratèges, on les perdait avant même le début de la fête. Mais l'occasion est trop belle. Les matheux ne sont jamais Derniers, ou presque, et personne ne laissera passer l'occasion de leur faire ravalier leur fierté.

Quelques-uns ont pris assez d'avance pour se réfugier chez la milice de quartier, mais les barrages sont vite mis en place pour rabattre le gros des fuyards vers les rues de papiers. Dans les dortoirs, on déloge les imbéciles trop mal cachés, et on organise le siège d'un amphithéâtre où leur Major de promo et ses assistants ont organisé un refuge.

Les victimes capturées sont traînées en place-de-colle, où les premières dérouillées sont données. Les Arts-majeurs organisent quelques repeintes. Les ingénieurs de la coupole des Arts-pratiques, alliés fréquents des Science-exactes, participent sans enthousiasme. Les Derniers tentent bien de se défendre, mais la plupart sont simplement capturés, où reçoivent la Rouste sur place, s'ils ont donné trop de fil à retordre à leurs assaillants. Il n'y a pas trop de débordements cette fois-ci. On est au mois du bonheur, et les passions ne sont pas trop exacerbées. Un passage à tabac un peu rude dans quelques recoins, ou une poignée de viols, mais rien qui ne dépasse les limites. Et de toutes façons, les recteurs veillent du haut des tourelles.

Alors que la nuit avance, une cloche résonne au loin, à laquelle répondent des cris de frustration. Comment minuit est-il venu aussi vite ? On s'amusait si bien ! Les matheux seuls sont soulagés, en particulier quand le Major de promo et sa bande quittent leur refuge pour venir estimer les dégâts et reprendre les choses en main.

C'est alors que la cloche revient en écho, rythmant cette fois un air guilleret, tout à fait déplacé. Ce n'était pas le signal des recteurs indiquant la minuit et la fin de la Rouste, mais une habile imitation par les musicologues des Arts-majeurs. Le Major a juste le temps de comprendre son erreur avant qu'on lui tombe dessus, et qu'on le traîne en place-de-colle pour une ultime humiliation.



Le quartier des Collèges-de-l'impériale forme un bloc d'universités assez ridicule et secondaire – en ce qui concerne la taille – mais toutefois essentiel, car seul dans ce genre dans le secteur qu'il occupe. Le quartier fut conçu et bâti sur l'ordre de l'impératrice Élanne, dans sa grande quête d'une Pôle savante et sage, régnant sur le monde et l'élevant avec elle. Les collèges représentent bien les rêves de l'âge d'or dérigion, avec leur faste et leur ampleur, et ce qu'il en reste : des façades polies et majestueuses, cachant les bâtiments mangés aux mites, les planchers rongés, et la folie des habitants qui n'ont gardé du passé que des habitudes perverses.

Il n'est pas toujours utile, lorsque vous voulez introduire un truc étrange dans votre campagne, de lui trouver une explication vraiment cohérente. Parfois, il suffit d'inventer une origine un peu décalée, mal fichue ou franchement lointaine, et de la tordre un peu à mesure que les gens s'en emparent pour en faire une manie, puis une coutume, et enfin, une véritable tradition. La culture et l'habitude deviennent alors des passes-droit absolus. Aussi bizarre et stupide que soit devenue la chose avec le temps, quand elle gagne le statut de tradition, elle perd toute nécessité de cohérence. À ce moment là, les lois, la décence et la raison n'ont plus rien à dire.

Une expulsion archéologique après la découverte d'un bloc d'albâtre

Il n'est pas plus de trois ou quatre heures du matin, quand les premières portes volent en éclats. Dans tout le bloc, des soldats entrent dans les maisons, les appartements, les chambres, et empoignent les dormeurs. Les brutes sont silencieuses, brusques, menaçantes, et on ne comprend pas, d'abord, s'il s'agit d'une invasion ou d'un assassinat. Et puis les hérauts, de loin en loin, relaient la nouvelle. Il y a eut un accident dans un chantier souterrain, et la stabilité des bâtiments est en jeu. Ce n'est pas une attaque bonnes gens, c'est un sauvetage ; mais quels drôles de sauveurs, qui cognent votre famille pour la jeter à la rue, et vous lancent ensuite vos vêtements en tas par une fenêtre.

À mesure que la rue se remplit, les premiers cris de colère éclatent. Une seconde après, les premières mâchoires les imitent, les plaintes brisées par une matraque, un poing ganté de fer ou la botte d'un cavalier. Ceux que les hérauts n'ont pas convaincu, les officiers se chargent de les ramener à la raison. Vous êtes en danger, braves gens. Ramassez vos gosses et vos guenilles, ou vous ramasserez des coups. Alors, la peur au ventre et la rage aux lèvres, on s'exécute.

Enfin, la rumeur arrive, remontant de chez un artisan qui a entendu la cousine d'un ami en parler au commis d'un marchand de passage. Il y a bien un chantier en cours, dans un coin des sous-sols ; ils consolident les fondations d'une muraille ou d'un petit manoir, quelque chose comme ça. Et en grattant là-bas, à huit ou dix caves sous la rue, ils ont trouvé de l'albâtre. Un morceau de la Spire certainement. Du vrai, du beau, qui brille dans l'obscurité la plus noire, et dont la moindre écharde vaut la vie de cent hommes. On a trouvé de l'albâtre, et maintenant, la seule chose qui importe, c'est de l'extraire, même si on risque d'effondrer un bloc de quinze bâtiments pour ça.

Pendant que les gosses chialent et que les mères les cajolent dans le froid mordant des rues, les premiers ouvriers filent proposer leurs services au chantier. Une aubaine pareille, il faut l'exploiter, et vite. Il y aura sûrement un petit salaire, un repas à gratter pour les mômes, et qui sait, avec un coup de pouce de la chance, un minuscule éclat d'albâtre à ramasser en douce.

L'albâtre elfique, même si on peut en voir dans toute la vieille Pôle, reste une denrée rare et précieuse. En effet, il est impossible de travailler ou de recouper les vieilles pierres, et les artisans comme les scientifiques modernes se demandent comment les nains y sont arrivés en leur temps. Seul exception, l'albâtre de seconde main, c'est à dire l'albâtre déjà travaillée par les nains, et brisé d'une manière ou d'une autre.

La source principale de cette albâtre de seconde main fut la vieille route des elfes, dont les pavés semblent, par endroit, perdre leur solidité, et qui une fois extraits de la route, peuvent être travaillés au prix d'immenses efforts. Malheureusement, ces pavés sont de tailles assez modeste (selon les zones, de 40x30x20 à 25x15x12), et l'approvisionnement est plus qu'incertain, surtout maintenant qu'une bonne partie de la route est en secteur vorozion.

L'autre source, ce sont les débris résultant de la chute de la Spire. Il s'agit de morceaux de la tour, évidemment, mais aussi des bâtiments d'albâtre écrasés ou abîmés par sa chute. La quasi totalité des œuvres modernes en albâtre ont été faites à partir de ces morceaux là, et bien des fortunes se sont construites sur ce matériau si particulier. Et avec les temps, la rareté n'allant que croissant, les choses ne s'arrangent pas.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES MORTS-LEVÉS – 1^{ÈRE} PARTIE

Les zombies, ou morts-levés, comme on préfère le dire sur Tanæphis, sont un mystère assez peu évoqué, d'autant que les auteurs de Bloodlust Métal n'ont pas été très disert sur le sujet dans le livre de base. Comme d'habitude, nous sommes donc forcés de passer après ces deux feignasses pour essayer de rendre le jeu vaguement jouable. Voici donc quelques précisions sur les morts-vivants du continent, ce qui les anime, les fait tenir debout, et autres détails utiles. Nous vous proposons aussi quelques idées de mise en scène pour utiliser ces bestioles.

Ce que l'on sait des morts-levés

L'origine des morts-levés est un mystère complet, et les explications ne manquent donc pas. Une palanquée de doctes érudits, de scientifiques plein de certitudes et de ménagères bien renseignées pourront donc vous livrer les éléments suivants.⁽¹⁾

Les morts-levés sont des cadavres relativement frais, qui pour des raisons étranges et inconnues se relèvent et se mettent à hanter le monde des vivants. Il est très rare que le corps soit ancien ou très abîmé au moment où il se relève.

Les morts-levés ne sont pas forcément cannibales, mais ce sont toujours des monstres agressifs. En fait, s'ils tentent de vous mordre, c'est plus pour ajouter leurs bouches à leurs mains dans l'arsenal destiné à vous assassiner. Il existe bien des zombies qui s'obstinent à dévorer leurs proies, mais cela ressemble plus à une manie héritée de leur époque « vivant omnivore » plutôt que d'un véritable besoin.

Il est le plus souvent impossible de reconnaître la personne morte dans le zombie relevé. On ne retrouve chez le mort-levé aucune trace de l'humain, ni attitude, ni geste ni maniérisme. Évidemment, les proches disent parfois le contraire, mais c'est assez compréhensible de croire à ce genre de désir face à un être autrefois aimé. En fait, si un mort-levé fait preuve d'une attitude étrange, elle est souvent en décalage avec son corps, comme une morte très féminine affectant une attitude de bûcheron, ou un corps adulte prenant soudain une attitude prudente et timide d'enfant.

Les zombies ne causent pas. C'est même un bon moyen de les identifier, et les villages des zones en guerre, bien habitués aux morts-levés, ne vous laisseront pas approcher de leurs murs si vous ne faites pas l'effort de pousser la chansonnette ou de les insulter un bon coup. Si vous êtes muet, timide ou très enrôlé, évitez le secteur. Et si le truc devant vous est clairement mort et cause tout de même, méfiez-vous : vous êtes tombés sur autre chose, et ce n'est pas forcément rassurant.

Ils sont muets, certes, et passablement stupides, mais ça ne les empêche pas d'être rusés. Comme le rat, le loup et le commercial, le mort-vivant est un prédateur dont l'instinct compense l'intelligence. Il n'est pas rare qu'il accomplisse des « tours » qui peuvent le faire passer pour humain, juste pour vous approcher plus facilement. Par exemple, on a vu des morts-levés « jouer » aux blessés, s'agitant dans un fossé pour attirer l'attention, et sautant sur l'imbécile qui s'approche pour lui porter secours.

Enfin, il n'y a aucune structure sociale perceptible dans une bande de morts-levés. Ils peuvent chasser en bande un moment, chacun opérant de son mieux et prenant un rôle adapté à ses capacités. Mais cela se fait à l'instinct, sur le moment, et sans stabilité. Lors de la curée, chacun veut tuer et il n'y a ni hiérarchie ni égards. De même, si l'opposition se fait trop forte, il ne viendra à l'esprit d'aucun mort-levé d'aider ou de protéger un de ses congénères. Si la bande n'est plus utile, on la quitte simplement, sans un regard en arrière.

Les zombies n'ont qu'un instinct de conservation limité, mais il existe tout de même. Chez eux, la peur ne peut naître que de l'évidence : si l'opposition est trop puissante et la menace trop évidente, le mort cherchera à s'enfuir pour trouver d'autres proies plus simples à tuer. Lorsqu'il est acculé ou trop abîmé pour s'enfuir correctement, le mort-levé retourne à son obsession principale : tuer. Il entre dans une frénésie totale et fait tout son possible pour tuer une dernière fois, se jetant sur les plus faibles, les plus évidents, quitte à s'empaler sur leurs armes pour essayer d'emporter quelqu'un avec lui.

(1) Notez que les éléments donnés ici sont des infos réelles et observables. Pour les légendes, rumeurs et autres suppositions de bištro, vous trouverez quelques exemples dans le livre de base de *Métal*, en page 366.

N°136 – 25 AVRIL 12018

« Un édito ? Là où nous allons, on n'a pas besoin d'édito ! »

Oui, je tente la référence geek rigolote pour esquiver cette partie du taff, et masquer le vide sidéral de mes idées. Ne riez pas : le contenu du Chagar est peut-être encore pire...

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



VARIATIONS SUR THÈME

Voici quelques scènes utilisables pour vos scénarios ou inter-cessions, histoire de ne pas oublier les mort-levés dans les ombres de Tanæphis. Je ne vous donne ici que des images, des idées à développer ; libre à vous d'en faire un bout de décor, une scène entière, ou la base d'une histoire.

C'EST QUOI L'ARNAQUE ?

La plupart des idées ci-contre sont étranges, car elles contredisent un peu, beaucoup ou passionnément les certitudes évoquées précédemment.

Et c'est normal.

L'idée simple dans cet article est de vous proposer les grandes lignes des certitudes « courantes » qu'on peut avoir sur les morts-levés, afin de vous aider à les utiliser « en gros » dans vos scénarios, comme décors de fond ou comme chair à canon.

Puis, de vous montrer des anomalies, des bizarreries, des décalages, afin de casser ces certitudes, tout en vous aidant à vous faire une idée des limites possibles.

Ensuite, à vous de jouer avec cet élément du monde comme vous le voulez, en le dosant à votre goût, et selon vos joueurs.

Foupée de sang

Une bande de mort-levés s'installe près d'un village, et chasse les gens qui s'éloignent des murs, ou les voyageurs en approche. Une fois les locaux devenus trop méfiants, les zombies doivent se contenter de quelques maigres proies, jusqu'à ce que l'un d'eux s'empare d'un enfant du village. Ayant constaté la terreur des parents accourus au secours de leur gamine, le Mort-levé « décide » de garder la môme en vie, afin de l'exhiber, hurlante et terrifiée, aux voyageurs, avant de s'enfuir dans les bois. Là, les morts peuvent tomber en meute sur les imbéciles venus sauver l'enfant.

La fillette finira certainement dévorée, ou mourra de faim ou de froid, mais les gosses ne manquent pas, et cette bande a appris un nouveau tour bien efficace.

La morte semeuse

En la croisant, on la prend pour une paysanne timide qui marche vers son pré ou le marché du village d'à côté. Elle est fine, petite, mais pas très jolie à bien y regarder avec son regard vide. D'ici quelques mois, elle sera pourrie et repérable, et son petit jeu sera fini. En attendant, elle travaille jour et nuit. Elle n'est pas assez solide pour tuer et s'en tirer facilement, alors elle tue quand même, mais autrement.

Elle coupe les cordes des ponts, juste assez pour que ça tienne à peine, juste assez pour que ça casse quand vous passez la crevasse. Elle attend près des puits, et elle pousse les ados venus tirer l'eau, ceux qui ne sont pas assez lourds pour lui résister, pas assez forts pour sortir du puits. Elle guette aux fenêtres les bébés sans surveillance, et leur enfonce un tampon de tissu dans la gorge ; vite vite, pour ne pas être vue, vite vite, pour pouvoir continuer.

Et surtout, elle court les bois, et rassemble de jolis champignons aux couleurs vives, aux chairs brillantes de suc et de venins. Cette nuit, elle jettera les têtes dans la réserve d'eau du bouge, et broiera les pieds dans la pâte du boulanger. Puis elle partira vers les villages suivants ; vite vite, pour ne pas être vue, vite vite, pour pouvoir continuer.

Les recherches-morts

Depuis quelques mois, une caravane de l'institut scientifique de Nerolazarevskaya s'est jointe à la quatrième légion. À mesure que les militaires avancent, la caravane reste en retrait, à un jour ou deux des combats, puis se précipite en avant après chaque bataille importante. Ses membres, alors, se mettent en quête des corps, des mourants et des charniers discrets. On raconte qu'ils y ajoutent même les témoins gênants, les petits hameaux trop proches et les curieux de passage.

Les mauvaises langues ne manquent pas pour gloser sur la caravane : les mercenaires et brutes spécialisés dans la chasse aux morts-levés, qui perdent là une partie de leur gagne-pain ; les pilliers de champs de batailles ; les convois marchands bloqués dans leur élan par une bataille, et qui à peine reparti, doivent de nouveau s'arrêter sous la menace d'un petit fonctionnaire. Mais les papiers sont en règles, les protections efficaces, et les gardes bien armés.

Le plus étrange, c'est que la caravane ne chasse pas. En tout cas pas comme les chasseurs habituels, qui se vantent de leur score, et exhibent leurs proies. Non. Eux, ils se taisent, ils restent discrets et ils ont ce regard quand vous les interrogez, qui vous donne froid dans le dos. Alors il ne reste que les rumeurs. Des histoires de convois partant vers l'est, vers les Grimault ou la côte. Des histoires de chaînes de gens en haillons, silencieux mais agressifs.

Est-ce possible qu'on veuille les garder, les rassembler ? Mais pourquoi faire ? Là non plus les idées ne manquent pas : remplacer les esclaves ; créer une armée invincible ou une nouvelle race d'ouvriers parfaits ; trouver un remède au phénomène des morts-levés... ou le maîtriser. Les options sont multiples, et l'Hégémone est économe. Pourquoi ne pas faire d'une pierre deux coups ?



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LES MORTS-LEVÉS – 2^{ÈME} PARTIE

Mauvaise habitude

Dans une bande de Porteurs, il y a toujours le mec glauque et un peu gênant, qui se traîne une Arme franchement tordue. Le plus souvent, c'est elle qui anime les morts-vivants. Comme si les causes « naturelles » inconnues ne suffisaient pas, il faut toujours qu'une Arme s'en mêle et rajoute quelques cadavres à la fête, histoire que les péquenots soient définitivement certains que « Tout ça, c'est la faute des Porteurs ! ».

Souvent, le Porteur commence par relever les morts aux combats, pour assurer un peu de force de frappe. Simple, efficace et supportable. Ce n'est pas ragoûtant, c'est vrai, mais on reste dans le correct. Presque. Le soucis, c'est l'habitude. À force de relever des cadavres, le mec finit par s'y faire, et se met à en relever davantage, simplement par utilité. Une corvée avant le voyage ? Hop, on relève un cadavre et on le met au boulot. Pas envie de suer en chargeant une charrette ? Pouf, on relève deux couillons. Évidemment, quand on fait ça dans un village, il y a toujours un gars pour gueuler en voyant sa femme ou son frère rappliquer du cimetière en titubant. Mais les bouseux, ça râle pour un rien après tout.

Non, le problème, c'est surtout quand l'habitude est là, et qu'il commence à les relever pour s'amuser. Au début, c'est toujours innocent – pour des Porteurs en tout cas. Il ranime un cadavre après une bataille pour fiche la trouille aux copains, ou effrayer les spectateurs. Il planque un corps dans la chambre d'auberge d'un pote, et l'anime lorsque le pote va se coucher. Le genre de blagues potaches, un peu connes, mais tellement marrantes.

Le soucis, c'est que les non-Porteurs – les mains-vides – n'ont aucun humour quand il s'agit de ce genre de restes. Là où l'Arme et son ami ne voient que des jeux innocents, des bêtises sans importance, eux crient au sacrilège, parlent respect et réparation. Avant qu'on ait compris leurs hurlements, ils attrapent fourches et arcs, et tentent de vous coller au cimetière. Pour des histoires de morts qui manquent, ils veulent en rajouter ! Tu parles d'une logique...

Alors forcément, c'est l'escalade. Quitte à déclencher la fureur ou la terreur des cons, l'animateur débutant se fait esthète de la mort-vivance. Il commence à tuer des gens juste pour les ranimer et les coller dans des situations marrantes : un gamin trop curieux renvoyé chez sa famille avec une lueur en moins dans le regard ; un bébé franchement affamé qui attend dans le berceau le retour du sein de maman – chomp !

Du coup, si vous tombez sur un village qui se méfie des Porteurs, vous regardent de travers, et discutent en douce dans votre dos, ne soyez pas trop durs avec eux. Ils ont peut-être simplement subi la visite d'un vicelard dans ce genre. Soyez compréhensifs, excusez leur stress, et filez un pourboire à la serveuse. Elle a sûrement craché dans votre bière, mais vu la marque de morsure sur son bras, ça n'est pas si grave après tout. Soyez cool...

Et montez des tours de garde – quand même – la nuit à l'auberge. On ne sait jamais à quoi s'attendre avec les ploucs énervés.

Marouf & Fils, viandes froides (gros et détails)

À Sharcot, dans le quartier des Ombrelles, il y a une petite rue ancienne, toute en lacets, qui habille les coteaux montant vers la Citadelle d'un charme attendrissant. La rue, étroite et pentue, a forcé une architecture étrange : luxueuse et travaillée comme l'exige le quartier, mais aussi étroite et basse pour respecter le sol sinueux. Il en résulte un décor de maison de poupée, où tout paraît décalé, réduit, mignon.

C'est ici que se trouve la boutique Marouf & Fils, viandes froides. Ce nom de boucherie paraît déplacé dans la jolie petite rue, où on trouve surtout les villas de maisons mineures, mais c'est pourtant une institution. Il faut dire que la viande froide en question tient plus de la métaphore. Au lieu de saucisses et d'entrecôtes, ce qu'on vend ici, ce sont des morts-levés.

N°137 – 9 MAI 12018

Suite de nos histoires de cadavres ambulants, zombies et autres bizarreries non-mortes. Y voir un indice subtil sur l'état de l'équipe serait présomptueux, vexant, mais pas forcément incorrect.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



À bien y réfléchir, il y a des tas d'usages pour un cadavre doué de quasi-vie. On peut l'exposer pour le ravissement des clients, offrant le frisson de la peur et du dégoût. On peut l'utiliser pour l'éducation, afin de familiariser de futurs guerriers avec ce danger particulier. On peut vouloir aider les voyageurs débutants à identifier plus vite les signes révélateurs qui signalent un mort animé. Tout cela, la plupart des guerriers et des voyageurs l'apprennent à la dure, mais pour les fils de bonnes familles, il y a souvent un père attentionné prêt à payer une leçon utile à l'enfant chéri.

Il y a aussi des usages plus inavouables. Ainsi, vous trouverez toujours des amateurs de tortures désirant se mesurer à un client vraiment « difficile ». Est-il possible de faire hurler de douleur un homme déjà mort ? Les véritables experts le savent, et si vous voulez rejoindre leur cercle, Marouf & Fils garde quelques sujets pour vous, pour un prix très attractif. Les nerfs sont garantis frais, la viande saine, mais vous devrez fournir votre propre salle d'art.

Je ne parlerai pas ici de ceux qui achètent de splendides cadavres-animés féminins pour de répugnants usages. Vous y aviez déjà pensé, répugnant personnage que vous êtes. Signalons toutefois que divers modèles masculins existent pour les épouses qui s'ennuient, ou pour effrayer – ou punir – les filles rétives.

À ceux qui se demandent d'où Marouf et sa meute tirent autant de cadavres, j'indiquerai trois rumeurs insistantes, quoique certainement infondées :

La maison se trouve à la verticale d'une muraille de la Citadelle, d'où furent précipités, il y a six siècles de cela, tous les mâles de la famille Zaroušta. L'endroit fut rapidement couvert de cadavres disloqués, imprégnant le sol et la pierre de sang, maudissant l'endroit. Chaque cadavre placé dans la caves se relève au matin suivant.

La famille Marouf est la détentrice du mythique épice de Mort-vive. Son pouvoir transforme un vivant en mort-levé, le condamnant à assister sans volonté au tourment de son corps, dont il ne contrôle plus aucune fonction, prisonnier impuissant, terrifié, de sa propre carcasse.

Les Maroufs ont simplement passé un accord avec les géôles et mouroirs de la région, et récupèrent des cadavres par milliers, qu'ils entassent dans des entrepôts discrets. Ils prélèvent les morts-levés qui s'agitent dans les tas, puis revendent le reste comme engrais aux cultivateurs d'épices, fermiers, ou ménagères férues d'horticulture.

Ed

Je n'ai aucune idée de qui est ce type. Pas précise en tout ça. Et juré craché, je suis la première à me poser des questions. On l'appelle juste Ed, et je ne sais même plus qui à eu cette idée. Peut-être qu'il le sait, mais comme il ne parle pas...

Je l'ai relevé après une baston d'auberge, un jour, dans un village paumé des Grimaults. Je n'en avais pas besoin, ou pas vraiment en fait. C'était juste pratique sur le moment.

On terminait une baston d'auberge sympa, qui avait juste mal tourné quand un gars avait voulu tripoter Zoé en douce pendant la marave. Avec une Porteuse classique, ça aurait déjà été très con ; avec une ancienne Sekeker, même discrète et sympa comme Zo, c'était la mauvaise idée au mauvais moment. Du coup il y avait une ou deux paires de défunts tout frais, la milice gueulait en martelant la porte de devant, et il fallait se barrer en vitesse par derrière, pour éviter un vrai bain de sang.

L'ami Marlot était à terre. Pas mort, mais inconscient. Je ne savais pas s'il avait pris un sale coup, ou s'il était fin saoul avant le début des torgnoles, mais il était dans les choux et mes claques n'y changeaient rien. Avec mes quarante kilos toute mouillée, pas moyen de le soulever. Du coup, j'ai choisi un gros balaise qui avait déjà rejoint le néant – ça ne devait pas trop le changer de son village de merde, côté animation – et Gravedigger lui a ordonné de se relever pour me filer un coup de main. Dix minutes plus tard, on cavalait dans les bois, Marlot sur l'épaule du cadavre animé.

On a dormi dans une combe, dans un camp de fortune fait à la va-vite. C'est ce que je préfère, quand on voyage en bande. On s'engueule plus, évidemment – les Porteuses sont tous des cons, et les Porteuses sont pires – mais tout va plus vite, et on peut se répartir les corvées. Au matin, on s'est marré un peu, on s'est fichu de Zoé et de ses crises de rogne, de Marlot et de sa bosse sur la carafe. Jusqu'à ce que j'avise le balaise dans son coin, assis à regarder le feu, l'air con, paumé, mais bien réveillé. J'ai failli me pisser dessus, sans rire.

D'habitude, mes morts-levés durent autour de la demi-heure. Un poil moins si je flemmarde, un peu plus si je m'applique. Il était là depuis la veille. Les autres ont flippé en voyant que je n'y était pour rien. Ils ont ramassé leurs Armes, et ils l'auraient mis en pièces si je ne m'étais pas interposée. Je ne comprenais pas, mais c'était assez intéressant pour que cherche au moins une explication. Qu'est-ce que ce truc fichait encore là, alors que tout les précédents étaient retombés raides morts après moins d'une heure ? Le gars était-il spécial ? Ou le village ? Un truc lunaire ou une histoire de famille ? Est-ce qu'il avait bu un truc la veille, qui avait brouillé les pouvoirs de Gravedigger ? Il avait mangé les oeufs d'une poule noire ? Couché avec une vierge sous un arbre maudit ? Ne riez pas : à la fin, ça me rendait à moitié folle.

C'était il y a six ans. Et ça en fait deux que j'ai arrêté de chercher. J'ai utilisé des tombereaux de cadavres pour essayer de reproduire ce tour, sans aucun succès. À la fin, je tuais même des gens exprès. Je nous ai attiré pas mal de soucis, et Marlot est mort à cause d'une de mes expériences. Zoé m'a carrément collé une rouste quand elle a vu que je voulais faire « un test » sur le corps de notre ami mort. C'est ce qui m'a remis les idées en place. J'ai arrêté aussitôt.

Mes résultats ? Je n'ai toujours aucune idée de ce qui c'est passé. La seule différence, c'est que je m'en fiche à présent. Et Ed est toujours là.

Au lieu de pourrir comme ils le font tous, il est devenu tout sec. On l'affiche en Hysnaton un peu taré, simplet en tout cas, et ça passe la plupart du temps. Il sert de loufiat à l'équipe. Au début, il fallait tout lui dire, mais il a vite prit des habitudes. Aujourd'hui, il monte un camp comme un pro, surveille le rata, et s'occupe des bêtes. Elles l'adorent, bizarrement, comme si elle le prenait pour l'une des leurs. Il n'y a que les greffiers qui s'en méfient, et le fuient comme la peste. Au final, c'est un membre de la bande comme un autre. Juste un peu plus discret et...

J'allais dire plus bizarre, mais franchement, dans une bande de porteurs d'Arme, le bizarre, c'est relatif.



N°138 – 23 MAI 12018

Et sans transition, on reprend le cours de la campagne.

Oui, c'est un peu court comme édito, mais tant que la campagne reprend, on s'en fiche un peu, non ?

SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 1^{ÈRE} PARTIE

Dans le numéro 129 du Chagar Enchaîné, nous avons laissé les Armes-Brisées dans le grand sud, alors qu'elles venaient de mettre la main sur la toute première Arme-Dieu. Plus précisément, l'équipe avait mis la main sur un Porteur compatible qui avait mis la main sur l'Arme.

L'important, c'est que les PJs ont enfin terminé leur mission dans le sud. Avec quelques nouveaux amis, ils vont pouvoir rentrer à Pôle, revoir la civilisation, et obtenir des réponses utiles. Mais avant de revoir les murs blancs de la grande cité, il va falloir se taper le chemin de retour, dans des circonstances un peu particulières.

RETOUR À PÔLE

État des troupes

L'équipe, à ce stade l'aventure, doit être normalement⁽¹⁾ accompagnée de :

- *Éclipse*, vieille amie de la bande et manipulatrice de fluide
- *Goupa*, autrefois Porteuse de Ivy, « abandonnée » par son Arme
- *Stew*, Hachoir de l'Éclipse de lune, envoyé de Moonglow
- Peut-être même *Hubert* et *Belle-Dame*, autres envoyés de l'Éclipse de lune.

Les PJs ont aussi été rejoints / aidés / secourus – rayez les mentions inutiles selon le déroulement de vos parties – par les Soldats-de-lune, une unité assez réputée liée à l'Éclipse. La troupe étant chargée de les assister jusqu'à Pôle, restera avec eux jusqu'à ce qu'elle puisse les confier à un ponton, ayant ainsi accompli sa mission.

Si les joueurs n'apprécient pas cette compagnie forcée, les officiers sont tout à fait prêts à faire le voyage en décalé, précédant ou suivant les PJs. Les Soldats sont une unité fidèle, mais ce ne sont pas forcément des gens obtus, d'autant qu'on leur a présenté les Armes-brisées comme des alliées en mission pour l'Éclipse. Ils n'ont donc pas de raison de se méfier d'elles. Pour résumer, tant que les joueurs restent polis et que tout le monde prend bien la route de Pôle, tout va pour le mieux.

Notez qu'il y a des Armes du réseau ici, de toute façon, et que les PJs pourront donc se voir confirmer qu'on les espère impatientement à Pôle, et que des gens les attendent, ainsi que des récompenses, festivités et secrets tant attendus.

Si les PJs évoquent leur rêve récent, et en particulier l'Arme de cristal noir, jumelle de Glan'drim, Moonglow s'étranglera un bon coup, leur intimera l'ordre de la boucler, et promettra d'en parler sitôt les PJs rentrés, entre gens « de la famille ».

Boulet(s) au pied ?

En plus de ce petit monde, les PJs ont deux invités de marque : Jangwa et Sunbeam. À ce stade, ces deux PNJs tiennent plus du décor que du personnage à interpréter, mais ça ne va pas les empêcher de gêner les PJs de diverses manières. Revenons tout de même sur l'état de ce petit couple.

Actuellement, Sunbeam est « simplement » un énorme Marteau de pierre, horriblement lourd et difficile à déplacer, brûlant et puant la cendre et le chaud à cinquante mètres à la ronde. Le plus drôle c'est que, pour les PJs qui ont entendu ses plaintes à la cité des falaises, ces défauts sont à peine gênants : aussi longtemps qu'il se tait, tout va bien. Bonne nouvelle : si personne n'a la mauvaise idée d'essayer de lui retirer Jangwa, Sunbeam restera parfaitement calme, et le duo se contentera de végéter tranquillement dans son coin.

En revanche, Sunbeam semble avoir perdu tout intérêt pour les Armes-Brisées, les membres de l'Éclipse ou toute autre Arme de son entourage. Il n'a d'yeux que pour le petit Jangwa, et on pourrait même, à force, douter du fait qu'il entende les appels dans le fluide. Pourtant, si on observe le couple (test de *Porteur*), il est évident que les deux communiquent, discutent, un peu à la façon d'une Arme et d'un humain liés.

(1) Il est très possible que votre équipe ait fait des choix très différents, et ce n'est pas un soucis. À ce stade de l'aventure, tout ce qui importe réellement, c'est que les Armes-Brisées aient mis la main sur Sunbeam, son mini Porteur, et que tout le monde prenne le chemin de Pôle.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



SOLIDE LE BAMBIN !

Si les PJs s'inquiètent de la santé de Jangwa, ou d'un éventuel problème d'addiction, ils le feront sûrement examiner par un docteur ou un junkie compétent. Le spécialiste ne pourra qu'être impressionné par la solidité, la santé et la résistance du môme.

Il est encore impossible de le dire, mais étant génétiquement un Père, Jangwa dispose d'une santé hors du commun. Pas d'inquiétude à avoir de ce côté là, au moins.

ET SI ON S'EN FICHE ?

Le but de la Mission Nounou est de lier les PJs (un d'entre eux au moins, idéalement plusieurs) au petit Jangwa. Cette page vous propose donc plusieurs situations qui peuvent mettre l'enfant en danger.

Si les PJs ne saisissent pas tout de suite le danger ou refusent d'intervenir, c'est Sunbeam qui les « mettra en garde » quand il sentira que son petit est perturbé d'une manière ou d'une autre.

1 – La vibration de la plainte montera soudain dans le fluide, provoquant une crise de terreur chez Stew. La chaleur du Marteau commencera à enfler, et les animaux se débattront pour fuir le secteur au plus vite.

2 – Si on ne fait toujours rien pour le petit, la plainte deviendra peu à peu douloureuse, puis la chaleur cuisante. Les tissus et la paille se mettront à fumer, et un instant plus tard, les gens.

3 – Enfin, dans un dernier effort désespéré pour sauver son ami, Sunbeam libérera son pouvoir.

Le lendemain, la secteur ressemblera à la cité des falaises, lisse et fumant. Les gens d'un village voisin, venus voir la source de l'explosion, trouveront un Marteau énorme avec un petit enfant endormi à côté. Un peu plus loin, les Armes traumatisées, grises de cendres, accueilleront de nouveaux Porteurs.

Tout cela ne vous servira sûrement pas, vos joueurs étant trop malins pour laisser les choses dégénérer ainsi. Mais c'est toujours utile à savoir.

Jangwa demandera tout de même des soins, car malgré ses quelques années, il ressemble sacrement à un nourrisson. Physiquement, il est normal pour un enfant de son âge⁽¹⁾, mais il paraît attardé, stupide ou impotent. Si un PJ est compétent pour ce qui est des enfants, ou si le groupe interroge une nourrice, une mère un peu douée ou un médecin, les conclusions sont plus inquiétantes.

En réalité, Jangwa n'est pas idiot ni attardé : il est camé jusqu'à l'os. Son père adoptif de sorcier a choisi la voie de la facilité pour l'utiliser sans être gêné. Depuis qu'il l'a pris en charge, il l'a entretenu à coup de baies, d'épices bizarres et de décoctions des jungles. Il l'a gardé en vie sans se préoccuper ni de son développement ni de son éducation, et l'a gardé shooté plus de la moitié du temps. Il y a sûrement moyen de le remettre en état, de l'éveiller un peu, mais cela va représenter un sacré boulot.

Mission Nounou !

Pour ce qui est de s'occuper du petit, rien ne sera vraiment compliqué, le môme n'ayant pas de vrais besoins autre que manger et rester propre. Il passe le plus gros de son temps à « discuter » avec Sunbeam, et il ne sera pas vraiment gênant.

Toutefois, afin de faciliter la suite de la campagne, il serait franchement utile qu'un au moins, idéalement plusieurs, des PJs s'attachent au petit. Oui, cher Meneur ; la « Mission Nounou » difficile est pour votre pomme ! Il va falloir pousser un ou plusieurs bourrins, assassins, tordus finis, à s'attacher à un lardon en bas-âge.

Notez que si les PNJs seront d'accord pour aider, ils ne feront pas tout le boulot. En plus de l'évidence – les figurants ne sont pas là pour vivre les aventures des PJs – ils ont une bonne raison « en jeu » pour ça : Les Armes-Brisées sont liées à Sunbeam de façon évidente, et l'enfant attaché à Sunbeam. Donc, par la simple logique des alliances, des mystères et du fluide... c'est aux PJs de changer les couches.

De plus, Moonglow a exigé de ses troupes qu'elles respectent les secrets de cette mission. Même s'ils sont parfois vexés de ne pas tout comprendre à ce qui se passe, ce sont de bons petits soldats. Au pire, certains espèrent devenir les amis des PJs pour en apprendre un peu plus par leur biais, plus tard.

Voici donc trois idées de scènes à poser le long du voyage, pour les aider à s'investir.

Le bruit et la fureur

Imaginez un Porteur comme Jangwa, vivant sa première nuit d'un orage de plaine, bien brutal, sans le sommeil lourd et rassurant de la drogue. Et maintenant, rappelez-vous qu'il a toujours la main sur ce fichu Marteau...

Les solutions sont multiples : berceuse, histoire, marionnette ou tour de magie. Jangwa ne comprend rien, mais c'est sans importance tant qu'on est près de lui, qu'on lui occupe l'esprit, et qu'on établit un lien.

La douleur et le venin

Pendant un arrêt dans les plaines, l'enfant est piqué par un scorpion des rochers. Il s'agit d'une race assez petite, tenant plus de la vilaine guêpe que du prédateur, mais manque de chance, c'est tombé sur Jangwa. Aussitôt, pleurs, cris de peur et de douleur, et bien-sûr, montée en tension du Marteau.

Il va falloir consoler le petit, le rassurer et le soigner. Ce n'est pas difficile, mais il faut y mettre les formes, y passer un peu de temps et se montrer amical et doux.

Notez que durant la suite du voyage dans les plaines, les PJs et les gens du coin auront la surprise de voir régulièrement exploser des scorpions à quelques distances de la route, ou de voir jaillir des bouffées de flammes de petits terriers dans le sol. Clairement, Sunbeam est aussi efficace que rancunier.

La peur et les ombres

L'équipage des PJs et de la bande qui les accompagne n'est pas forcément discret. Tôt ou tard, cette meute va attirer l'attention, et provoquer peur ou convoitise. Voici deux idées pouvant provoquer une tentative d'enlèvement de l'enfant, ce qui poussera les PJs à s'interposer, avec l'obligation de calmer ensuite le petit de sa frayeur.

• **Convoitise** – Une bande de voyous ou de maraudeurs a entendu parler du gamin ou l'a aperçu, et tente de l'enlever pour demander une rançon. Ce sont des malandrins sans envergure, avec à la limite un Porteur mineur à leur tête.

Rappelez-vous que l'important ici, c'est la suite de la scène, plus que la baston. Ne vous gênez pas pour mettre en scène cet affrontement, et laissez les joueurs s'amuser, mais gardez Jangwa en tête, et utilisez Sunbeam sans aucune hésitation pour faire monter la tension.

• **Incompréhension** – Une femme du coin a vu le petit, et croit que les Porteurs font des expériences horribles sur un enfant innocent. Elle dérobe Jangwa « pour le sauver », ce qui ne rend pas les choses plus faciles, et risque de dérouter les PJs.

(1) Pour rappel, il est né au moment précis où les Armes-Brisées se sont réveillées dans Mortepente.

N°139 – 6 JUIN 12018

Aujourd'hui, aucune idée pour l'édito. Je m'aperçois soudain que je ne suis même pas certain de ce qu'est en fait, réellement, un éditorial. Vous constaterez l'état profond de détresse et de fatigue de la bête. Afin de reprendre un peu d'assurance, je file vérifier la définition sur Wikipédia.

« En journalisme, un éditorial est un article qui reflète la position ou bien le point de vue de l'éditeur ou de la rédaction sur un thème d'actualité. Il peut aussi servir à mettre en valeur un dossier publié dans le journal. »

Originellement cantonné aux premières pages des journaux de presse écrite, l'éditorial se retrouve aussi dans des émissions de radio et de télévision, sur des sites web d'information et sur des supports multimédias. Il est généralement signé par le rédacteur en chef du journal mais peut aussi être confié à un représentant privilégié de la rédaction, appelé éditorialiste.»

Et voilà comment, ayant grandi au siècle dernier et n'ayant jamais eu l'occasion de plagier mon travail scolaire sur le net, je rattrape ce manque évident trente ans plus tard.

Une vingtaine de ligne sans me fatiguer. Une colonne pleine.

Pas si mal en fait.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 2^{ÈME} PARTIE

Suite et fin des considérations sur le retour de la bande vers Pôle, et quelques détails sur Sunbeam, son Porteur, leurs pouvoirs et leur relation.

QUELQUES DÉTAILS UTILES SUR SUNBEAM

• Sunbeam et son Porteur

Le terrifiant Sunbeam est massif, énorme, plus haut qu'un homme et au moins cinq fois plus lourd (cf. illustration du Chagar #129). Vous imaginez bien que Jangwa, un môme malingre et convalescent, est incapable de le soulever ou même de simplement le traîner.

Il se contente de se coucher contre, à côté ou dessus. Souvent au contact, il ne le colle tout de même pas en permanence. En fait, tant qu'il reste à portée immédiate – disons pas plus de cinq ou dix mètres – tout va bien.

Notez que Sunbeam se fiche en réalité des limites de distance habituelles. Il pourrait en fait rester « au contact » de Jangwa, même s'il s'éloignait de plusieurs kilomètres, maintenant qu'ils sont liés. Mais il ne veut pas. Du tout.

• Sunbeam et les autres

Sunbeam a sérieusement refroidi depuis qu'il a quitté la jungle, et devient peu à peu plus « maniable ». Le manche devient finalement presque normal, comme un bois oublié en plein soleil un jour de canicule. Le « fer » en revanche, reste perpétuellement incandescent, comme s'il sortait d'une forge. Manipuler l'Arme, la déplacer ou la changer de chariot est donc faisable mais pas facile, demandant un peu d'outillage ou d'improvisation, et pas mal d'efforts.

Notez que le Dieu, à moins d'être provoqué, se fiche de ce qui se passe, tant que ça ne concerne pas Jangwa. Les Porteurs qui le touchent ne risquent donc rien : pas de contact mental surprise risquant de tuer le Porteur, de pouvoirs agressifs, ou de mauvaises blagues dans ce genre.

• Sunbeam et la magie

L'Arme est particulière de plusieurs manières, comme vous le découvrirez plus tard, mais voici quelques infos pour la gérer sans une fiche technique complète :

- Sunbeam est puissant, complètement autonome, mais très mal réveillé. Il devrait donc être une présence dans cette partie de l'histoire, plutôt qu'un acteur réel.

- Il peut agir de lui-même sans ordre de son Porteur, mais celui-ci l'obsède. Il ne fera rien qui ne sera en lien avec Jangwa, et ne parle qu'avec lui.

- L'Arme agira, en gros comme une mère surprotectrice mais franchement distraite, mettant du temps à comprendre ce qui se passe, réagissant lentement, un peu à côté de la plaque, pour finalement déployer une puissance de feu terrifiante si besoin.

- Sunbeam a normalement accès à tous les pouvoirs du livre, à quelques autres, et tout cela à des niveaux effrayants. Il serait, par contre, dommage que les joueurs s'en aperçoivent aussi tôt.

- Beaucoup de ses pouvoirs sont « typés feu » avec des effets spéciaux de chaleur ou de flammes sur des pouvoirs habituellement plus discrets ou neutres.

- Si vous avez besoin d'utiliser des aspects techniques lors de la partie, partez du principe que les attaques de Sunbeam sont toujours mortelles sur un humain, et font autour de 15 ou 20 dégâts à une cible unique sans trop se fouler. Si les choses tournent vraiment mal – ce n'est pas le but, soyons clairs, mais autant que vous ayez toutes les infos – Sunbeam pourrait finir par utiliser une véritable tempête de fluide enflammé. Rien ne survivra à cette attaque. Pas de test. Pas de jet de sauvegarde. Hommes, bêtes, Porteurs, suivants, figurants et décors, tout sera rasé et carbonisé. Seules les Armes-Dieux et Jangwa sont à l'abri.

VERS LE NORD, ENCORE

Le voyage vers le nord se fera en plusieurs étapes, avec des occasions de pêcher les infos suivantes. Libre à vous de gérer cela en ellipses rapides, ou de faire jouer quelques moments clés, selon votre rythme de jeu et les envies de la table.

Branleboue sur Rogance

- On a aperçu Ivy, le fouet de Goupa, aux mains d'un nouveau Porteur. Il s'agissait d'un Batranoban apparemment, mais le couple a filé vers le Nord avant que Low-Pee puisse leur parler.

- Il y a de l'agitation dans le nord de la zone. Apparemment, de nombreuses troupes de la légion sont en mouvement autour de la voie du sud, sans qu'on sache pourquoi.

- Suite logique du point précédent : des tribus combattantes de l'orée et quelques bandes de guerriers de la jungle profonde sont en pleine agitation, craignant des attaques de l'Hégémone sur la jungle, ou des raids massifs esclavagistes⁽¹⁾.

Au niveau de la voie du Sud

- En fait, les légions sont là pour assurer la tranquillité de la voie, après que des rumeurs de rassemblements sekekers aient couru jusqu'à Inaccessible.

- La légion se comporte comme la légion, sûre d'elle, dominante et brutale, ce qui pourrait poser des soucis au groupe. Heureusement, la légion est aussi lourde, lente et pas totalement sur son terrain, ce qui présente quelques avantages.

- La population du cru est bloquée entre les Vorozions et les furies, détestant l'un, terrifiée par l'autre. La plupart des locaux ne sont vorozions que de nom, encore marqués de fierté alweg, ou se voulant carrément dérigions pour les plus rebelles d'entre eux⁽²⁾.

Dans le centre

Il y a bien des rassemblements et des mouvements de tribus sekekers dans le centre, mais plus à l'ouest que sur le chemin de l'équipe. À moins de franchement chercher les ennuis, les Armes-brisées devraient se faufiler au nord sans soucis.

Veillez tout de même à confirmer ces rumeurs aux joueurs, puisqu'il s'agit d'un GROS indice pour un scénario spécial-sekeker qui approche à grands pas.

À l'approche du Centrepôle

Les PJs pourront apercevoir les suites de la situation évoquée dans le Chagar enchaîné #119. Vous vous souvenez ? Mais si, voyons : des deinonychus en pagaille, des chasseurs, des brigands, des mercenaires et un noble trop sûr de lui.

Depuis – et à moins que vos PJs ne s'en soient déjà mêlés – la situation ne s'est franchement pas arrangé.

- La surpopulation de deinonychus s'est un peu réduite, mais les bestioles restantes sont en rogne et n'ont plus peur de rien. Elles opèrent maintenant en meutes plus soudées, plus agressives, et savent mieux estimer la dangerosité d'une bande d'humains.

- Les chasseurs n'ont pas tous renoncé, et continuent à pourchasser – et donc énerver – les meutes. Les moins doués, en revanche, se sont reconvertis en brigands et font payer cher aux villages une bien maigre protection.

- Humbert Garderon-et-Minstre des Andelles, le chef de la famille noble décidée à se rapprocher le coin, est mort dévoré par une meute. Sa fille Isandrelle, une adolescente de quinze ans presque aussi têtue que son père, a repris le flambeau. Elle se heurte, pour le moment, à la mentalité du coin, plus alweg que dérigione et franchement rétrograde quand il s'agit du rôle des femmes, en particulier quand elles sont jeunes et sans époux.

Tout cela doit évidemment être modifié et adapté pour introduire des conséquences du premier passage des PJs. Il n'y a pas vraiment de suite à cette petite histoire locale dans la campagne *Éclats de lunes*, mais

les joueurs ayant bientôt affaire à des intrigues politiques à Pôle, il pourrait être amusant de noter leur attitude envers la famille Garderon-et-Minstre des Andelles. Ainsi, des membres de la famille à Pôle pourraient plus tard servir d'alliés ou d'adversaires, si les PJs ont particulièrement aidé ou gêné la famille dans cette histoire...

(1) Les Gadhars savent globalement que les Vorozions ne pratiquent plus l'esclavage. Ils savent aussi, en revanche, que certains commerçants n'hésitent pas à braver cet interdit, payant des troupes pour récupérer de la marchandise sur l'orée, pour la revendre ensuite dans l'Ouest ou à Pôle. Les commerçants de l'Est, comme ailleurs, ont une manière bien à eux de concilier légalité, morale et bénéfices.

(2) Ils n'ont pas de vrai lien avec Pôle, mais quand on est Vorozion de seconde génération, fils d'une famille décimée ou brutalisée lors de l'invasion, on trouve l'inspiration ou la rébellion où on peut, quitte à s'inventer des liens avec un passé disparu depuis bien longtemps.



N°140 – 20 JUIN 2018

Sérieusement, il faut que je trouve une idée pour justifier la fin des éditos. Depuis la début de la campagne, je me bat pour trouver des trucs à dire. Impossible de parler de l'histoire sans spoiler les lecteurs du blog ou des RS. Impossible de vous parlez de l'actu du studio sans démoraliser tout le monde et vos mères. Impossible de juste parler du temps sans passer pour un épicier ou un cafetier fatigué.

Non. En fait c'est ça, il faut juste que j'arrête les éditos. Simplement. Il me faut juste une excuse...

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 3^{ÈME} PARTIE

Enfin, on arrive – presque – à Pôle. Pour fêter ce joyeux retour à la civilisation, voici un petit résumé des réjouissances à venir. Les prochains opus contiendront les détails utiles pour gérer l'essentiel des situations présentées ici.

Retour attendu

Les Armes-brisées et leur colis arrivent enfin à portée de Pôle et en profitent pour se mettre un peu au jus des dernières rumeurs. C'est l'occasion de faire le point sur quelques événements passés, de faire sentir aux joueurs que les vacances sont finies, et de balancer quelques fausses pistes pour noyer le poison.

Réception discrète

Les PJs, aussitôt arrivés, sont pris en charge par le réseau de Moonglow. On met à l'abri Sunbeam et son Porteur, puis on reloge les Armes-brisées. Ce sera l'occasion de croiser d'autres alliés de l'Éclipse de lune, et d'en apprendre un peu plus sur le Mois du bonheur.

Réunion au sommet

Les Armes-brisées vont enfin avoir l'occasion de rencontrer quelques membres de ce groupe bizarre dont Moonglow fait parti : les Premières. Si les PJs attendent sûrement quelques réponses, c'est aussi le cas des vieilles Armes, et elles ne sont pas habituées à ce qu'on leur refuse quoi que ce soit.

Retour de bâton

Depuis quelques semaines, la Mort carmin semble plus présente à Pôle. Sous la surveillance d'un chef plus futé que la moyenne, elle s'installe doucement, gagnant en influence dans les bas-quartiers. On parie que les PJs ne vont pas croire à une coïncidence ?

Retrouvailles surprises

Les PJs apprennent qu'en leur absence, des gens sont arrivés en ville, qui cherchent à les retrouver. Il s'agit de vieux amis de l'Ouest, à savoir Méconops et quelques serviteurs, mais aussi Ganidée et sa fille Moyanne. L'Arme a subi quelques revers depuis que la Nation est en plein chaos, et elle compte sur les PJs pour l'aider sur un coup politique juteux. C'est le moment pour Méconops d'encaisser la dette des PJs, et pour vous Meneur d'utiliser les amitiés et intrigues implantées lors du scénario #05.

RETOUR ATTENDU

À l'approche de Pôle

Quand ils seront à portée de la civilisation (dès Vhern s'ils rejoignent la grande route, à mi-hauteur de Pole-Sud s'ils coupent à travers la province) les PJs vont de nouveau entendre parler de ce qui se passe dans le monde. Deux histoires occupent les conversations, et risquent d'attirer l'attention de l'équipe.

Il pleut des vaches cailloux ⁽¹⁾

Pour commencer, la grosse info du moment : le ciel nous tombe sur la tête. Les voyageurs rapportent d'un peu partout les chutes de saletés de gros cailloux, et les brassées de morts qui vont avec. Au début, on a pensé qu'il y avait eu une chute quelque part, et que les gars s'embrouillaient sur l'endroit. Ce n'est pas forcément une nouvelle étonnante. Les Tanaphéens connaissent bien le phénomène, et en particulier celui des chutes de pierres de lunes. Après tout, c'est grâce à ça qu'on peut forger du métal lunaire, et qu'on trouve des Armes en pierre de lune.

Le truc vraiment étonnant, c'est que ces phénomènes sont normalement rares, espacés, et pas franchement destructeurs. Or, là, il s'agit d'une série de chutes un peu partout sur le continent, et avec de sacrés dégâts au sol.

(1) Si tu comprends cette vanne, tu es vieux...

On sait qu'il y a eu des chutes dans l'ouest batranoban, dont une près de Mahien. On raconte qu'un météore a frappé l'Égide, le choc étant ressenti jusqu'à Bigget. Des rumeurs sont remontées de Serne, où une pierre énorme se serait abîmée dans le lac noir, à moins que ce ne soit dans la forêt proche, on n'est pas bien sûr. Les rumeurs venant du Sud sont assez fantaisistes : on parle de la destruction de Grand-pont, à moins que ce ne soit Halinevanesnaya, et même d'une chute qui aurait mis le feu à la moitié de la jungle. Rien de précis en ce qui concerne l'Hégémone, mais il est clair que les légions sont un peu plus calmes en ce moment, comme s'il y avait des choses à régler chez elles. Les optimistes osent imaginer Nérolazarevskaya enterrée sous des tonnes de gravats, avec le Conseil au grand complet. C'est beau de rêver...

En menant un bout d'enquête, on peut retrouver pas mal de témoins de deuxième ou de troisième main, et en insistant un peu lors du voyage, quelques témoins directs. Il sera facile alors pour les joueurs de dater tout ça, et de constater que, sauf erreur, toutes ces chutes se sont passées dans une période assez serrée. En réalité, toutes ces chutes ont eu lieu la même nuit ; celle où les PJs ont vécu la catastrophe de la Maigne.

Une tête de Chagar dans ton lit

Si les histoires de cailloux passionnent le commun, les paysans et les voyageurs, la bonne société est plus intéressée par la deuxième rumeur du moment : on raconte qu'une guerre se prépare dans le Nord, à cause d'une stupide histoire de coucherie.

Depuis quelques mois, on ne parle que de ça dans les cercles mondains, les clubs et les diners. Il y aurait même eu quelques pièces de théâtres improvisées sur le sujet, rapidement retirées sur ordre des palais, sans qu'on sache bien à cause de qui.

Pour résumer l'affaire en quelques mots, elle lie dans un triangle compliqué une femme à l'identité incertaine, un fils du roi de Byrd, et un puissant chef pillard des Marches du sud. Selon les interlocuteurs, la situation est une simple affaire de cocufiage en règles, une histoire d'amour sincère et complexe entre trois héros romantiques, ou une intrigue de palais aux multiples rebondissements. En tout cas, les deux mâles de l'histoire ayant accès à des forces militaires importantes, on s'excite beaucoup sur les conséquences possibles.

La situation a encore rebondi quand on a appris que la donzelle était en fait une métis dérigio-piorad, fille d'un polard enlevé lors d'un raid, et d'une dame de haut rang à la cour de Byrd. Devenue grande, belle et skald, la séductrice se serait retrouvée sans le vouloir dans ce triangle amoureux potentiellement tragique. Pour mettre fin à cette horrible menace, elle aurait fui le Nord pour trouver refuge à Biggett.

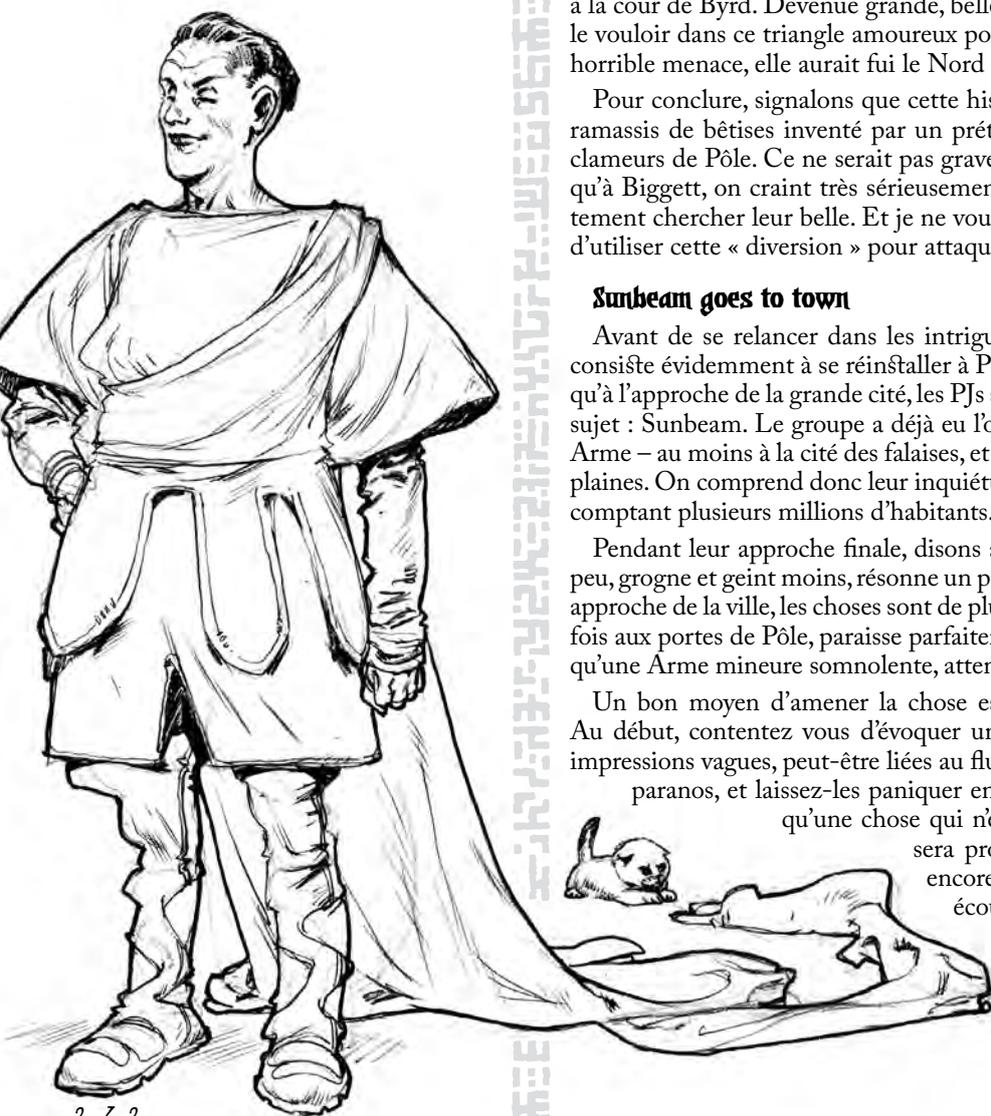
Pour conclure, signalons que cette histoire et les rumeurs afférentes sont en fait un ramassis de bêtises inventé par un prétendu écrivain des universités, et revendu aux clameurs de Pôle. Ce ne serait pas grave si l'histoire n'avait pas un tel succès, au point qu'à Biggett, on craint très sérieusement que les amants abandonnés viennent directement chercher leur belle. Et je ne vous parle même pas des généraux qui envisagent d'utiliser cette « diversion » pour attaquer le Nord, certains de leur avantage tactique.

Sunbeam goes to town

Avant de se relancer dans les intrigues, les mystères et les ennuis, le premier pas consiste évidemment à se réinstaller à Pôle. Si cela peut paraître simple, on peut parier qu'à l'approche de la grande cité, les PJs seront tout de même un peu préoccupés par un sujet : Sunbeam. Le groupe a déjà eu l'occasion de constater la puissance de la grande Arme – au moins à la cité des falaises, et peut-être depuis s'ils ont eu des soucis dans les plaines. On comprend donc leur inquiétude à l'idée de ramener Sunbeam dans une cité comptant plusieurs millions d'habitants.

Pendant leur approche finale, disons à une semaine de Pôle, l'Arme se calme peu à peu, grogne et geint moins, résonne un peu moins dans le fluide. À mesure que le convoi approche de la ville, les choses sont de plus en plus nettes, jusqu'à ce que le Marteau, une fois aux portes de Pôle, paraisse parfaitement stable et calme. Il semble aussi tranquille qu'une Arme mineure somnolente, attendant qu'il se passe un truc amusant.

Un bon moyen d'amener la chose est de ne pas le dire directement aux joueurs. Au début, contentez-vous d'évoquer une ambiance étrange, sans précision. Puis des impressions vagues, peut-être liées au fluide. Essayez de viser les plus inquiets, les plus paranos, et laissez-les paniquer entre eux. Il n'y a rien de plus difficile à repérer qu'une chose qui n'est pas là, et la baisse de tension de Sunbeam sera progressive et tranquille, ce qui rend les choses encore plus discrètes. Profitez de ce moment pour écouter leurs idées sur « ce qui se passe », prenez des notes pour des ennuis à venir, puis lâchez finalement la bonne nouvelle. Plus tard, ressortez vos notes et utilisez sans pitié leurs propres idées pour les torturer.



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 4^{ÈME} PARTIE

Ça y est, on arrive enfin à Pôle. Au menu de ce Chagar, nouvelles rencontres et retrouvailles, dont certaines attendues par l'équipe et d'autres un peu plus étranges.

RÉCEPTION DISCRÈTE

Aussitôt arrivés en vue de Pôle, les voyageurs sont rejoints par un groupe de Porteurs de l'Éclipse de lune envoyé par Moonglow. Les nouvelles instructions sont simples : entrer à Pôle discrètement, s'installer chez les Touron de la Faille – Hadits – avec Sunbeam dans les bagages, et attendre sagement la suite des événements.

Le groupe qui les accueille est dirigé par Lucris, un Poignard porté par une jeune femme sympathique et énergique nommé Lianca Garle d'Ardon. Lucris et Lianca forment un duo presque comique. Elle est jeune, pleine d'entrain, et toujours à vouloir aider, participer, pousser les gens à l'action. Lui est calme, tranquille, et paraît toujours un peu « fatigué » par l'énergie de sa Porteuse. Imaginez un vieux majordome posé et pro, et son assistante bruyante et gaffeuse ; vous serez dans le ton.

Si les joueurs insistent un peu pour en savoir plus – et sauf miracle, ils le feront – on leur explique qu'il se passe pas mal de choses en haut lieu, et que l'Éclipse est un peu débordée en ce moment.

À moins que les joueurs ne gèrent très mal la chose, entrer en ville ne sera pas trop difficile. Bien sûr, la taille et l'allure de Sunbeam peuvent inquiéter, mais un peu de bagout, de discrétion, ou un petit pot-de-vin devraient permettre de passer les portes.

Qui fait quoi ?

Une fois entrés dans Pôle, les PNJs qui ont voyagé avec la bande vont partir chacun de leur côté. Petit tour des destinations et intentions de chacun.

Éclipse file vers la boutique qu'il protège et administre en douce dans le quartier du port. Après quelques jours dans le secteur, il partira reprendre le cours de sa vie dans un coin ou un autre. Tout cela dépendant en grande partie du déroulement des scénarios précédents, je vous laisse décider de ce que sera son avenir, mais assurez-vous d'en parler aux joueurs : le monde ne se limite pas à eux, et plus ils ont l'impression d'en savoir, mieux c'est. Et puis qui sait s'ils n'auront pas besoin de lui de nouveau d'ici quelques temps.

Concernant *Goupa*, à moins qu'elle n'ait trouvé un autre moyen de gérer son chagrin, elle va rapidement se lancer dans une enquête désespérée pour savoir ce qui est arrivé à son Arme, Ivy. Cela intéresse aussi l'Éclipse de lune d'ailleurs, qui n'apprécie pas trop la disparition d'une de ses membres.

En parlant de l'Éclipse de lune, *Stew* va reprendre sa place dans la faction, avec un petit bonus de statut. Grâce aux PJs, il en a appris pas mal sur les secrets de son boss, et il est du genre à payer ses dettes. À moins que les Armes-brisées ne se soient mal comportées avec lui, elles ont gagné un allié avec ce Hachoir.

Les Soldats-de-lune vont reprendre leur route vers leur boulot suivant, après quelques jours à fêter leur survie et dépenser leur prime de mission. C'est le bon moment pour cimenter une alliance, juste au cas où...

Quand à Jangwa et Sunbeam, ils risquent d'être un peu plus compliqués à gérer...

Baby sitting !?

Durant quelques jours – juste le temps de les faire suer un peu – les PJs vont devoir surveiller et s'occuper du petit couple. Vous me direz qu'à ce moment-là, ils sont bien habitués à cette tâche. Simplement, au lieu de faire ça au milieu de nulle part, ils doivent le faire dans une cité immense et bruyante, où les yeux et les oreilles indiscrètes ne manquent pas. De plus, en cas de ratage, ce ne sont pas quelques victimes qu'il faudra déplorer, mais certainement des centaines ⁽¹⁾.

(1) Oui, je sais, j'ai dit que Sunbeam était un peu calmé. Mais c'est tout. Un peu. Ce n'est plus une grenade dégoupillée. Juste une grenade. Une énorme grenade thermonucléaire, fantasque et amoureuse d'un gosse.

(1) Non. Même pas. J'ai dit que j'arrêtais, alors j'arrête.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



L'idée n'est pas de pousser les joueurs à la catastrophe, ni de leur casser vraiment les pieds. Il s'agit juste de s'amuser un peu, et de leur passer l'envie de gérer eux-mêmes l'avenir de Jangwa et Sunbeam.

Voici trois idées de scènes pouvant subvenir, à utiliser selon vos envies.

1 – Sons et lumières

En fin de soirée, Jangwa est brusquement réveillé par un vacarme provenant de la rue. C'est un petit défilé, juste au pied de l'hôtel des PJs, avec trompettes, cotillons et cymbales. Il s'agit juste d'une bande d'étudiants de l'académie des Arts décoratifs, fêtant le mariage d'un de leurs professeurs, ils viennent de quitter l'hôtel particulier du prof, et se baladent, cherchant un endroit où continuer la fiesta.

Ce n'est pas dangereux, pas grave, mais Jangwa n'est pas habitué à ce genre de chose, et il ne comprend pas ce qui se passe. Et quand Jangwa a peur...

2 - Cris et pleurs

Dans l'hôtel, quelques chambres plus loin ou à un autre étage, des hurlements de douleur se font entendre. Il s'agit d'un riche négociant alweg qui vient de surprendre sa fille avec l'un de ses esclaves dans une position assez délicate. Furieux, le père a décidé de punir le couple sur le champ, en torturant le jeune homme à mort devant son amante. L'histoire peut devenir un grand drame romantique ou un fait divers sordide, au choix, mais si personne ne fait cesser le bruit qui terrorise Jangwa ça finira, de toute façon, très mal.

3 - Trop choupinou !

Si les PJs sortent le petit, même simplement à portée immédiate de l'hôtel, au parc ou sur les terrasses proches, voici un bon moyen de leur faire regretter. Le plein air, c'est mauvais pour la santé, bande de naturopathes chloropathes !

La scène : une dame de la bonne société, apercevant Jangwa, devient soudain gaga du bout de choux, et étouffe les PJs sous les compliments. Elle lui trouve tous les charmes, toutes les grâces. Décidément séduite, elle décide d'acheter cet adorable petit Gadhar pour l'offrir à son fils comme camarade de jeu (oups, c'est moins attendrissant, d'un coup). Devant le refus des PJs, elle insiste lourdement, puis part furieuse.

Un peu plus tard, la milice de quartier débarque à l'hôtel ou intercepte l'équipe : une dame noble les accuse de lui avoir volé un esclave acheté au marché. Allez hop, un peu de diplomatie avec une bourgeoise hystérique, des flics soupçonneux et un lardon de plus en plus tendu.

Vous avez un message !

En se retrouvant du côté de chez les Touron de la Faille, les PJs apprendront qu'ils ont – ou au moins, ont eu – de la visite. En fait, les Touron ont appris par divers contacts, qu'une bande les a cherchés en ville, et semblait y mettre pas mal de moyens.

Cela demandera une petite enquête, où on apprendra progressivement les choses suivantes !

- Il y a quelques mois déjà, cinq ou six peut-être, un type balafre aux allures de bandit a distribué un peu d'argent sur divers marchés pour qu'on lui parle de Porteurs d'Armes correspondant à celles des joueurs. Les détails étaient simples : Armes à l'air brisées, zones dorées, look général des Armes les plus visibles. Les PJs étant absents, le gars a fait choux blanc.

- Il y a trois mois, retour de l'enquêteur, avec quelques assistants cette fois-ci. Il a eu des soucis avec quelques arnaqueurs / marchands d'infos pourries. Il paraît même que cela aurait dégénéré dans une auberge des Camps.

- Une petite enquête rapide permettra de trouver l'endroit en question, un petit bouge spécialisé dans les alcools bizarres, les gnôles « locales », et les mélanges flip-pants. La *Marmite de Mamourh* est un endroit assez sympa, mais les joueurs y seront pourtant mal accueillis si leurs Armes sont visibles.

En effet, le bouge a été le lieu d'une baston un peu hard entre deux groupes de Porteurs. D'un côté, une bande de voyageurs d'apparence batra, qui cherchaient les Armes des PJs (clairement, le balafre et son équipe). De l'autre, un groupe de gros bras venu en découdre avec les premiers, et aussi agressifs que pas causant. La situation a tourné au massacre en quelques instants, et Mamourh a tout juste eu le temps de se planquer dans sa cave. Il a très récemment fini de remplacer tout ce que la baston avait détruit. Il n'est donc pas ravi de voir les PJs arriver, craignant que ça soit le signe de nouveaux ennuis.

En le cajolant un peu, en le rassurant, ou simplement en le menaçant de raser son bouge une fois pour toute, on apprendra un détail bien utile : le balafre est revenu le voir quelques jours après. Il a remboursé une partie des dégâts, et fait promettre au patron de le tenir au courant si les Armes-brisées passaient dans le coin. Il a même ajouté « *Malines comme elles, sont, ces garces devraient savoir que je les cherche aussitôt rentrées. Dès qu'elles passent te voir, fais moi prévenir !* »



Il a évidemment laissé une adresse, dans une hôtellerie de qualité d'un quartier d'arènes. Laissez les joueurs flipper, psychoter et monter mille plans d'approche, ce n'est pas grave et ça les amuse.

Le balafre s'appelle Amir Rokhoul, et c'est le nouveau Porteur de Mangoule (cf. Chagar #113, page 3). Il est arrivé à Pôle il y a trois mois avec Méconops, Ganidée et Moyanne. Il était aussi venu un peu en avance pour essayer de se renseigner sur les PJs, avant de retourner rejoindre la bande de Méconops à Mah'ien.

En réalité, Méconops a connu de gros revers dans l'Ouest, liés aux troubles politiques de la Nation. Voyant son empire financier en danger, il a organisé une retraite rapide, et quelques vacances à Pôle le temps que la situation s'apaise.

On vous en dira plus sur cette fameuse affaire dans la section appropriée, mais vous avez déjà de quoi coller un coup de tension à la bande, et introduire Méconops. Retour aux affaires urgentes...

Jangwa, Sunbeam, et beaucoup de bonheur

Une fois que vos joueurs auront repris pied, se seront renseignés sur les gens qui les cherchent, et auront essuyé quelques sueurs froides en imaginant Pôle rasée par une colère de Sunbeam, il sera temps de les débarrasser de ce poids.

La libération arrivera sous la forme d'un message de Moonglow. Là, je vous laisse choisir qui, car il faut que les PJs accueillent la nouvelle tranquillement, avec confiance. Envoyez leur un Haddit, Stew, ou le petit serveur mignon du bouge de Moonglow sur lequel un de vos PJs a craqué. On s'en fiche, tant que le PNJ travaille pour l'Éclipse et que vos joueurs l'ont à la bonne.

Le plan est maintenant le suivant : confier le couple Jangwa–Sunbeam à un allié de l'Éclipse qui se chargera de planquer l'Arme et d'élever le môme. Évidemment, Moonglow a prévu de fournir un peu de sécurité, et de surveiller en douce la vieille Arme. Mais il préfère le faire en douceur et indirectement, pour ne pas attirer l'attention sur ses affaires, ni risquer de mettre lui même Sunbeam en danger. En gros, chacun son panier pour pas tous les oeufs, et les omelettes seront bien gardées. Ou un truc du genre. Vous voyez ce que je veux dire, je suis nul en proverbe.

Sunbeam et Jangwa sont donc attendus chez la noble dame Ellitia Rombres des Rombres-en-Marialles. C'est une femme d'une trentaine d'années, joyeuse et un peu frivole, mais « *passionnée par les enfants et les sciences éducatives* » (sic). En, gros, une célibataire sans gosse, sans expérience, mais bourrée de bonnes idées, jusqu'à preuve du contraire. Mais rassurez vous, car si elle n'a aucune expérience, elle est secondée par son Arme, qui elle, en connaît un bout sur le sujet.

Mishpoke est un petit bouclier de bois qui ne paie pas de mine, peint d'une scène assez naïve représentant un groupe de personnes, réunies autour d'une figure du style vénus paléolithique. L'Arme est aussi décorée d'un élément plus moderne : une large écharpe de soie blanche, indiquant son appartenance au Mois du bonheur. Mishpoke est donc une pacifiste, vivant dans un petit palais des hauteurs de la ville, parfaitement défendu est sécurisé par des gardes armés (« *Je suis du genre calme, mais prudente* », « *Les épées des gardes ? Non, ça ne me gêne pas. Si un type fini blessé, c'est qu'il est entré chez moi sans y être invité* » ; vous voyez le genre).

D'ailleurs, Mishpoke a d'autres atouts pour éviter les combats, puisqu'elle maîtrise parfaitement trois pouvoirs utiles : Apaisement, Aura de confusion et Détection du danger. De quoi remplir son rôle dans cette affaire, et rassurer les PJs.

Les Armes-brisées seront invitées à repasser voir Jangwa et son Arme aussi souvent qu'elles le veulent, tant que ça ne met pas l'enfant ou le palais en danger. Mishpoke ne semble pas tout savoir sur ce qui se passe dans cette affaire – elle agit pour sa faction, et rend un service à son boss – mais elle a bien compris qu'il y a un lien fort entre l'enfant ou l'Arme, et les PJs.

D'ailleurs, pour les « faire participer », elle essaiera de leur confier une ou deux tâches, histoire de les « impliquer dans le processus éducatif intime ».

- Recruter des nounous adaptées, en urgence. Mishpoke prépare une équipe complète pour soigner et élever le môme, mais pour le petit personnel, les PJs sont peut-être mieux placés : « *Vous connaissez Jangwa, son tempérament, ses goûts ! Vous trouverez sûrement ce qui lui ira le mieux...* »

- Achetez une petite bande d'enfants gadhares pour le palais. « *C'est amusant, je n'ai aucun négrillon dans le palais entier. Feu mon père était un peu... beaucoup... enfin il n'était pas fou des couleurs trop foncés, simplement. Mais il lui faut des amis comme lui à ce petit. Prenez une bourse, descendez au marché aux chaînes, et ramenez moi donc un joli petit assortiment* ».

Dame Ellitia est sympathique, mais reste un produit de son milieu. Aux PJs de profiter de l'occasion pour offrir une vie meilleure à une petite bande d'esclaves, ou d'en abuser pour se faire un peu d'argent facile.

N°142 – 18 JUILLET 12018

La direction m'informe que je suis obligé de faire un édito, en fait. Apparemment, c'est dans mon contrat. Du coup, n'ayant pas plus d'idée qu'avant, voici un petit dessin.



Mais du coup, ça se voit peut-être que je ne suis pas trop dessinateur non plus. Non mais on va trouver une meilleure solution, promis.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 5^{ÈME} PARTIE

Cette fois, on attaque la partie « *Réunion au sommet* », où les PJs rencontrent les « Premières », le mystérieux groupe d'Armes liées à Moonglow, et surtout à Glandrim. Cette étape est importante pour la suite de la campagne, aussi vais-je essayer de ne pas trop la rater. Nous procéderons donc en deux temps. Cette semaine : le casting avec un tour des Armes présentes, de leurs styles et de leurs Porteurs. Dans le prochain Chagar : les discussions, infos et révélations que peuvent obtenir les PJs.

RÉUNION AU SOMMET – CASTING

Shade

C'est une lame courte et épaisse, assez discrète mais visiblement ancienne. C'est en fait une lame de chasse gadhare forgée par Sunbeam, et l'une des plus vieilles Armes du continent. Elle possède quelques pouvoirs puissants mais le plus remarquable est évidemment sa capacité de *Marionnettiste*. En fait, il est presque impossible de comprendre Shade sans commencer par son pouvoir spécial.

Shade est capable de prendre possession d'un être humain – non-Porteur – et de le manipuler complètement, pendant plusieurs heures. En revanche, elle reste liée à son véritable Porteur, et ne peut utiliser que ses sens, ses pensées et ses connaissances. Le Porteur doit donc pouvoir suivre et observer la Marionnette.

Depuis le temps qu'elle utilise ce pouvoir, Shade est devenue une experte de l'intrusion, habituée à enquêter sur ses futures marionnettes aussi bien en se renseignant qu'en faisant quelques intrusions mentales (cf. Métal page 326). Ainsi, elle peut utiliser des proies diverses pour accomplir ses quatre volontés à tous les niveaux de la société. Notez qu'une marionnette sous l'emprise de Shade est persuadée d'agir d'elle-même, ne sentant d'aucune manière l'influence de Shade. De plus, l'Arme a appris, depuis le temps, à aider une cible à rationaliser ses actions, lui fournissant de bonnes raisons pour chaque décision, et agissant en suivant une logique qui lui correspond.

La porteuse actuelle de Shade est Sophienne Rodance d'Armerie. Elle est la fille du précédent Porteur, mort avec son épouse dans un bête accident de dosage d'épice. La demoiselle considère l'Arme comme une mère de substitution, une amie imaginaire – en mieux – et sa professeure particulière. Membre d'une petite famille noble secondaire, Sophienne est une adolescente de 15 ans, dont les affaires paraissent essentiellement gérées par des assistants, conseillers, oncles et cousins. En réalité, Shade continue la formation de Sophienne, lui fait visiter la ville en tous sens, et lui présente tout un tas d'amis bien placés et utiles – tous étant évidemment des marionnettes habituelles ou de véritables alliés.

Shade est habituellement la manipulatrice de la bande, aussi bien dans les sphères politiques que militaires ou criminelles. Ses capacités de contrôle et d'enquête sont redoutables, quoique un peu limitées en ce moment, par une Porteuse adolescente, ce qui ne facilite pas la discrétion et l'infiltration. Sophienne est toutefois une bonne élève, et devrait vite trouver sa place dans le grand jeu.

Moonglow

Pour Moonglow, vous en savez déjà beaucoup et vous l'avez déjà utilisé comme PNJ plusieurs fois. Vous avez toutes les indications utiles sur lui au fil de la campagne, en particulier dans les chagars 90, 117 et 125. Seule modification majeure pour la scène : Moonglow n'est pas porté par « le vieux » mais par un PNJ que les PJs connaissent et apprécient. Je vous laisse choisir de qui il s'agit, et il n'y a que deux conditions : ce doit être un Touron de la Faille adulte et bien-portant, et ce doit être un ami des Porteurs.

Il paraît très amusé en voyant la tête des PJs, et se moque gentiment de leur surprise. Si les PJs l'interrogent directement en le découvrant ici, il leur conseillera un peu de patience : « Vu la tension de Moonglow, j'ai l'impression que vous allez en apprendre de belles aujourd'hui. Attendez que tout commence et que les Armes soient aux commandes, et posez simplement la question. Franchement, ça métonnerait que ça soit la grosse révélation du jour... »

HEARTNAIL

Arme-Majeure – Puiss 5 (800 points)
Épée en pierre de lune (Naenerg)
Personnalité masculine

Style : Bavard et excentrique, il ne tient pas en place. Parfois un changement d'attitude ou de ton rappelle l'étendue de sa puissance.

Aspects : Esprit analytique, Mémoire parfaite, Nombreux aspects de connaissance.

Pouvoirs : Apaisement, Aspect critique (plusieurs), Aura de courage, Bio-mécanique : cœur, Disparition et Pouvoirs intériorisés, plein d'autres
Limitations : Désir atrophié (Violence), Désir minimum (Connaissance)
Motivation majeure : Donner le goût de l'aventure à autrui.

Heartnail ⁽¹⁾

C'est une fine épée en pierre de lune, dont la lame est couverte de gravures complexes, ressemblant à des écritures mêlées. Les symboles sont si fins, si petits, qu'ils paraissent presque irréels, au point que le texte paraît changer avec la lumière.

Heartnail est un spécimen ; une Arme terriblement ancienne qui prétend être le deuxième Dieu incarné dans une Arme en pierre de lune. Quand on lui demande qui est la première, il répond par un sourire énigmatique⁽²⁾. Son histoire est longue et tumultueuse. Il est certain qu'il fut un Dieu sanguinaire dans ses jeunes années mais il se serait assagi après la fin de l'ère des chimères. Quand il parle de cette époque, toujours à demi-mots, c'est pour évoquer les horreurs commises par tous les protagonistes d'alors.

Heartnail est une Arme solitaire qui préfère la compagnie des mortels à celle des Dieux. Il adore voyager ; son plus grand plaisir est l'émerveillement de ses Porteurs face à des lieux inconnus. Pour les membres de la Route sans fin, Heartnail est une idole. Les légendes racontent qu'il a visité des endroits fabuleux que personne d'autre ne connaît : de titaniques ruines enfouies sous les montagnes, des palais perdus dans la jungle ou les déserts, voire même des continents lointains. La plupart de ces histoires sont probablement fausses mais Heartnail ne confirme ou n'infirme jamais rien.

Heartnail est un brin asocial, mais pas complètement. Il lui arrive de prodiguer des conseils à des Armes qu'il trouve intéressantes. Les Dieux violents, agressifs ou malhonnêtes sont exclus de cette liste. En revanche les membres de la Route sans fin ont presque toujours sa sympathie et il encourage le développement de cette faction chaque fois qu'il le peut. Il n'est pas officiellement membre de la Route car trop indépendant même pour une faction d'indépendants forcenés.

Le porteur d'Heartnail se nomme **Ruika**. C'est une hysnatone formoiré qu'on peut définir en deux mots : longue et curieuse. Pour le « Longue », c'est facile : 1m70 de haut, 50 kilos à peine, et 1m20 de jambes. Au premier coût d'œil, elle ressemble à une gamine montée sur des échasses. Son gros avantage ? Vous n'aurez pas le temps pour un deuxième coup d'œil si elle vous trouve douteux. Rapide comme une gazelle, agile et précise comme une chatte, elle peut détalier comme le vent en cas d'ennui, sauter des murs comme on enjambe une brique, et se faufiler dans des passages étroits sans même ralentir.

Autrefois voleuse dans les bas fonds de Néro, elle a récupéré Heartnail à l'âge de onze ans, et voyage avec lui depuis. C'est ici que le « Curieuse » entre en jeu. Heartnail est habitué à perdre ses Porteurs de deux façons. Certains meurent, évidemment, ce qui est assez logique avec un destin fait d'aventures étranges et de voyages passionnants. Mais d'autres se lassent du voyage ou prennent peur, ce qui brise le « cœur » de l'Arme. Elle les abandonne alors, toujours dans une aussi bonne situation que possible, repassant au besoin pour s'assurer qu'ils n'ont pas besoin de son aide ou envie de reprendre la route le temps d'une aventure. Mais pour Ruika, c'est différent : après presque vingt ans, elle n'a jamais été rassasiée, n'a jamais eu peur plus d'un battement de cœur, et n'a jamais reculé devant un mystère. Heartnail a trouvé en elle une âme soeur, et se repaît de chaque seconde en sa compagnie.

Mahogon

C'est un bâton de bois sombre, provenant clairement des jungles, et incrusté de fragments de métaux et de pierres diverses, communes ou rares, y compris des éclats de pierre de Naenerg. Long d'un mètre vingt, Mahogon est épais mais paraît léger, oscillant entre la canne solide et la matraque classieuse.

Mahogon est une Arme calme, agréable à écouter et attentive quand on s'adresse à elle. Elle paraît s'intéresser à tout le monde, et ne méprise aucune origine, position ou croyance, tant qu'on est capable de l'expliquer avec un minimum de clarté. Après un moment, on l'imagine facilement en diplomate, en souveraine ou en prof. Elle à même des manies de prof, comme de réclamer le calme quand on hausse le ton, ou de vouloir « récapituler la situation » dès que les choses s'embrouillent un peu. Elle prend d'ailleurs des notes presque en permanence, ce qui semble stresser Moognlow et Shade qui surveillent ce qu'elle écrit.

En plus de son ton docte et posé, Mahogon est visiblement une érudite, et particulièrement une historienne. Elle parle de tout un tas de cultures et de lieux comme si elle était originaire du coin, précise et passionnante, mais toujours un peu détachée. Ou presque toujours, car c'est généralement là qu'on s'aperçoit soudain qu'elle dit « Nous » quand elle parle des Sekekers.

(1) Ce texte est une reprise complétée d'une présentation faite dans le **Chagar #18** consacré à la Route sans fin. Le Porteur indiqué n'est pas le même, puisque la campagne Éclats de lune se déroule avant l'époque « habituelle » de l'édition Métal.

(2) Oui, c'est bien Moonglow, vous avez deviné juste. Mais la première fois, vous ne pouviez pas savoir. C'était en 2013. Vous étiez jeunes, beaux et naïfs en ce temps là. Pfiou. Ça ne nous rajeunit pas tout ça...

Car Mahogon – elle l'avouera sans façon – est une des fondatrices de la faction Sekeker. Cela promet quelques sueurs froides aux PJs, ou quelques frissons d'intérêt selon le style des Porteurs. De toute manière, comme elle le soulignera vite, ce n'est pas le sujet du jour, et on aura bien le temps d'en parler une autre fois. Si les joueurs vous trouvent un peu trop gentil côté « gros secrets » avec cette révélation, essayez de leur signaler qu'il y a sûrement une raison à ça. Il suffit de voir comment Moonglow, un allié proche des PJs, à ce stade de la campagne, joue encore les mystérieux. La franchise de Mahogon est due à un fait très simple : la nature même des PJs. L'Arme était une des meilleures amies de Glan'drim, et pleure encore sa disparition. Les PJs, à moins qu'ils ne cherchent franchement les ennuis, viennent d'hériter sans le vouloir d'une amie et d'une alliée sincère, quoique un peu flippante.

Concernant le Porteur de l'Arme, il n'y a pas grand chose à dire. C'est un polard d'une quarantaine d'années, anonyme et banal, et visiblement contrôlé par l'Arme de son arrivée à son départ. Il est habillé comme pour aller au marché, et c'est peut-être bien là que l'Arme l'a récupéré.

Urss

Il y a des Armes compliquées, magnifiques et précieuses. D'autres sont moins jolies, mais elles sont énormes, lourdes ou terrifiantes. Et il y a Urss. C'est un vieux canif au manche de bois rond, avec une lame simple qu'on peut ouvrir ou replier, et bloquer dans une position ou l'autre en tournant la girolle de métal. Ce n'est même pas une version moderne ou solide. C'est un bidule antique, improvisé et un peu bancal. Il n'y a pas plus simple que Urss, à part un bout de bois ou un casse-tête, et encore le second demande-t-il à être équilibré. Urss n'est pas équilibré. Il ne paraît pas précieux ni beau. Il névoque pas le mystère et la guerre. En fait, en bon canif, il évoque l'apéro, le saucisson et le pain aux noix.

Urss est une Arme étrange, qui ne semble pas faire grand cas de la vie compliquée de ses sœurs. Il n'a envie ni d'aventure ni de voyage, et les grands mystères paraissent lui faire plus peur qu'envie. En revanche, il s'anime vite quand on parle des potins de la cour, d'une pièce à la mode, ou de la nouvelle pâtisserie batranobane de la rue du lierre, celle qui propose des anneaux en pâtes à choux avec la petite crème à l'alcool dedans. Ils sont si jolis ces petits anneaux, avec leur glaçage au sucre. Et il n'y a jamais de crème qui déborde, c'est bizarre non ? Et comment ils fichent la crème dans le truc, d'ailleurs ?

Voilà le genre de mystères qui passionnent Urss. De tout petits mystères, pour une toute petite passion, dans un calme sain et relatif.

Le Porteur d'Urss s'appelle Malien d'Ondre-d'Escar. C'est un petit noble des terrasses, dernier descendant d'une famille aussi ancienne et respectée que discrète et ruinée. Notez que ruiné, à ce niveau de noblesse, signifie simplement qu'il n'a qu'un seul manoir de trente pièces, dans un quartier des hauteurs, et ne donne pas plus d'une fête par an. Quinquagénaire, il est marié en seconde noce à une gamine qui n'a pas la moitié de son âge et qu'il aime tendrement. Elle le trompe sans vergogne, passe sa vie dans les fêtes des hauteurs, mais lui ramène des rumeurs et des cadeaux ; en gros, tout le monde est content et ce n'est pas un si mauvais mariage.

Urss et Malien ont franchement des rapports de vieux couple, et s'intéressent à peu près aux mêmes choses. Ils sont à la fois attachants, rassurants, et franchement démoralisants pour une Arme normale. Le pire est qu'à bien y regarder, Malien paraît presque plus enjoué que son Arme, malgré ses habitudes et ses manies.

Si à un moment, un PJ finit par craquer et agresse Urss pour savoir à quoi il joue, ce qu'il cache ou tout autre doute exprimé sur la crédibilité d'une Arme aussi ennuyeuse, Urss lui répondra... calmement.

En fait, Urss est simplement un doux, une Arme tranquille, sans passion dévorante. Alors elle regarde les gens, et à y regarder de plus près, il y a bien plus de gens « banals » que de héros ou de monstres. Du coup, Urss observe ceux-là, pour avoir le plus grand spectacle possible, le plus varié aussi. Et vous savez quoi ? Ça marche pas si mal.

Parce que pour chaque grand complot qui agite les factions, il y a cent pièces rigolotes au théâtre ; pour chaque tueur en série, cent poètes de rues ; pour chaque guerre déjà vue et revue, à l'autre bout du monde, cent engueulades de voisinage compliquées et tordues, juste au coin de la rue.

Et bien sûr, passionnante et obscure, il y a la façon mystérieuse dont ce fichu Batranoban de la rue du lierre fiche la crème à l'alcool dans les petits anneaux de pâtes à choux. Ceux avec le glaçage au sucre.



ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

N°143 – 1 AOÛT 2018

09.30

- Bon, tu termines le Chagar sur la rencontre avec les Premières aujourd'hui, et on le poste ce soir ?

- Voila. Pas de soucis.

- Ok. Bon courage, on se revoit pour la mise en ligne.

09.35

- Bonjour, c'est le syndic ! On coupe l'eau et l'électricité jusqu'à midi, ça vous va ? Non ? Bah tant pis en fait.

09.50

- Hello ! C'est le voisin sympa. Je dois monter des trucs chez moi [6e étage sans ascenseur]. Tu me files un coup de main ? Il n'y aura pas plus de 7 ou 8 voyages [4,8 étages A/R].

14.00

- Schnell ! Ici votre opérateur câble ! Il y a un soucis sur votre abonnement. Passez nous voir, là, dans la journée « s'il-vous-plait » [sinon on coupe la ligne sec-et-net et on prélève des frais juste pour marquer le coup dans ta face]. De rien, vache-à-lait n°68.742.

15.30

- Ouais, ici Rafael. Je vais peut-être raccourcir un peu le Chagar et poster la fin la semaine prochaine. J'ai une journée bizarre là...

- Pfff. Ok, mais tu joues un peu la facilité, là, non ? Est-ce que... Ah bah voila qu'il pleure maintenant. Attends, il pleure ou il grogne ? Oh punaise, attrape le fusil, il nous refait le coup du bouclage du Chagar #90.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 6^{ÈME} PARTIE

Suite de l'étape « Réunion au sommet » avec les « Premières », et cette fois le lancement de la rencontre, avant les discussions, infos et révélations que peuvent obtenir les PJs.

MISE EN SITUATION

La date de la réunion dépend entièrement de ce qui vous arrange vous, meneur, en fonction des actions de vos joueurs et des péripéties que vous avez envie de glisser lors de ce passage à Pôle. Au moment idéal, l'équipe recevra donc un message la convoquant à une rencontre et indiquant un petit palais des hauteurs – la demeure du seigneur Malien d'Ondre-d'Escar. En plus d'une date et d'une heure, le message recommande une certaine discrétion, et invite les PJs à venir vêtu correctement et sans faire d'esclandre, pour ne pas affoler le quartier.

Voici une description possible de l'arrivée des PJs aux abords du Palais d'Ondre-d'Escar. Ce n'est en rien une scène obligatoire, mais simplement une bonne entrée en matière possible. Si vos PJs choisissent une approche originale ou qui ne colle pas trop avec cette scène, ce n'est pas un soucis. Utilisez simplement ces éléments autrement, en décor de fond ou en simple anecdote, selon les plans de vos joueurs.

En me promenant dans les terrasses...

La terrasse où se trouve la demeure du rendez-vous est un petit quartier calme, sans le faste grandiloquent des plus hauts palais. Les manoirs et les demeures du coin sont assez bas mais restent d'un luxe impressionnant. Il y a peu de parcs, l'espace étant devenu déneigée trop précieuse ici, mais on voit des terrasses végétalisées, des toits couverts de lierres feuillus, chaque maison essayant de retrouver un semblant de verdure à sa façon. Dans les coins un peu trop pentus ou mal éclairés, des immeubles bas et tassés servent de logement commun. Ils accueillent les serveurs des manoirs proches, qui forment la seconde population du quartier.

On fait facilement la différence entre les deux sociétés quand on les croise dans les rues. L'une trotte dans l'ombre, rasant les murs avec l'air occupé, toujours polie et calme, mais pressée d'accomplir une course, une corvée pour les maîtres. L'autre parade avec une retenue ostentatoire, marchant à pas lents, presque dansants, riant trop fort, s'émouvant d'un rien.

Seul point commun entre nobles et serveurs: ils ressemblent tous à des acteurs de théâtre surjouant un rôle de caricature. Ce genre de quartier n'est pas « réel » ; ce sont les restes figés d'une grandeur impériale disparue. Rien du monde extérieur – ni soucis, ni nouvelles, ni rumeurs – n'entre ici sans avoir été filtré et revu par l'esprit du quartier. Si les choses choquent ou gênent, on les ignore simplement. Pire, si elles insistent, on appelle la milice. Ici, elle tient le rôle du videur dans une boîte select. Elle explique gentiment d'abord, puis menace doucement, puis un peu plus fort. Notez que face à des porteurs d'Armes, les miliciens ne seront pas stupides au point d'en venir aux mains. Si le ton monte, ils se replieront poliment, et pendant qu'une paire de sentinelles suivra les troubles-fête, un messenger filera prévenir la caserne militaire toute proche, dont sortiront de véritables soldats de métier, formés et capables de défendre la tranquillité des hauteurs.

Rencontre

En approchant du palais d'Ondre-d'Escar – bien connu des gens du secteur, et donc facile à trouver – l'équipe tombe sur une petite procession de serveurs portant coffres, amphores et tonnelets. C'est inhabituel, ce genre de livraison se faisant généralement de nuit, pour ne pas encombrer les belles rues des terrasses avec d'aussi futiles utilités. Voyageurs émérites, les PJs remarqueront toutefois que les porteurs semblent malhabiles et que certains n'ont pas forcément le physique de banals serveurs – un peu trop musclés, alertes ou couturés.



Cela devrait éveiller l'intérêt des joueurs les plus paranoïaques et/ou aventureux, et déclencher la demande de « jets de perception » ou autres espionnages en tout genre. Il n'y a en fait que deux choses à remarquer :

- Les « serviteurs » ne sont pas doués, en effet, mais ils sont très soigneux avec leurs marchandises, comme si les amphores contenaient un vin très précieux, et les coffres des denrées vraiment rares.
- À l'avant du groupe, il y a deux personnes qui ne portent rien et sont habillées de manière franchement passe-partout.

Il y a un hysnaton massif et large, mélange harmonieux de nains et de formoiré, qui dissimule sa stature de brute sous une cape de voyage brodée. Il s'agit de Gurhn, ancien gladiateur retiré des affaires, et maintenant garde du corps de ...

Sophienne Rodance d'Armerie, une jeune demoiselle de la bonne société de Pôle, et Porteuse de Shade, dont vous avez fait la connaissance dans le Chagar #142. Elle ne paie pas de mine, se déplace avec grâce mais sans les manières bizarres des évaporés du quartier. Les PJs n'ont pas encore les moyens de repérer son Arme, qui restera silencieuse en cas d'appel général. En revanche, à moins que les PJs ne se cachent très efficacement, Shade saura vite à qui elle a affaire, le style des Armes-brisées étant nettement reconnaissable.

Aux marches d'un palais

En arrivant devant le palais d'Ondre-d'Escar, il devient évident que la procession se dirige au même endroit qu'eux. D'ailleurs un petit groupe de personnes occupe déjà les marches de la demeure. Mahogon vient d'arriver, porté par un quidam passe-partout, et elle attend qu'on vienne lui ouvrir. Le Porteur est accompagné de trois gardes : deux femmes batranobanes aux allures de servantes de luxe, mais portant des épées courtes à la ceinture, et un énorme balèze cornu, visiblement très formoiré, très costaud, et très très con. Il joue avec une masse de pierre gravée qui évoque une Arme-Dieu primitive, et se contente de grogner si on lui parle (et oui, cette fin de phrase vaut pour le Porteur ET pour l'Arme)

Dès que le porteur de Mahogon aperçoit la procession, il paraît se tendre, s'avance vers la jeune noble, puis bloque brusquement en voyant les Armes-brisées. Il reste figé un moment, clairement sous le choc⁽¹⁾.

Après un moment de pause, il se retourne vers Sophienne et Gurhn.

- Pour le côté discrétion, tu repasseras. Tu avais besoin de cette... procession ?
- Tu plaisantes j'espère ? C'est toi qui avait absolument besoin de fonds ! Avec le bordel politique qui règne du côté de chez vous, tu penses que vos banques se contenteraient d'une lettre de marques ?
- Non évidemment, mais pourquoi tout amener AUJOURD'HUI et ICI ? Tu m'imagines repartir avec ça dans mes poches ?
- Mais Heartnail m'a dit de tout amener, pour que tu puisses repartir aussitôt après le conseil ! J'imaginai que tu aurais un chariot, un équipage ou un truc du genre.
- Heartnail ? Je ne lui ai JAMAIS dit ça ? C'est encore une de ses blagues stupides ! Depuis qu'il est aux mains de cette petite chèvre, il est INSUPPORTABLE.

La porte, s'ouvre alors, interrompant la discussion, et révélant un serviteur centenaire, sec et courbe comme un pied de vigne, qui annonce sobrement que « les visiteurs de Monsieur » sont attendus et priés d'entrer. La réunion va pouvoir commencer...

(1) Juste pour le côté roleplay : Avant même d'être devant le palais, le Porteur de Mahogon est un quidam attrapé dans une rue, et qui ne finira pas la journée. Elle tient beaucoup à sa tranquillité, pour d'assez bonnes raisons.

La surprise qui la saisit est donc bien celle de l'Arme, choquée de revoir l'éclat de l'or de Glan'drim, qu'elle croyait disparu à jamais.

Au travers de cette scène et des discussions qui suivront, il y a une chose que vous pourriez essayer de faire passer aux joueurs. Certaines des Premières étaient aussi proches / amoureuses / intimes de Glan'Drim que les Armes-brisées.

Mahogon qui n'est pas franchement une personne confiante, va accepter d'écouter et d'apprécier les joueurs à cause de ce que Glan'drim a fait pour eux. Ce n'est pas une info facile à faire passer en finesse, juste par le roleplay et le jeu des questions. Mais soyons honnête : si quelqu'un peut y arriver, c'est certainement vous !



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°144 – 15 AOÛT 2018

L'été, époque maudite où les chaînes de télé bloquent sans aucune hésitation nos programmes préférés pour nous imposer une rétrospective Hervé Villard, une rediffusion du Corniaud, ou un téléfilm allemand indigne d'une après-midi sur W9.

Et ne me demandez pas ce qu'il y a sur W9.

Heureusement qu'on est dans le petit monde idéal et protégé du JDR français, où ce genre de chose n'est pas...

[... Message de la rédac –

Tu nous beurras le dos, avant de nous balancer un Chagar sans aucun lien avec la campagne, c'est ça? Juste parce-que tu as encore fondu sous ton bureau à cause de la chaleur ? ...]

Mais pas du tout... ou pas tout à fait... ou...

Quoi ? Y'a de la lecture, non ? Et sans rire, il fait vraiment chaud ! C'est que j'ai un cinquième de sang thunk moi ! Je t'ai raconté que ma vieille mamie était...

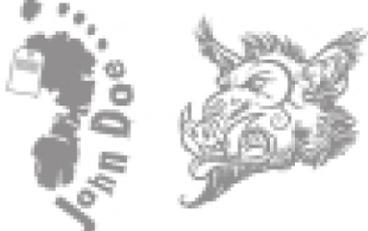
[... L'auteur étant sujet à des crises de délire en période de canicule, on vous propose une petite nouvelle inédite, pour compenser l'absence de l'épisode de la semaine.

On espère un retour de la campagne pour la prochaine opus, sans toutefois affirmer que ce ne sera pas une transposition d'Intervilles à l'univers de Bloodlust, ou un scénario inspiré de Fort Boyard ...]

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



LE MAÎTRE DE PAS

Le premier homme que j'ai tué ? La question est amusante. Elle est aussi fréquente, le croiriez vous? Beaucoup de gens me demandent cela, comme si cette première proie avait une valeur, une saveur particulière. A bien réfléchir, le tout dernier de la liste serait sûrement plus intéressant non ? Au moins serait-il plus d'actualité. Plus utile encore : le prochain ! Pour beaucoup d'interlocuteurs, ce serait même une information primordiale. Mais non. A chaque fois, c'est le premier dont on veut tout savoir.

Quand la conversation m'ennuie, il m'arrive de mentir et de servir un petit conte, sans grand intérêt, qui rassasie l'importun et clôt le sujet. Ou pire, mais il faut que je sois de bien mauvaise humeur, je dis la vérité la plus pure.

C'était un esclave. Une possession sans aucun intérêt, probablement malade ou blessé, et dont il fallait se débarrasser. Je n'ai aucun souvenir de son visage, et je n'ai jamais connu son nom, si tant est que cette pauvre bête en ait eu un. Je l'ai poignardé au cou, sous la mandibule, ma propre main guidée par celle de mon maître de pas. La pointe est remontée en suivant la courbe de l'os, poinçonnant le cerveau, puis coupant les lobes en se rabattant le long de l'occipital à mesure que je poussais sur la lame. Je ne me souviens ni de sang ni de cri. Avec un bon outil, ce genre de coup est propre, et surtout, il est rapide et facile. Ce jour là, le but n'était pas de me choquer, au contraire. Mon maître souhaitait m'habituer à la mort. Il fallait au plus vite, avant que je ne sois trop éveillé, me montrer que les hommes ne sont rien d'autre qu'une coquille fragile animée d'un souffle. Laissez un enfant grandir sans préparation, et trop vite, il se fait de la vie une idée éternelle, immuable. La mort devient une catastrophe, un drame brisant la tranquillité du monde. Montrez lui une mort, ou mieux encore, faites-lui prendre quelques vies. Très vite, il comprend la première leçon : une seule vie importe, une seule éternité. La sienne propre.

Quel âge avais-je ? Un peu plus de quatre ans je suppose. Assez pour apprécier le jeu, pas assez pour le comprendre. Idéal, en somme. J'étais têtue et un peu distrait, à en croire ma nourrice. J'ai donc usé une demi-douzaine de proies avant que mon maître soit satisfait de mon attitude. Dans le même temps, il m'enseignait des jeux d'adresse avec des lames, des pointes et des outils dangereux, afin que mon œil et ma main s'habituent au danger. De ce côté là, je fus précoce. J'étais douillet, presque peureux, et je compris vite où était mon intérêt : plus vite je saurais jouer avec ces outils, plus vite je serais en sécurité. C'est avec ces jeux que j'obtins le premier sourire de mon maître, et cela fut un moment bien plus important pour moi que ces quelques morts sans aucune valeur.

Il faut dire que Gadriel – c'était le nom de mon maître de pas – était une étrangeté dans mon univers. Comme il convient à un fils de belle famille, j'étais entouré de femmes, et je n'avais pas aperçu plus d'une demi-douzaine de mâles avant de le rencontrer. Mon père m'avait tenu dans ses mains, sûrement, le temps de m'accepter dans la famille et de me montrer à ses frères et cousins. Quatrième mâle de la lignée, je n'avais pas l'importance de mes frères, mais je finissais d'anéantir les espoirs de cousins lorgnant encore un morceau d'héritage en pitance. Après cela, je finis au harem, et mon père étant ce qu'il est, l'endroit tenait presque du village. Je ne manquais donc ni de nourrice, ni d'amies ni d'admiratrices.

Quand Gadriel fut introduit dans ce petit monde, j'en fis vite mon idole personnelle. Pour commencer, je constatais que toutes le craignaient. Je ne comprenais pas pourquoi, ou même ce qu'était réellement ce sentiment, mais j'enviais aussitôt ce pouvoir. Ensuite, il ne ressemblait à personne ici. Il était mâle, évidemment, mais ce n'était pas, et de loin, ce qui sautait le plus aux yeux : la pâleur le définissait mieux. Sa peau, ses cheveux, ses yeux mêmes ; tout en lui était d'une teinte pâle, éteinte, qui relevait plus du rêve que du réel, de l'art que du vivant. À côté des peaux brunes ou cuivrées de mes compagnes habituelles, ou de l'or bronzé de la première épouse, il semblait plus une statue venue à la vie qu'un être de chairs chaudes, et je me mis à l'adorer comme seul un enfant privé de lien peut aimer.

Enfin, et ce fut sûrement le plus décisif, il n'était là que pour moi. Comprenez bien que j'étais au centre des attentions de toutes, mais sans en avoir aucune conscience. Mon rang et ma valeur m'étaient inconnus. Je ne voyais, dans les attentions des épouses et des servantes qu'une prévenance attendue, évidente, que je rendais distraitemment. Gadriel, dès son arrivée, ne s'occupa que de moi. Il ne semblait s'intéresser à rien d'autre, ni personne, et même lorsqu'une leçon, un repas ou un jeu me tenait loin de lui, je le sentais dans l'ombre, attentif. J'étais une jeune créature avide de nouveautés, d'attention et de repères. Il fut tout cela. J'étais aussi méfiant et peureux, blessé déjà, sans en avoir aucune conscience, par l'absence de ma mère et la distance de mon père. Il ne fit rien pour abuser de sa position, m'asservissant ainsi plus efficacement qu'aucun dresseur n'aurait pu le faire.

Ainsi, quand commencèrent nos jeux, nos études et mes premiers meurtres, je n'avais aucun doute sur lui, aucune question. Il était le maître de pas, et j'étais son élève. Je me fichais de ce cela voulait dire.

Ω

La première fois que je sortis en ville fut un cauchemar. En fait, ce furent trois cauchemars enchaînés, chacun brûlant plus fort sur les braises du précédent. Je savais, depuis la veille, que j'allais voir la cité. C'était une aventure inespérée, tant Durville était pour moi un endroit de conte de fées. La cité n'était qu'à quelques pas, de l'autre côté des murs du parc, mais elle aurait pu se dresser au cœur du désert, ou sur l'autre rive du continent. J'avais passé la nuit en rêves brûlants, mêlant fantasmes, histoires et rumeurs, et loin d'être reposé, j'étais déjà saoul d'espoirs mêlés avant de quitter la demeure. Quand les servantes voulurent m'habiller, je me débattis soudain, choqué par la raideur et la morsure des étoffes nouvelles. N'ayant rien porté d'autre que des tuniques de jardins et des soies d'intérieur, je découvris le cuir et le lin comme un pur-sang caliné découvre le mors. Je n'avais pas encore mis le nez dehors, que déjà, je me découvrais inepte.

Sorti, je me cramponnais au pas de Gadriel, le collant comme un chien de cuisse partout où il allait. Tous ces bruits passionnants du dehors, je ne les entendais d'ordinaire qu'en frissons d'échos, filtrés par les hauts murs de la demeure et les grillages précieux des lucarnes. Ici, ils devenaient des rugissements déments ou des grondement de bêtes. Les personnages bigarrés qui avaient peuplé mes rêves se révélaient des démons hurlants, des poussah grotesques, ou des monstres puants. A chaque coin de rues, à chaque pas presque, on me bousculait, me heurtait, et malgré mes appels à l'aide, Gadriel avançait toujours, se faufilant dans le courant de la foule comme un nageur dans des rapides. Étouffant, aveuglé, la gorge et les yeux noyés de larmes, je m'accrochais à sa trace, une main griffée à l'étoffe de sa côte comme un naufragé à sa planche.

Alors que nous approchions des terrasses du grand souk, objectif officiel du voyage, je sentis un contact. Souples et chauds comme une brise, des doigts se glissaient sous ma tunique, soulevant ma bourse au passage. La peur et la fatigue refluent aussitôt, chassés par la colère. Gadriel m'avait confié la garde de notre argent, et les tourments de la journée ne seraient rien face à la déception de mon ami. Je basculais de côté d'un pas dansant, et tendis la main pour saisir le poignet de l'intrus. La gamine – elle devait avoir un an ou deux de plus que moi – écarquilla les yeux de surprise. Elle ne s'attendait pas à ma réaction, mais réagit comme une chatte, chavirant pour s'écarter. Je la suivais d'un pas, ma main quittant son

poignet pour chercher sa gorge. L'erreur fut payée comptant, la main libérée chassant mon bras pendant qu'un pied agile bousculait ma cheville. J'aurais dû m'effondrer, mais les jeux de Gadriel avait déjà porté leurs fruits, et nous roulâmes tous deux au sol. La rue s'agita de mouvements de peur, chacun se croyant la cible d'une attaque, ou craignant d'être mêlé aux affaires d'un autre sans rien à y gagner. Gadriel, d'un mouvement de danseur, s'écarta de la masse et fit un pas vers nous. La voleuse perçut alors le danger. Pendant que je cherchais à la bloquer sous moi, sa main gauche remonta, et je vis briller une minuscule lame. Ce n'était pas une arme digne de ce nom ; tout juste un éclat de métal fin enchâssé dans une bille de bois, mais elle était tranchante comme un cristal de soie. Ma joue se fendit sous le coup, et je me cambrais à m'en briser le dos, comprenant qu'elle visait mes yeux. Aussitôt libérée, la garce roula en arrière, et se jeta dans la foule.

Gadriel me saisit par l'épaule, me jeta presque dans une ruelle, et saisit mon menton pour relever mon visage. J'essayais de parler, de m'expliquer, mais il me fit taire d'une claque sur la bouche. Il m'examina, pressa la blessure pour faire couler le sang, puis sortit d'une besace un peu d'huile odorante, dont il aspergea la plaie. Puis il tomba à genoux, et couvrit mes yeux de sa main.

D'une voix froide, il m'ordonna de raconter le combat. Je m'exécutais, impatient de me vanter. J'avais à peine fini qu'il m'ordonna de reprendre, puis se mit à demander des précisions à chaque phrase, me forçant à me rappeler chaque détail. Trois fois, je dû recommencer, avant qu'il parut satisfait.

Quand nous rentrâmes, il m'accompagna aux bains lui même, congédiant les servantes. Le cauchemar était passé, sans laisser aucune trace. La plaie s'était effacée sous l'épice, et rien ne restait de mon combat, si ce n'est le souvenir précis et parfait, construit sous l'interrogatoire de mon maître. J'étais intact, en apparence, mais de ce jour, nos jeux prirent un goût différent.

Ayant goûté au combat et au sang, je voyais tout sous un angle nouveau. Au milieu des leçons d'écriture, je me mis à observer mes plumes, à estimer leur tranchant. Les cours d'histoire devinrent prodigieusement ennuyeux, et ceux de mathématiques pires encore. En revanche, je me découvris une passion nouvelle pour les planches anatomiques des livres de médecines et de tortures. Les femmes qui guidaient mes lectures se firent peu à peu distantes, et Gadriel devint peu à peu mon seul professeur.

Ω

Je devais avoir dix ans quand j'osais enfin lui demander son rôle ici. Je compris, surpris, que j'avais évité ce sujet si évident de peur qu'une seule question me prive de lui.

Le maître de pas, m'expliqua-t-il était, une vieille tradition de la Nation, visant à produire des guerriers dignes de la culture Bathras. Non pas des brutes armurées pour les champs de bataille, ou des danseurs de sabre glorieux et bruyants, mais des artistes de la mort, respectueux et impitoyables, comme l'étiquette des grandes maison l'exige. Tueurs silencieux, émissaires discrets des vendettas les plus secrètes, on les qualifierait partout ailleurs d'assassins. Ici, dans la fraîcheur sucrée des maisons Bahtras, ils étaient le bon goût et la prévenance. Par respect pour leurs cibles, ils étaient toujours issus des rangs élevés des grandes familles, et recevaient dès le plus jeune âge la meilleure éducation, dont le maître de pas était l'artisan essentiel.

Aux temps premiers de la culture de l'Ouest, on les nommait maîtres de mort. C'était le temps béni des honnêtetés grossières, avant que le mensonge, la menace et la ruse, n'engendrent la politesse et l'étiquette. Lors de l'occupation impériale, les Dérigions interdirent la pratique pour d'évidentes raisons, et les familles la renommèrent simplement. Il devint le maître de pas, et la danse son art officiel. Une chose, en revanche, ne changea jamais ; le statut du maître de pas. Dans les plus anciens écrits, les plus vieilles histoires, il était déjà un esclave en sursis. C'est la chose la plus étrange du monde, et la plus logique, pour nous Batranobans des hautes familles. Qui peut comprendre cette tradition, sa logique et sa beauté, comprendra l'Ouest.

Le maître, avant d'acquiescer ce rôle, était toujours un tueur. Il pouvait être guerrier, assassin, simple soldat ou maître d'armes. Cela importait peu. Seule comptait l'âme, et ce devait être celle d'un prédateur. D'une façon ou d'une autre, il déchoyait, se trouvant pris aux mains d'une famille. Abattu par un défaut de fortune des siens, ou un revers de sa propre chance, il se trouvait soumis au mot d'un seigneur Bathras. On lui proposait alors un contrat simple : mourir avec son savoir et son honneur, ou se soumettre, et devenir le maître de pas d'un fils.

Seul un enfant né du meilleur sang pouvait espérer recevoir un tel cadeau, car l'idée était de s'emparer des talents, des instincts, d'un tueur redoutable. Devenu adulte, l'élève serait une lame impitoyable, âme damnée de son père ou de son oncle, et on n'aiguise ainsi qu'une lame à la loyauté absolue, garantie par le sang des Bathras. Et le maître de pas me direz-vous ? Sa loyauté était aussi garantie, car pour que naisse une vraie lame, son maître devait mourir.

A ce stade de son récit, je vis Gadriel guetter ma réaction. Nous nous connaissions assez bien pour que les questions fussent inutiles. Il connaissait mes réflexions, et m'en avait dit assez pour que je sache quand le relancer et quand me taire. Pourtant, une chose essentielle m'avait échappé.

En m'expliquant son rôle, il me décrivait aussi le mien. Loin de m'effrayer, tout cela m'excitait. Fils mineur d'une grande famille, je savais que je ne serai jamais au premier rang. En faisant de moi une lame, il me rendait un rôle véritable. Pour le remercier de cela, je l'assurais de ma plus profonde reconnaissance. Lorsqu'il aurait fait de moi un élève digne de lui, et mieux encore, digne de servir mon père, je plaiderai sa cause, et obtiendrai son pardon. Devenu mon serviteur, il m'aiderait dans mes tâches, et nous serions ensemble le cauchemar de nos ennemis.

Il rit doucement, et me regarda d'un air triste. Ce n'est pas ainsi que cela se passait, m'expliqua-t-il enfin. L'élève ne passait aucune épreuve, et son maître ne discernait aucune note. Pour devenir la lame de mon père, je n'avais qu'une chose à faire : Tuer Gadriel. Pour accomplir mon destin, je devais apprendre tout ce qu'il avait à m'offrir, m'emparer de ses secrets, et m'assurer de ma supériorité en abattant mon mentor. Je restais interdit un moment, revoyant mot à mot nos échanges à la lumière de cette révélation.

Une chose clochait encore. Pourquoi ? Qu'est-ce qui pouvait le pousser à m'offrir ainsi son savoir ? D'autant plus, fis-je observer, qu'il le faisait avec application, sans aucune des allures rétives que je devinais souvent chez les serviteurs marqués, aussi dociles qu'ils soient. Mon père était un maître épicier, mais cela ne signifiait rien pour les pâles des régions du Centre. Gadriel pouvait-il même comprendre ce genre d'admiration ? Notre lignée était aussi connue pour le talent de ses tortionnaires. Mon frère aîné était un maître de torture révérend dans les trois cités, avant même ma naissance. Était-ce la menace du tourment qui avait rendu Gadriel si appliqué ? Il m'expliqua que cela avait joué, sans aucun doute, mais qu'en fait, la vie qu'il menait ici était sa récompense.

— Observe autour de toi, Naehd. J'aurais dû mourir ici, il y a dix ans de ça. Au lieu de ça, je vis dans la plus belle demeure de Durville, je mange les mets les plus fins, et je bois des vins dont l'Empereur de Pôle ne rêve même pas. Je fume les épices les plus complexes, préparés par les meilleurs experts. Mieux encore, pour le fier Dérigion que je suis, je vis le rêve de tout polard bien né, je vis dans le harem d'un noble Bathras, et je baise ses femmes quand l'envie m'en prend. Crois-tu que j'ai passé un si mauvais contrat ?

Au lieu de mourir hurlant sous les lames de ton frère, je vis mieux que lui, sans soucis ni contrainte. Ma seule tâche, c'est de t'offrir ce que je sais, et de faire de toi mon héritier autant que celui de ton père.

— C'est entendu. Mais pourquoi moi, voudrais-je ta mort ? Tu es mon plus vieil ami. Le premier de tous, en fait. Pourquoi te tuerais-je, au lieu de te proposer un contrat du même genre ? Tu me seras bien plus utile vivant, armé et lié, que mort pour la simple beauté du geste.

— Ce que tu nommes beauté du geste, c'est la tradition, et rien de ce que tu pourras dire n'y changera rien. Pour ton père et ses pareils, la tradition est tout. Et tu oublies la dernière question. La seule qui vaille.

— Qu'as-tu fait pour mériter la mort de ma main ?

Je me tus, saisis par la douleur qui brillait dans ses yeux. La réponse me vint comme une évidence. Je revis mes frères visitant leurs mères une fois l'an, et se blottissant dans leurs bras. Je revis les regards froids des nourrices me croisant au bras de Gadriel. Je revis les yeux inquiets des médecins m'examinant et déplorant ma taille et ma maigreur. « Né trop tôt », était le verdict à chaque fois.

— Qui était ton client ?

— Un neveu de ton père. Trop proche, trop impliqué, et bien trop dépendant. Tu étais une ombre sur sa route, et moi le meilleur gagier de la capitale. Il a engagé la moitié de sa fortune pour se payer mon poignard, et à raison. Ta mère était la proie la plus protégée que j'ai jamais traquée, mais je n'ai jamais raté un contrat. Ce que personne n'aurait pu prévoir, c'est toi, petite teigne. Toi et ta hargne. Toi et ton refus de perdre. Pendant qu'on me jetait au cachot glacé de ton palais, tu t'extirpais du ventre glacé de ta mère. C'est de là que vient l'idée de ton père de ressusciter cette vieille histoire de maître de pas.

— Je te tuerais donc, et deviendrais ton héritier autant que celui de mon père.

— Tu essaieras.

Je me jetais dans ses bras, soudain brisé par la douleur et la peur. Apprendre les circonstances de la mort de ma mère avait été une épreuve. La présence de mon ami, de mon confident, était le seul reconfort possible. Il me serra contre lui et apaisa mes larmes.

N°145 – 29 AOÛT 12018

Là, normalement, y'a l'édito. Un petit texte sympa, bricolé en deux minutes, pour donner une ou deux infos ou faire une blague.

Les pieuvres sont vachement malines, mais très moches quand même. Info.

Toto marche dans la rue et il voit un truc rigolo, mais il comprend pas alors à la place il mange un truc sale. Blague.

Ouais.

Il faut vraiment que je dorme...

[Sauf bug majeur, suite de ce Chagar la semaine prochaine, au lieu des quinze jours habituels. On va essayer de faire des Chagars plus courts mais plus fréquents, pour retrouver un semblant de pêche.]

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 7^{ÈME} PARTIE

On continue la section « Réunion au sommet » avec les Armes Premières avec les discussions, infos et révélations des nouvelles amies des Armes-brisées.

Rappel

Les participants à la discussion sont donc :

- *Shade* (Poignard) maîtresse des marionnettes
portée par Sophienne Rodance d'Armerie
- *Moonglow* (Bouclier) centre et fondateur secret de l'Éclipse de lune
porté par un ami des PJs
- *Heartnail* (Épée de pierre gravée) voyageur et fouteur de merde
porté par la jeune voleuse hysnatone Ruika
- *Mabogon* (Bâton de bois sombre incrusté de fragments)
porté par un quidam aussi banal que l'Arme est intrigante
- *Urss* (Opinel primitif) Arme calme rangée des affaires
porté par Malien d'Ondre-d'Escar, hôte, noble, calme et posé

BAVARDAGES AU COIN DU FEU

À suivre, les sujets sur lesquels les PJs sont susceptibles d'interroger les Armes, et les réponses correspondantes. Avant de commencer cette liste, il y a deux points que je préfère éclaircir.

1. Les Armes Premières en savent beaucoup sur le continent mais elles ne vont pas tout révéler aux PJs dès cette première discussion. Elles sont venues pour les rencontrer, pour se faire une idée à leur sujet, et même si elles partent plutôt sur une bonne impression (grâce à Moonglow), elles ne vont pas livrer le monde et ses secrets aux PJs sur un plateau.

2. Les Armes Premières en savent beaucoup sur le continent mais elles ne savent simplement pas tout. Pour beaucoup de questions, elles répondront donc facilement qu'elles n'en savent rien, et parfois, ce ne sera pas un mensonge.

3. Oui, je sais, j'avais dit deux points, mais celui-ci est davantage un rappel qu'un éclaircissement. Et puis je ne savais pas où le ranger, donc il est aussi bien ici qu'ailleurs. Les Armes Premières sont vieilles. Mais genre vieilles de chez vieilles. Les Armes Brisées, tombées en sommeil sous Mortepente un peu avant la fondation de l'Empire, ont déjà eu un mal de chien à se souvenir de leur vie passée (cf. Chagar #90). N'hésitez pas à invoquer la mémoire imprécise ou le manque de repères une fois de temps en temps, et rappelez aux PJs qu'ils connaissent bien cette sensation.

QUI SONT LES PREMIÈRES ?

Les Premières sont un groupe d'Armes-Dieux particulières, ayant en commun d'avoir été toutes forgées, réparées ou décorées par Sunbeam et son premier Porteur, Watanani. Toutes les Premières se sont éveillées dans la chaleur de Sunbeam, et chacune a suivi le marteau pendant ses aventures.

Sunbeam a forgé un tas d'autre armes (sans A majuscule) lors de ses aventures, et toutes ne se sont pas éveillées, loin de là. Il n'y a eu, au grand maximum qu'une grosse trentaine de Premières. Urss parle plutôt de cinquante, mais il est le seul à aller aussi haut. Sunbeam n'est – a priori – pour rien dans l'éveil des autres Armes-Dieux.

Aujourd'hui, il ne reste qu'une quinzaine d'Armes Premières en activité. Certaines ont disparu, purement et simplement, cessant de se manifester. D'autres se sont retirées du jeu, demandant à ce qu'on leur fiche la paix. Quelques unes sont « parties » de Tanæphis. En entendant ça, Mahogon paraîtra se tendre, mais Moonglow la rassurera : « Ils étaient là quand les Piorads sont arrivés. Ils savent qu'il y a des choses au delà de l'océan. On n'en parlera pas aujourd'hui, mais il faudra qu'ils rencontrent Tempête. »

D'OÙ VIENNENT LES ARMES

Question logique, quand on se fait appeler les Premières, mais les Armes n'ont pas cette réponse. Elles connaissent simplement ce que savent toutes les Armes. Il y a un lieu avant l'incarnation, un néant froid et obscur, et un après, dans la chaleur délicieuse de Tanæphis.

Les Premières se sont incarnées il y a trois millénaires de cela, et elles sont certaines que Sunbeam était la toute première Arme incarnée. Depuis, elles ont travaillé à beaucoup de choses, ont obtenu pas mal de réponses, et un bon paquet de toutes nouvelles questions.

Si les PJs gagnent leur confiance, c'est promis, on leur en dira plus. Mais pour commencer, il va falloir qu'eux aussi répondent à quelques questions⁽¹⁾.

SUNBEAM ET SON HISTOIRE

Sunbeam et les toutes Premières s'incarnent dans les jungles, dans les derniers brasiers d'une terrible guerre. Les Pères ? Sages et doux ? Mon cul ! C'est loin, évidemment, mais celles qui y étaient se rappellent d'un conflit sanglant, entre les tribus déchirées d'un empire en ruine. Le Porteur de Sunbeam, son tout premier, était un gamin de la race des Pères, nommé Watanani.

Il a guidé hors des Jungles les restes brisés de son peuple. C'était un mélange de tribus humaines, avec des Chimères et quelques demi-grands – méteils de Pères et d'humains. Il les a tous guidés le long de la côte, aussi loin que possible des jungles et des derniers Pères qui se battaient encore. Le peuple de Watanani s'est installé sur la côte Est, dans les zones qui deviendraient Gorn plus tard. Il y avait de plus en plus d'Armes, en ce temps là, et le monde était un vrai chaos, mais grâce à Watanani et Sunbeam, le peuple a survécu. Le nombre de Premières a cru, peu à peu, et chacune a pris sa place auprès du Père et du Premier.

Plusieurs générations plus tard, le peuple a fondé sa capitale, à l'embouchure du grand fleuve de l'Est – oui, les premières fondations de Néro ont été posées par un peuple métissé de Gadhars et de Chimères. Les choses se présentaient bien, mais ça ne dure jamais longtemps.

Vous vous rappelez du grand frisson, quelques part autour de 500 aN (cf. Chagar #90, page 10, scène 6) ? Il s'est passé quelque chose de très proche en ce temps-là. On l'a tous senti, mais Watanani a pris un vrai coup de sang. Il voulait aller voir ce qui se passait, mais c'était clairement loin à l'est de l'autre côté de la mer. Sunbeam ne voulait pas abandonner le peuple, surtout que la guerre était plus proche que jamais. Ils se sont retirés dans la maison des fumées, et ils ont parlé. Aucun d'entre nous n'a pu y assister, et on est resté à attendre.

Au final, le lien a été brisé, et Watanani a quitté le peuple. Il a confié Sunbeam à un de ses descendants, puis il a pris la mer avec des pirogues menées par ses fils et quelques Premières. On ne l'a jamais revu.

LE DÉBUT DE LA FIN

Le Premier a commencé à déraiper juste après. On n'avait pas prévu qu'un homme serait incapable de tenir Sunbeam. Watanani était un Père, un vrai. Un tisse-magie presque immortel. Le gamin était un fils de plusieurs fils, costaud, mais pas même demi-grand. En moins d'un an, il en avait pris dix, et on savait tous que ça ne marcherait pas.

Les années qui ont suivi ont été étranges. On a testé tout un tas de choses, certaines pour l'aider, d'autres pour aider le peuple. Mais croyez-moi, trop de cuisiniers aux fourneaux, c'est la recette pour un bon désastre. À cet époque, on n'avait pas prononcé le Pacte, et les Armes pouvaient commander en direct, sans prendre de gants. Certaines agissaient comme des Dieux-Trônant, demandant la vénération de fidèles soumis. D'autres profitaient simplement de leur pouvoir, sans réfléchir aux conséquences.

Nous avons fini par faire une connerie. Pas question d'en parler aujourd'hui. Même entre nous, on l'évoque à peine, et seulement « à Porteur pinté » comme dit le vieux. Simplement, on a merdé dans les grandes largeurs, et Sunbeam a fichu le camp.

Quelques-unes d'entre nous l'ont suivi, fidèles des fidèles, et les autres sont restées pour réparer nos bévues. On est reparti vers le sud, remontant notre propre trace, des siècles plus tard. Une partie du peuple est venu avec nous mais beaucoup, déjà, avaient peur. À mesure qu'on revenait vers la jungle, on a pu confirmer que les Pères survivants avaient fini de s'entre-tuer. C'était une bonne nouvelle pour les jungles et la tranquillité du monde, mais pas pour Sunbeam.

Nous nous sommes réinstallés près du vieil empire, et on a essayé de retrouver nos racines et celles du peuple. Le dernier règne a commencé.

(1) Histoire de satisfaire nos amis lecteurs / meneurs curieux, nous commençons par les réponses des Armes Premières, mais elles auront aussi quelques questions à poser.

Rappelez vous que cette partie du scénario est une rencontre dans tous les sens du terme. Les PJs ont leurs buts et leurs idées, mais les Premières ont aussi envie de savoir certaines choses, et la suite de la campagne dépend en grande partie des réponses des Armes Brisées.

ET LA SEMAINE PROCHAINE ?

- Le dernier règne
- Le pacte
- Glan'drim
- Le rêve, l'appel, l'éveil
- Tangorogrim
- La Mort carmin
- Sunbeam et l'enfant
- La sœur jumelle

N°146 – 05 SEPTEMBRE 2018

C'est la rentrée, et certains d'entre vous ont probablement repris la fac ou un truc du genre, auquel cas je leur souhaite bon courage. Pour ceux qui ont repris le lycée, je ne vous félicite pas : Bloodlust n'est normalement pas fait pour des mineurs. Ceci couvrant mes obligations légales, bon courage à vous aussi.

Voilà, c'est tout ce que j'ai à dire sur le sujet. Et du coup, ça fait un éditо minuscule et pas original, digne d'un lancement de reportage marronnier dans un JT de TFI.

Bwarf...

On se rattrapera sur le contenu.

SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 8^{ÈME} PARTIE

Suite et presque fin de la section « Réunion au sommet » avec les Armes Premières avec les discussions, infos et révélations des nouvelles amies des Armes-brisées.

LE DERNIER RÈGNE

La dernière cité

Lorsque le peuple est retourné vers les jungles, le but était de s'installer sur les vieilles terres, celles d'où venaient Watanani et Sunbeam. Mais ce fut impossible, car la jungle, là-bas n'était plus que troncs brûlés et fleurs de cendres. Un mal s'était logé dans le sol, qui mangeait la force vive et repoussait peu à peu la forêt. À l'époque, ce n'était qu'une plaie béante dans le cœur de la jungle, une étendue de cendres brûlantes qu'on traversait en deux jours à peine. Aujourd'hui, c'est un foutu désert, les Samenelles, et il faut être mortel pour ne pas voir qu'il continue de s'étendre peu à peu.

Sunbeam et les « revenus » se sont installés sur les terres d'anciens alliés de l'empire de l'est. Leur capitale, une cité sur les falaises d'une petite montagne, faisait un bon point central d'où étendre un nouveau protectorat. La région était assez tranquille, puis tout à fait calme une fois éliminée une poignée de menaces. Mais le dernier règne était commencé, et ce n'était pas les ennemis extérieurs qui le menaçaient. Nous n'avions plus de chef. Sunbeam était déjà parti. Nous ne le savions juste pas encore.

Ses Porteurs, peu à peu, duraient de moins en moins longtemps. Quelques guerrières parmi les plus courageuses, partirent dans l'ouest pour trouver d'autres descendants des Pères, et du sang neuf pour les tribus. Certaines ramenèrent des amants, d'autres la graine germée d'une aventure. Beaucoup périrent dans leur quête.

Toutes celles qui revinrent confirmèrent le même horrible constat. Il n'y avait plus de vrai Père, nulle part dans les jungles. Quelques grands, parfois, et beaucoup de légendes ou de malédictions, oui. Mais la race de Watanani s'était éteinte, et les derniers des géants s'étaient entre-tués ou étaient tombés sous les coups de leurs ennemis.

Quand Sunbeam comprit cela, la fin était proche. Il congédia ses Porteurs de plus en plus vite, refusant de boire leurs forces jusqu'au bout, refusant de tuer pour vivre. Il ne fut plus qu'un conseiller, porté quelques heures par mois, le temps de s'informer avant de donner ses ordres et de retomber dans le silence.

La dernière parole

Une nuit, nous fûmes réveillés par son cri. Il convoqua les Premières, exigeant notre présence immédiate. En arrivant à la ziggourat, son palais sur les hauteurs de la cité des falaises, nous le trouvâmes étincelant, brûlant d'un feu plus intense que jamais, un tas de cadavres brûlés à ses pieds. C'était des serviteurs du palais, des membres du peuple, fils et filles du dernier règne. Ils les avaient bus, brûlés, consommés pour alimenter son pouvoir. Sa force était revenue, mais son désespoir était plus fort que jamais.

« Il ne reviendra pas. Tout est fini. Vous toutes devez partir, et la cité doit être abandonnée. Je resterai seul ici, et j'interdis que vous reveniez, vous, le peuple ou les enfants du peuple. Je suis l'Arme d'un souvenir, et ce souvenir ne peut que nous brûler tous. Partez, et ne reparaissez jamais sur la terre de mon repos. »

Parmi tous ses fils et ses filles, des cris s'élevèrent. Rage, incompréhension, suppliques ou appels à l'aide. Il était notre Père, et nous ne pouvions imaginer l'abandonner. Mais à tout cela, il resta sourd. Une seule, la plus douce et la plus fine d'entre nous, sut trouver les mots pour fendre sa garde, et sauver un éclat d'espoir.

« Nous ne pouvons te quitter ainsi, dit Glan'drim. Le voudrions nous, il y a trop de serments qui nous lient, trop d'histoires et trop de dettes échangées. Nous te quitterons, Premier, si tu nous laisses un espoir de te retrouver un jour, si infime soit-il. »

Le Premier se tut un instant, pesant les paroles de sa fille.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



« Vous ne reviendrez à moi, que si je me trompe, cette nuit. Vous ne me verrez de nouveau que s'il rentre du rivage d'où on ne revient pas. Et vous ne me reverrez que si vous avez lavé l'erreur que nous avons commise, afin que son retour se fasse sans regrets ni remords ».

Dans les semaines qui suivirent, les Premières quittèrent les terres des falaises. Il y eut quelques désaccords sur la façon de procéder, et ce que nous devions faire. Certaines choisirent de rester dans la jungle, pour veiller sur le repos du Premier. D'autres choisirent de quitter le Sud pour rejoindre les intrigues du monde naissant. Mais aucune ne resta à la cité, car nous avons fait le serment de laisser Sunbeam en paix, jusqu'à ce que nous puissions comprendre ses dernières paroles.

Et on cherche encore...

GLAN'DRIM

C'était la préférée de beaucoup de premières. La petite sœur qu'on adore, qu'on protège, qu'on charrie et qu'on chouchoute tout à la fois. Elle était bizarre, avec ses rêves de paix et de douceur, et sa manie de vouloir protéger la vie alors que les Armes sont faites pour la prendre de tant de façon amusantes.

C'était aussi la plus maline de toutes, avec ses idées étranges qui s'entremêlaient sans cesse. La moitié du temps, elle semblait perdue dans un monde qui ne ressemblait au vrai que de loin. Le reste du temps, elle t'expliquait tes propres problèmes mieux que tu n'aurais jamais pu le faire en un millier d'années de gamberge. Elle était naïve et rusée à la fois, paumée et sage comme personne.

Elle a vécu avec nous, un peu tous, venant séjourner chez l'un pour voir comment il vivait l'absence du Premier, apprenant ce qu'elle pouvait, enseignant souvent, même si on ne le comprenait pas toujours. D'autres fois, elle disparaissait des années entières dans un coin paumé, ou se faisait d'autres amis là où on avait vraiment besoin d'elle.

À aucun moment elle n'a souhaité s'impliquer dans « les grands projets ». Pour elle, seuls comptaient le Premier et la famille. Et il faut bien l'avouer, la plupart des grands chantiers sur lesquels les Armes se sont mis à l'époque reposaient sur des guerres, des épurations d'un genre ou d'un autre, ou des violences utiles ou pratiques. Elle resta donc à l'écart de tout ça, s'éloignant de nous dès qu'une poignée de Premières se réunissait pour autre chose qu'une bouffe ou une palabre.

Ce devait être une torture pour elle, qui avait toujours été le ciment et la graisse de notre fichue famille. Le ciment quand il fallait nous forcer à discuter, et il y a de fichus cons parmi nous, et de beaux antagonismes. La graisse quand nous devons travailler ensemble, et qu'il fallait faire cohabiter la meute entière dans les moments de crise.

Pendant des siècles, elle a vécu sans sa famille, fuyant même ce qui y ressemblait, de peur de retrouver un reflet de notre temps béni. Je ne sais pas ce qui l'a unie aux Armes-brisées, mais rien que pour ces années qu'elles lui ont offerts, elles méritent notre aide et devraient être nos sœurs...⁽¹⁾

LA JUMELLE

Les PJs ayant vu en rêve une jumelle à Glan'drim, ils devraient normalement poser une question à ce sujet. Ce sera un moment d'embarras profond pour les Armes Premières, à l'exception notable de Mahogon.

Moonglow sera assez direct sur le sujet :

Glasspider n'est pas une Arme facile. Elle est... disons... compliquée, un peu directe, et parfois franchement impulsive. En trois millénaires, on a appris à ne pas essayer de deviner ses réactions, surtout sur des sujets qui la touchent de près. Et sa sœur est clairement le sujet le plus délicat du monde. Il est évident que vous devez la rencontrer, mais je ne sais pas trop si c'est une bonne idée.

Mahogon sera plus rassurante, d'une certaine façon :

Ce n'est pas comme si nous avions le choix. Depuis qu'elle sait que vous existez, elle ne parle que de vous voir. Si nous n'avions pas ce bordel sur les bras dans le Centre, avec les Sekekers, elle serait sûrement déjà là. La disparition de sa sœur est un truc qui lui pèse sur les tripes depuis un millénaire. Ce serait dramatique avec une Arme normale, mais avec une harpie dans le style de Glass, on est dans un tout autre registre. Sans vouloir jouer les oiseaux de mauvaise augure, je suis curieuse de voir comment elle va vous tomber dessus.

Les Armes refuseront de s'étendre davantage sur le sujet, Urss paraissant même très mal à l'aise. Mahogon proposera une rencontre particulière aux PJs pour leur en dire plus autour d'une pinte de bière. Elle travaille directement avec Glasspider, et sera donc, de son propre aveu, la « meilleure guide possible pour éviter une catastrophe ».

(1) Ces dernières paroles pourraient être celles de Moonglow ou Mahogon, qui seront les plus enclins à adopter les Armes-brisées, tant que ceux-ci ne disent pas de conneries majeures lors de la rencontre. Toutefois, il faudra veiller à rappeler aux joueurs que tout cela n'est qu'un premier contact, et qu'il faudra rencontrer d'autres Premières avant de valider cette alliance.

ET LA SEMAINE PROCHAINE ?

- Le pacte
- Tangorogrim
- La Mort carmin
- Sunbeam et l'enfant
- Le rêve, l'appel, l'éveil

N°147 – 19 SEPTEMBRE 2018

La semaine dernière, j'ai eu le malheur de souhaiter une bonne rentrée aux plus jeunes d'entre vous, et j'ai apparemment choqué les plus vieux de nos lecteurs. Ils ont eu l'impression que je ne m'intéressais pas à eux, que je me concentrais trop sur la rentrée des petiots, et pas assez à leur reprise à eux, les vétérans, les chenus, les travailleurs.

Je tiens à vous détromper. Je n'ai fait cet édit que par facilité, pour exploiter l'actualité la plus basique – la rentrée scolaire – pour obtenir les lignes nécessaires à occuper cette colonne.

Vous ne devez y voir aucune volonté marquée ; ni intérêt particulier pour nos jeunes lecteurs, ni rejet ni mépris de nos plus vieux amis. Je me fiche de chacun d'entre vous avec la même intensité, et ni la rentrée des classes ni le retour au boulot n'éveille en moi aucun véritable intérêt.

Notez que même cet édit ne doit pas être vu comme de réelles excuses ou une façon de calmer les craintes – de qui que ce soit. J'ai seulement trouvé là un sujet facile et vaguement drôle⁽¹⁾ pour remplir cette colonne, puisque j'y suis obligé par ce fichu contrat. Et finalement, comme vous pouvez le voir...

Ça a marché.

(1) « Drôle » est peut-être exagéré. Disons rigolo, récréatif, ou vaguement divertissant dans le genre clown triste de fin de banquet.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 9^{ÈME} PARTIE

Fin de la section « Réunion au sommet » avec les Armes Premières. Il y a peut-être des questions manquantes ou des points à éclaircir, aussi feront-nous, au besoin, un complément à ce Chagar en fonction de vos retours.

LE PACTE

Le terme « le Pacte » a été utilisé dans le Chagar #145, dans « *Le début de la fin* »⁽¹⁾, et nécessitera sûrement des explications.

Les Premières refuseront de s'étendre longtemps sur le sujet, car il touche à des secrets bien trop profonds pour un premier contact. En revanche, elles accepteront de donner une définition rapide du Pacte. Il s'agit d'un accord entre les plus vieilles Armes-Dieux, aussi bien les Premières que d'autres Armes tout aussi anciennes, nées loin de Sunbeam. Les termes du Pacte sont extrêmement simples : il interdit à toute Arme-Dieu, sans aucune exception, de fonder une « religion » vouée à son culte.

Le Pacte n'est pas simplement une promesse entre tout un tas de vieilles Armes. C'est aussi une loi, qu'elles ont imposée au fil des âges, le plus discrètement possible. Et le but n'est pas seulement d'empêcher la mise en place d'une religion liée à une Arme en particulier, ou à un groupe d'Armes. Le but est d'étouffer dans l'œuf toute idée de religion, de vénération abstraite ou de culte organisé. Cela inclut de la violence évidemment, pour punir les contrevenants, mais aussi de la discrétion, pour que la notion même de religion disparaisse peu à peu du monde des humains.

Les Armes-Dieux ont fini par s'y faire, les vieilles Armes s'assurant du respect de la « tradition » par les plus jeunes. Les Armes Brisées devraient bien se souvenir de l'épisode « *Dévotions et déboires* » du prologue (Chagar #90, pages 6 à 8). Si les Armes se renseignent au sujet d'Astrénor, on leur confirmera qu'il était un des chefs de la purge, qui était l'opération de mise en place du Pacte. Ce n'est pas une Première, et personne ne sait trop ce qu'il est devenu. Seul Heartnail hasardera une supposition : « *Je crois qu'il a fusionné à l'époque de la révolution des Vorhs, mais je n'en suis pas certain. Il y a eu des rumeurs en tout cas...* »

Le Pacte, ses motivations, et le mystère d'un monde sans religion, tout cela repose clairement sur des secrets profonds et terribles. Les Armes Premières n'en diront pas plus, et en attendant... Silences.

TANGOROGRIM

À un moment ou à un autre, vous devriez bien trouver un moyen de revenir sur les aventures de vos PJs, et sur leur passage dans l'Ouest. Dès que le nom de Tangorogrim est lâché, profitez-en pour tomber sur vos joueurs. Toutes les Armes présentes – excepté Moonglow, qui en sait déjà assez – voudront parler de lui avec les PJs, et savoir ce qui s'est passé précisément. Soyez pressant, fouilli, chiant au besoin. Les joueurs doivent comprendre que vous en faites un poil trop, et que ça cache quelque chose. Votre but est ici de pousser l'équipe à rendre la politesse aux Premières : pourquoi Tangorogrim les intéresse-t-il tant ?

Après un moment d'embarras, elles finiront par répondre, car la question concerne en fait directement les Armes-Brisées. En réalité, Tangorogrim n'est pas juste un méchant quelconque, ou un croque-mitaine de plus dans le monde. C'est une frangine ; une Première. En fait, elle fait même partie de la toute première bande, puisqu'elle fut forgée dans les jungles, avant que Watanani et les siens ne fuient vers le nord. Sunbeam, avant de lancer la migration, forgea cinq Armes qu'il confia à ses proches pour protéger le peuple lors du voyage. Dans ce groupe se trouvait aussi Moonglow, et Shade, et il est évident que toutes deux sont très affectées par la discussion⁽²⁾.

(1) « À cet époque, on n'avait pas prononcé le Pacte, et les Armes pouvaient commander en direct, sans prendre de gants. Certaines agissaient comme des Dieux-Trônant, demandant la vénération de fidèles soumis. »

(2) Les deux derniers membres de la « garde » n'étant pas là, les Premières n'en diront pas plus, refusant de parler pour les absents à la réunion. Vous voyez, je vous l'avait dit : une excuse bien pratique quand vous ne voulez pas ou ne pouvez pas répondre.

Normalement, les PJs devraient connaître un petit moment de panique – assez pardonnable – en découvrant que les Premières ne sont pas aussi unies et sympas qu'on le leur a fait croire jusque là. La réalité est encore un peu plus horrible que ça. Les Premières s'entendent en fait assez bien, à un ou deux poils de cul près. Comme dans toutes les familles, il y a un oncle connard qui emmerde tout le monde et gâche l'ambiance aux fêtes et un cousin dont tout le monde a honte. Mais dans l'ensemble, c'est un groupe bien plus uni que la majorité des factions d'Armes. Pour Tangorogrim, les choses sont plus compliquées... et plus tristes.

Le Cimenterre est donc une Arme très ancienne, qui vécu avec sa « famille » durant une bonne partie de l'âge mythique. C'était à l'époque un frangin parfaitement fréquentable, voire sympa, même s'il avait clairement un côté fouteur de merde, tendance brute épaisse. Le drame est arrivé pendant le règne des elfes. Comme beaucoup d'Armes puissantes, les Premières se sont impliquées dans le combat contre les mages. Tangorogrim était en première ligne, souvent, trop souvent, et il a fini par perdre un Porteur un peu trop près d'une grande cour. Il a disparu et on ne l'a plus revu de toute la guerre.

Quand les Rivers l'ont ramené de Pôle, il était devenu... différent. Il ne comprenait presque plus rien, s'emportait pour des brouilles, et souvent, évoquer des souvenirs communs le mettait dans une rage folle. On ne pouvait plus parler de Watanani avec lui sans qu'il crame la moitié de la zone.

Avec pas mal d'entre nous, ce genre de folie aurait été gênant, sans plus, mais avec son emblème, sa putain de foudre de Raz, c'était une vraie galère. À d'autres moments, il était complètement éteint, et sans aucun souvenir clair, un peu comme une Arme mineure.

Ce sont surtout les frangines qui se sont occupées de lui. Glan'drim et Glasspider. Au final, il valait mieux une teigne comme Glass', alors Glan'drim lui a confié la garde du frangin cassé. Vous en parlerez avec elle, ça vaut mieux. On n'a presque plus revu Glan'drim après ça, à part pour le débarquement des gros cons. Et vous savez mieux que nous ce qu'elle est devenue après ça.

LES PREMIÈRES, PRÉCISIONS UTILES

Sauf inattention majeure, les joueurs devraient tiquer sur une formule particulière dans les explications qui précèdent : « *Mais avec son emblème, sa putain de foudre de Raz, c'était une vraie galère* ». Les PJs devraient bien situer ce qu'est la « foudre », après leur visite au cratère (cf. Chagar #115). Mais qu'est-ce qu'un emblème ? Les Premières se feront un peu tirer l'oreille pour donner cette réponse, mais elle finiront par céder, pourvu que les PJs ne s'y prennent pas comme des manches.

Chaque Arme Première dispose d'un pouvoir particulier, extraordinaire, qui la met hors du spectre normal des capacités d'Armes. Les Armes-Dieux peuvent avoir des pouvoirs exotiques, rares, bizarres, mais jamais vraiment uniques ni totalement délirants. Avec les emblèmes, les limites sautent, et les choses deviennent franchement étranges :

- Moonglow, et sa capacité à communiquer avec les Armes de pierre de lune.
- Tangorogrim et sa foudre (et oui, c'est encore pire que ce que vous ne pensez).
- Shade et sa capacité à posséder et manipuler les gens.

Heartnail, Mahogon et Urss se montreront plus discrètes sur le sujet, « *histoire de garder un peu de mystère pour la prochaine réunion* ». Des PJs un peu attentifs pourront sentir que ce sujet n'est pas facile pour les Armes Premières, et qu'elles n'en parlent pas facilement avec des extérieures. Une nouvelle preuve, malgré les zones d'ombre, de la confiance qu'on semble vouloir leur offrir.

Et pour clore le sujet des pouvoirs bizarres : notre petite bande d'Armes au look étrange, barrées d'or. Chez elles, certains pouvoirs se sont révélés un peu bancals lors de leur récent réveil, agissant en biais par rapport aux règles classiques du fluide (cf. Chagars 92 et 97).

Voilà enfin l'explication des bizarreries des Armes-Brisées. Définitivement marquées par l'or et la magie de Glan'drim, elles sont devenues des Premières « *par alliance* » ou par héritage. Si un joueur fait ce lien, cette déduction, et en parle aux Premières, il finira de convaincre tout ce petit monde de leur lien évident, si c'est encore nécessaire. Bingo.



LE RÊVE, L'APPEL, L'ÉVEIL, L'AVENTURE

S'il reste quelques doutes chez les Armes sur la façon dont tout cela s'est agencé, c'est le moment de lever les incertitudes. Entre les recherches des PJs, les renseignements du réseau des lunes, et les infos piquées à droite et à gauche, Sunbeam peut maintenant affirmer que les choses se sont passées dans l'ordre et la logique que voici.

- Naissance de Jangwa
- Pour une raison encore inconnue, Sunbeam ressent la naissance de l'enfant.
- L'Arme prend le petit pour Watanani, le perçoit comme un allié ou le choisi – ce point là n'est pas encore clair – mais à l'évidence, l'apparition de Jangwa sort Sunbeam de son long sommeil.
- Le cri de Sunbeam – destiné avant tout à Jangwa – est entendu par les Premières
- ... mais aussi par les Armes Brisées, grâce à la marque et à l'héritage de Glan'drim.
- Les Armes Brisées sortent peu à peu de leur torpeur, et l'une d'elles, dans une demi conscience, parvient à activer un pouvoir pour tirer l'équipe de son tombeau.
- L'équipe, sans savoir ce qui se joue autour d'elle, se lance aux troussees de Ahtyz.
- Le réseau entend peu à peu parler des Armes Brisées, mais Moonglow ne situe pas tout de suite à qui il a affaire. Le temps qu'il ait de vrais doutes, les PJs sont partis dans le grand Nord.
- Moonglow a enfin des nouvelles des PJs, quand ils libèrent Vayatiri. Leur réapparition dans une affaire liée à Tangorogrim – un frangin – lui paraît un hasard un peu gros, et il demande qu'on lui ramène la petite bande.
- Les Armes Brisées remontent vers Pôle. Moonglow tente d'organiser une réunion des Premières, mais il n'a pas assez de temps. Il choisit donc d'occuper les PJs sur une autre tâche essentielle, pour laquelle ils présentent toutes les qualités : retrouver Sunbeam et le mettre en lieu sûr.
- Et... on a fait le tour.

SUNBEAM ET L'ENFANT

Concernant l'avenir de Sunbeam et du petit Jangwa, Moonglow sera assez rassurant. Pour lui, il suffit de laisser du temps au Premier pour qu'il se réveille tout à fait, et tout s'éclaircira de lui-même. Sunbeam est le mieux placé pour expliquer ce qui se passe avec ce petit Gahdar. Une fois revenue en pleine possession de ses moyens, l'Arme devrait désembrouiller la situation.

Sunbeam et Shade se sont déjà assuré de l'aide d'un allié en ville, qui pourra les aider à protéger le Premier, et à garder le même en pleine forme. Il s'agit de Sleeper, un pont du Mois du bonheur. L'Arme est un vieil allié de certaines Premières, et dispose de pas mal de contacts utiles en ville, dont il accepte de faire bénéficier Moonglow pour cette affaire. Le Bouclier proposera donc aux joueurs d'amener eux-mêmes Sunbeam et Jangwa à Sleeper, pour s'assurer que tout se passera bien. [*Prochainement dans le Chagar Enchainé...*]

LA MORT CARMIN

Dernier point de discussion un peu tendu : la Mort carmin. Les exploits des PJs dans ce domaine ne sont pas passés inaperçus et les Premières voudront en savoir plus.

C'est un bon moment pour vous, meneur, si vous voulez refaire le tour de la campagne, et poser des questions en vous cachant derrière les PNJs du moment. Ainsi, vous verrez mieux ce qui a marqué les joueurs, ce qu'ils ont retenu, et plus important, ce qu'ils ont totalement oublié. Utilisez les discussions pour faire des mises au point sur ce qui n'est pas clair, et rafraîchir un peu la mémoire de la bande.

Mahogon finira par rappeler aux PJs que Tangorogrim était une Arme importante de la Mort Carmin, et que sa libération risque de poser quelques problèmes. Le fait que ce soit aussi une Première laissera tout le monde dans l'expectative : les rapports de Tangorogrim avec ses sœurs ne sont pas toujours faciles depuis la fin de l'âge des elfes, aussi n'est-il pas évident de prévoir sa réaction envers les Armes Brisées.

Mais pour Heartnail, éternel optimiste, il y a peut-être du bon dans tout ça.

« Une chose est sûre : il y a un coup à jouer. Vous l'avez libéré d'un sale guépier, et s'il l'a compris, ça peut jouer en votre faveur.

Il faudrait sûrement comprendre comment vous avez été mêlés à cette histoire. Mais si on parvient à le contacter, à régler vos différents avec la Mort carmin, et à apaiser les tensions, vous pourriez être ceux qui nous ont ramené un Père ET un Frère. De foutus héros, en fait... »

N°148 – 03 OCTOBRE 2018

Cette semaine, on se lance gaiement sur la conclusion du scénario #8, avec le dixième Opus consacré à ce scénario.

Clairement, ce découpage n'est pas bon, et je me retrouve avec des trucs trop longs une fois mis bout à bout, mal organisés et bordéliques au possible. Tout ça sera évidemment corrigé et repensé pour la version finale, mais je profite de l'occasion pour vous remercier de supporter nos tâtonnements et notre désorganisation lors de ces « playtests » en mode inconfort du direct.

J'en profite pour répondre à nos lecteurs qui se demandent si tous les mystères de cette campagne seront révélés et expliqués avant la fin, ou s'il restera des zones d'ombres dans l'histoire, à jamais obscures.

La réponse est simple : vous saurez tout. La clé de tel ou tel mystère, l'identité de tel ou tel PNJ évoqué mais non exploité, les motivations de l'un ou de l'autre. On vous dira tout en temps et en heure.

En revanche, tout ne sera pas forcément dans le Chagar, et il y aura des choses « en plus » dans *Silences*, tout simplement parce que certaines explications, disons des pré-requis, ne seront révélées que dans ce livre.

Un exemple ? Vous connaîtrez assez vite la vérité sur Jangwa, mais on gardera une jolie révélation bonus pour la section « *Éclats de lunes* » de *Silences*.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 10^{ÈME} PARTIE

Cet épisode vous propose une rapide intro à l'intrigue qui conclut le scénario 8. Il s'agit de l'affaire concernant Méconops et sa visite à Pôle. On a déjà posé le début de cette histoire dans le Chagar #141 (cf. page 2, « *Vous avez un message* »).

Pour commencer, on va s'intéresser aux enjeux de l'affaire, et taisant les considérables ennuis qui attendent les PJs. On ne devrait jamais aider les amis dans la peine, même quand c'est de votre faute ; ce n'est pas amusant, et ça ne rapporte jamais assez...

RETROUVAILLES SURPRISES

Ce que les PJs savent déjà à ce stade de l'histoire :

- Il y a six mois, Amir Rokhoul, nouveau Porteur de Mangoule est arrivé en ville à la recherche des Armes-brisées – sans succès puisqu'elles filaient vers les jungles.
- C'était pour le compte de Méconops, un vieil ami des Armes, spécialisé dans les magouilles en tous genres dans l'ouest du continent.
- Il y a trois mois, Amir est revenu, accompagnant Méconops en ville, mais aussi quelques connaissances des PJs (issues du scénario 5).
- Il y a eu des heurts entre Mangoule et une bande d'Armes inconnues, dans un bouge des Camps, peut-être liés, d'une façon ou d'une autre, aux Armes-brisées.

Mais que se passe-t-il vraiment ?

Pour poser le soucis majeur, commençons par dire que Méconops se trouve, pour la première fois depuis des siècles, dans une vraie panade. Comme beaucoup de « vieux joueurs » de la Nation, il est habitué à gérer les choses sur le long terme, et à ne pas prendre de risque. Ce jeu calme et prospère vient de prendre un sale coup avec la crise politique dans les Terres roses, et les choses empirent rapidement, vers ce qui pourrait être une révolution en bonne et due forme.

Soucis supplémentaire : Méconops est lié au commerce des épices, mais ce n'est pas un fondu du sujet, comme le sont les vrais obsédés des Adeptes du muffin. Ceux-ci, face à la crise, sont en train de serrer les rangs, et Méconops a perdu un par un ses plus précieux alliés, trop occupés à sauver l'épice pour s'occuper d'un vieil ami. C'est vexant, mais c'est le jeu et l'ordre du monde. D'abord les épices, puis l'argent ; la famille ensuite, pour faire tourner les épices et l'argent. Et s'il reste du temps : les amis. Et il ne reste plus de temps. Alors il n'y a plus d'ami.

Bien-sûr, il n'a pas tout perdu, et des sommes folles travaillent pour lui dans l'Ouest, sous des noms divers et dans des mains de confiance. Mais ce qu'il en adviendra dépend de l'avenir de la Nation et des appuis que pourra conserver Méconops. Et pour ça, il a décidé de jouer un petit atout bien utile...

Un si joli sourire

Vous vous souvenez de Ganidée et Moyanne, du Scénario 5 « *Brumes d'épices* » ? La comptable de la Tour des délices et sa charmante fille ? J'avais lourdement insisté à l'époque pour que vous fassiez de la petite Moyanne une figurante marquante pour vos PJs, que ce soit en mode princesse à sauver, alliée rigolote et sympa, ou future Porteuse. Et bien c'est le moment d'encaisser les intérêts du boulot, car la demoiselle va enfin tenir son rôle dans l'histoire.

Après le départ des joueurs de la Nation, Méconops se retrouva vite à enquêter sur leur séjour, histoire de se faire une idée des dégâts réels qu'ils laissaient derrière eux. C'est ainsi qu'il s'intéressa à la Tour des délices, s'alliant même à Gad'vu qui lui aussi sentait venir les ennuis. Mais surtout, Méconops finit par lever un petit secret qui avait échappé à beaucoup de monde, mais ne pouvait filer sous le nez d'un fusionné habitué aux vices des hommes comme aux finesses des Armes.

Les mystères de la diplomatie

Pendant son enquête, Méconops s'aperçu qu'une personne dans la tour faisait de gros efforts pour l'esquiver et lui soustraire certaines infos : Ganidée. Parfois serviable à l'extrême, elle devenait plus hésitante à d'autres moments, perdant soudain des documents importants malgré l'excellence de son travail habituel. Amusé, Méconops la fit tourner en bourrique un moment, jusqu'à s'apercevoir que ses craintes portaient à l'évidence sur sa fille, Moyanne. Il faillit laisser l'affaire là ; quoi de plus normal que la prudence d'une mère élevant sa gosse dans un bordel, au milieu de porteurs d'Armes et de drogués divers. Il lança simplement un de ses agents à la recherche de menues infos aux archives de la guilde, juste au cas où, pour voir si Dame Ganidée n'avait pas d'autres secrets dans sa manche. Et l'agent en question revint avec un peu plus de matière que prévu...

Il se trouve que la naissance de Moyanne coïncide, à quelques neuf mois près, avec une visite diplomatique importante d'agents dérigions à Durville. Les agents étaient cinq envoyés directs de l'Empereur Condit II, tous nobles de hauts rangs... tous logés par une faction proche du pouvoir de Pôle. Le Plaisir infini. À la tour des délices⁽¹⁾. Méconops prit le temps de vérifier ses sources, puis vint voir Ganidée afin de lui présenter ses conclusions. Elle confirma, terrifiée, que Moyanne était bien la fille illégitime d'un puissant noble dérigion.

Plutôt que de profiter de la situation⁽²⁾, Méconops lui fit une proposition alléchante. Les choses s'annonçant mal dans l'Ouest, pourquoi ne pas passer un peu de temps à Pôle, et voir comment la vie était là-bas ? Ce serait sûrement une meilleure vie que celle qui s'annonçait, au milieu d'une Nation en pleine guerre civile. Et qui sait, peut-être le papa serait-il intéressé par cette gamine inattendue ?

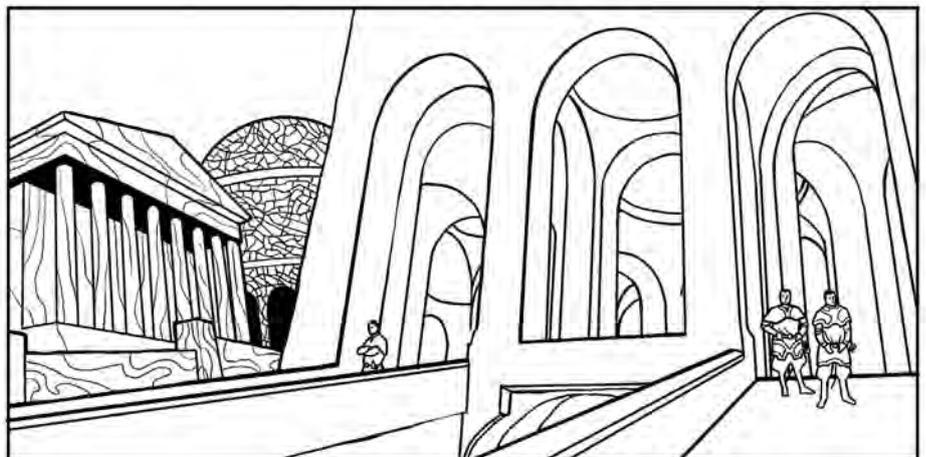
Petits soucis

Une fois arrivés à Pôle, les projets de Méconops et de sa nouvelle alliée ont cependant subi quelques revers. C'est sur ces points là que les PJs pourront intervenir pour aider leur vieil ami, ou débloquer des situations compliquées.

- La bande avec laquelle Mangoule et Amir se sont battus est en fait issue de la Mort carmin. Ayant entendu parlé des recherches du balaféré, les brutes ont voulu savoir où étaient les Armes-brisées, qu'ils recherchent aussi. Ennuis en perspective, donc.

- Les noms que portaient les diplomates dérigions à Durville ne correspondent à personne de connu en ville. Ce n'est pas une pratique tout à fait inconnue de porter un pseudonyme lors de manœuvres protocolaires, mais cela indique une affaire grave et peut-être dangereuse ou sensible. De plus, cela complique sérieusement la recherche du père de Moyanne.

- Et puisqu'on en parle, Moyanne elle même n'est pas ravie de la situation. Elle n'a pas aimé devoir quitter son pays, ses amis et sa maison. Elle n'aime pas l'idée de rencontrer un père qui ne l'attend pas et « se fiche sûrement d'elle comme d'une guigne ». Elle n'apprécie pas du tout que Méconops et Ganidée la traite comme un pion, précieux et charmant certes, mais un fichu pion tout de même. Aux PJs de choisir entre l'aider, assurer leur alliance avec Méconops, ou jouer les arbitres ; à moins qu'ils ne fichent la zizanie pour s'amuser, et voir qui fera le plus de bruit à la fin.



(1) Oui, le bel et puissant Empire dérigion loge ses diplomates de haut rang dans un bordel lors de visites protocolaires. Si ça vous étonne vraiment, vous sous-estimez franchement le degré de déchéance de l'Empire. Et puis ce n'est pas un bordel de seconde zone : c'est un établissement de premier plan tenu par le Plaisir infini. C'est élégant, sûr, luxueux et toujours bien fréquenté.

En plus, cela évite de se reposer sur les Bathras pour l'accueil, et qu'ils tentent un sale coup, genre mariage arrangé ou doses d'épices en douce pour contrôler un de vos diplomates. Au bordel, si on vous fait un tour de pute, vous avez payé pour, et vous avez choisi sur le catalogue.

(2) Plus précisément, disons « Plutôt que de SEULEMENT profiter de la situation... »

N°149 – 17 OCTOBRE 2018

Cela fait donc 149 chagars, en un peu moins de six années. Un toutes les deux semaines, toujours, et quelques numéros bonus. Le moyen pour nous de garder le contact avec vous, de rester le nez sur Bloodlust malgré les coups de fatigue, les à-côtés et les moments difficiles. L'occasion de placer des idées absentes du LdB par manque de place, de nouvelles idées, et de répondre à vos questions, sérieuses ou pas. L'endroit parfait, aussi, pour finir d'affûter nos claviers et nos idées pour la fin de cette gamme.

Et la fin approche, doucement, mais chaque jour, au point de refuser d'autres projets, pourtant si tentants. Au point de tourner le dos à des occasions rares, parce qu'on a promis de finir le chemin le mieux possible, et le plus vite possible. Il y aura d'autres voyages, d'autres projets. Le DE/CK. La 7ème. Les cités mortes. Power-Shift. Des tas...

Mais pour l'instant, c'est Tanæphis qui compte, et le voyage déjà entamé à vos côtés.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ▶ www.badbuta.fr/forum

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



SCÉNARIO 08 – « BLANCHE ET ROUGE » – 11^{ÈME} PARTIE

Suite de la partie consacrée à Méconops et à Moyanne, avec une digression rapide du côté de la Mort Carmin.

APRÈS LES RETROUVAILLES...

Méconops est arrivé en ville depuis quelques temps et commence à prendre ses marques. Toutefois, ayant perdu une bonne partie de son réseau et de son influence directe dans l'Ouest, il n'est pas au top de son efficacité. C'est pourquoi il demandera rapidement l'aide des PJs.

Son plan, pour l'instant, est le suivant. De son côté, il prépare son installation en ville, en s'emparant de quelques commerces juteux dans les domaines du luxe et de la joaillerie. C'est un marché complexe, mais avec les fonds nécessaires, c'est un très bon endroit où débiter une belle ascension mondaine. De plus, habitué aux circonvolutions étranges des marchés batra, il n'a aucun mal à prendre ses marques ici, et trouve même l'endroit « charmant de naïveté et de simplicité ».

Pendant ce temps, il voudrait que les PJs l'aident à approcher le père de Moyanne, et avant tout, à le retrouver. Après tout, ils ont l'air à l'aise dans le coin, plutôt bien installés, et ont visiblement des amis bien placés.

Si les joueurs hésitent ou se font tirer l'oreille, vous avez quelques ficelles à tirer pour les convaincre de participer.

- C'est pour aider Moyanne, ce qui, si vous avez bien amené le PNJ, devrait être un argument majeur.
- Ils sont en bonne partie responsables de la mauvaise passe de Méconops, et devraient donc se sentir une dette envers lui. C'est tendancieux, mais jouable.
- C'est une bonne occasion pour les Armes-brisées de se mêler aux affaires de la haute société, et peut-être d'y gagner des alliés ou des contacts utiles. Ce n'est pas le genre de chose qui se présente tous les jours à Pôle.

La mort Carmin

C'est bien beau de penser à se faire des alliés, mais pour l'heure, les PJs ont surtout réussi à se faire des ennemis, parmi lesquels la Mort carmin tient une jolie place. Pour rappel, les Armes-brisées ont éliminé un pont de la faction, en la personne de leur vieil ennemi Ahtyz. La Mort carmin n'est pas une faction très unie, et tout le monde n'est pas déçu de sa disparition, évidemment. Mais ce n'est pas pour autant qu'on pardonnera à des Armes qui se sont ouvertement opposées à la Mort, l'ont rabaissée, et se sont peut-être même vantées de leur victoire. Ajoutez à cela l'épisode concernant Tianine « Tinie » Corcelles, et vous imaginez bien que les PJs sont bien placés sur la liste des cibles à emmerder.

Rejetez donc un œil au LdB en page 202 et au Chagar #101 si vous voulez vous remettre en tête quelques détails sur la faction, puis amusez-vous simplement, au fil de ce scénario, à observer vos joueurs psychoter sur les plans supposés de la terrible faction. Dans l'ambiance paranoïaque de la grande cité, et avec tout ce qui se passe autour d'eux, ils pourraient bien vous livrer d'eux-mêmes quelques belles idées. Dans ce cas, jouez et profitez de l'occasion. Dans le cas contraire, contentez-vous de ricaner, et savourez l'horrible vérité : les PJs ne sont – presque – que des noms sur l'immense liste des ennemis de la Mort Carmin. Bien placés, oui, mais parmi tant d'autres que c'est presque effrayant.

Si les PJs enquêtent et cherchent des membres de la Mort carmin, cela doit finir par un combat. Si les joueurs s'ennuient et ne savent pas quoi faire, ou ont besoin d'un entraînement pour se changer les idées, faire intervenir des membres de la Mort carmin le temps d'un combat. Si vous voulez faire dérailler une situation, retarder une rencontre, mettre un peu de danger ou de tension : la Mort carmin, un combat. Ne faites pas cela dix fois, ni chaque jour, mais ne ratez pas une bonne occasion de ressortir ce vieil ennemi, et de bien expliquer qu'ils connaissent et haïssent les Armes-brisées.

Tout ça pour ça ?

Notez que les joueurs seront peut-être un peu déçus de s'apercevoir que la Mort carmin, au final, n'est parfois pas grand chose de plus qu'une bande de brutes de cours d'école, de sadiques avec des illusions de grandeur. S'ils profitent de ces rencontres et surtout de prisonniers potentiels pour en apprendre un peu plus sur l'actualité de la faction, voici quelques infos utiles. Au besoin, aidez-les à avoir l'idée de pêcher ces idées ; il serait dommage qu'elles restent bêtement sur le papier, au lieu de tourner dans leurs petites têtes jusqu'à les rendre fous...

- La description des Armes-brisées a fait le tour des bandes depuis l'épisode du grand-Nord, et tous les membres savent qu'elles sont des ennemis déclarés.
- Il est aussi connu qu'en cas de rencontre, certaines bandes de l'est vorozion paient cher les infos et les signalements de positions et d'activités des Armes-brisées.
- Concernant la faction, des rumeurs courent sur le retour d'un « vieux chef disparu ». Il s'agit probablement de Tangorogrim, mais les Armes que rencontreront les PJs n'en ont pas la moindre idée pour le moment.
- En revanche, l'arrivée prochaine d'une Arme importante à Pôle est bien connue. C'est certainement en rapport avec les « événements » attendus dans les plaines du centre.
- Ces fameux « événements » ne sont pas vraiment clairs pour les membres de base, ou pire, les simples humains servant la faction. On sait simplement que des heurts sont attendus dans le secteur, qui pourraient dégénérer en bonne grosse violence bien grasse. Selon les versions, ce serait des combats le long du corridor, des attaques vers Mah'ien en profitant du bordel chez les batra, ou un truc lié aux sekekers. Quelques membres plus romantiques rêvent secrètement d'une attaque massive de la faction pour détruire Pôle une fois pour toute, mais sans trop oser y croire.

Les diplomates

Les cinq envoyés de Condit II – père de l'actuel Empereur Bert III – se sont donc présentés, lors de leur séjour en terres batranobanes sous de faux noms, comme le font parfois les diplomates de l'ombre. Leurs noms étaient les suivants (avec quelques détails donnés par Ganidée.

• Arland Mercier des Gerlants d'Azur

Un homme grand et large, visiblement un militaire, méfiant et un peu froid, mais d'une politesse exemplaire. C'était aussi le moins bavard de la bande, apparemment plus intéressé par les négociations que par les amusements du soir.

• Hermelin D'agres-et-D'alant

Un érudit, long et triste comme un dimanche de pluie, mais qui s'est un peu déridé au fil du séjour. C'était aussi un amateur d'épices, prudent dans ses consommations, mais clairement féru du sujet.

• Marielle De Lancelle des Gides

Une dame âgée, d'une pâleur et d'une blondeur presque elfique. Toujours proche d'Hermelin, elle agissait comme une conseillère ou une gouvernante, mais avait des airs de haute noblesse.

• Laurian Maître-Longres des Ires

C'est lui le père supposé de Moyanne, car Ganidée a eu une aventure avec lui sur toute la seconde moitié de leur séjour. C'était un homme entre deux âges, bien entretenu, et d'une douceur étonnante. Toujours discret et poli, il semblait être le protégé ou l'élève d'Hermelin. Il semblait passionné par son séjour, quoique un peu effrayé parfois.

• Azelle Ondelles-et-Mires des Mires-de-l'Humel

Une jeune dame d'une grande beauté, mais aussi d'une grande étrangeté. Elle paraissait toujours un peu ailleurs dans sa tête, et n'avait pas le même calendrier que les autres membres du groupe diplomatique. Elle sortait et rentrait de la tour à toute heure, parfois dans des accoutrement locaux, et toujours sans garde. Elle consommait aussi bon nombre d'épices, avec des demandes très précises. Dame Marielle paraissait mal à l'aise en sa présence, et un peu méfiante vis à vis d'elle.

En plus des cinq plénipotentaires, la tour accueillit aussi, durant ce séjour, une douzaine de gardes. Il y avait un mélange de Dérigions et de métis batranobans, tous entraînés, compétents et discrets. C'était visiblement des hommes de confiance, et tout en restant d'une grande politesse envers les diplomates, ils semblaient les connaître fort bien, comme des gardes privés ou des serviteurs de longue date.

Personne à la tour ne connaissait le sujet des négociations entre l'équipe et le conseil des épiciers, mais une rumeur évoquait un nouveau traité entre l'Empire et la Nation. À cette époque, on parlait beaucoup de Komsomolvskaya et des tensions avec les Tareks. Sans en être certaine, Ganidée parierait volontiers sur une alliance militaire contre les Vorozions, en préparation d'une guerre à venir.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°150 – 31 OCTOBRE 2018

Nous faisons cette semaine une petite pause dans la campagne pour profiter lâchement d'une opportunité⁽¹⁾. Mais vous allez voir, ça reste raccord avec le scénario en cours.

Dernièrement nous avons eu l'occasion de plancher sur des questions concernant Pôle envoyées par certains bloodlustophiles hardcore (oui vous là... vous vous reconnaissez).

À force de cogiter sur ces petits détails relatifs à l'agencement de Pôle, sa géographie, ses anormalités et autres pinailleries parfaitement indispensables (puisque superflues), on s'est dit que ça serait légitime de mettre ça au propre dans un ou deux Chagar un de ces jours. Et pour le compte, « un de ces jours », c'est maintenant.

Remarque, j'ai conscience que ces Chagars risquent de paraître un peu arides, avec leurs détails topographiques et autres considérations du même genre. Je vous remercie d'avance de votre patience et j'espère que la lecture de ces lignes ne sera pas trop soporifique.

(1) Et, aussi, pour palier à l'état du rédacteur habituel de la campagne, actuellement occupé à gémir et baver de fièvre et de fatigue dans une boîte en carton sous l'escalier de la cave. Ne vous inquiétez pas, j'exagère simplement pour l'effet dramatique. En réalité, nous n'avons pas de cave.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



PÔLE – GÉOGRAPHIE URBAINE IMPROBABLE – 1^{ÈRE} PARTIE

Avant de commencer, rappelons quelques informations utiles.

Pôle fait environ onze kilomètres d'est en ouest et neuf du nord au sud. Dans son ensemble, elle abrite quatre millions et demi d'habitants.

Les parties elfiques de la cité ont été bâties sur de hautes collines escarpées pas vraiment naturelles. Autour de ces collines, le paysage est très plat.

Pour faciliter les références aux « grandes zones » de la ville, nous avons reproduit deux cartes utiles en page 2 et 4. Vous pouvez aussi relire le Chagar #0 spécial « Cartes et plans + bonus Pôle » dont sont issus ces cartes.

La Wilkes et de ses berges

La Wilkes est un fleuve navigable qui, lorsqu'il traverse Pôle, fait entre 120 et 150 mètres de large selon les endroits. Sa profondeur varie entre cinq et douze mètres. Le petit lac à l'entrée du fleuve en ville descend jusqu'à trente mètres de fond.

Tout au long de l'Envol, la Wilkes coule contre les remparts d'albâtre de la cité elfique. À leur point le plus haut – dans le quartier de l'Arche impériale [32] – les murs d'albâtre s'élèvent à 450 mètres au dessus de l'eau.

En face du quartier de l'Arche impériale se dresse une falaise naturelle plus modeste qui fait « à peine » 300 mètres de haut.

Les berges en amont de l'Envol sont au niveau du fleuve d'un côté comme de l'autre, à l'exception du quartier [217] qui est surélevé et des quartiers du port dont nous reparlerons. Ces berges sont maçonnées et surplombent le fleuve de 2 à 5 mètres selon les endroits. Des pontons de bois, fixes ou flottants, y sont souvent amarrés pour donner un accès à l'eau.

Les berges au niveau du Bas-flanc sont une falaise naturelle dont la hauteur s'amoindrit à mesure qu'on s'éloigne de l'Envol, jusqu'à atteindre le niveau du fleuve au quartier [402].

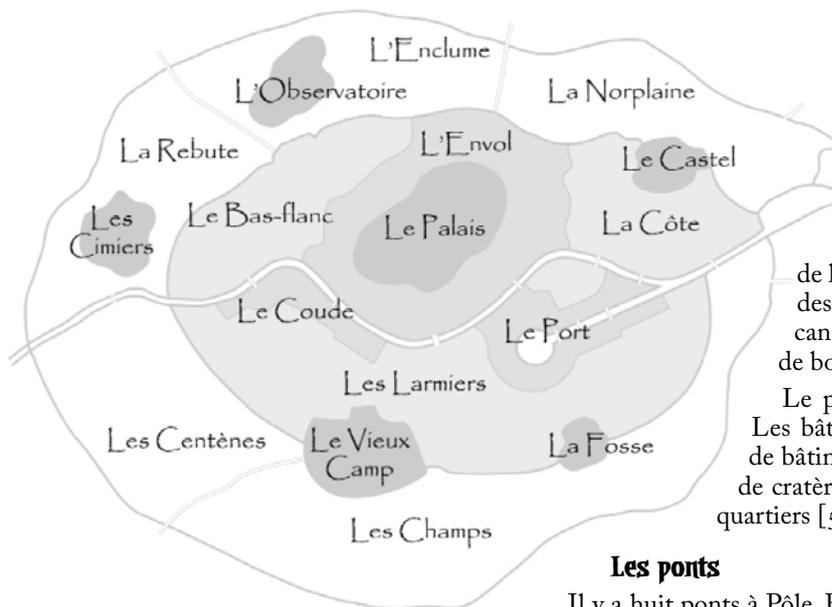
Sur la rive gauche, les berges du Coude et jusqu'à la limite de la couronne, la berge surplombe le fleuve et décroît comme celle d'en face, mais atteint le niveau du fleuve au niveau du quartier [707].

Le lac à l'entrée de la Wilkes dans Pôle est bordé au nord par des falaises qui marquent la fin de la colline sur laquelle se trouve toute la partie nord-est de la Norplaine ainsi que le Castel.

Le Port et le Coude

Avant de parler des ponts, il faut donner quelques précisions sur ces deux blocs particuliers. Le Port et le Coude sont de construction naine et étaient essentiellement habités par les serviteurs des elfes. Ces deux zones partagent un trait architectural bien particulier. Ils sont composés de massifs bâtiments de pierre aux formes angulaires. Ils sont appuyés les uns contre les autres comme pourraient l'être les cubes en bois d'un bébé titan. Les rues qui séparent les bâtiments paraissent étroites au regard de leur hauteur : trois à cinq étages de quinze mètres chacun. L'intérieur des bâtiments est organisé comme des villages, avec des rues, des habitations entassées les unes sur les autres un peu comme les bâtiments eux-mêmes, et de grandes halles emplies de piliers qui font offices de places et de marchés. Au niveau de ces grandes halles des sections entières des plafonds et planchers sont faites d'un cristal translucide qui laisse passer la lumière du soleil, permettant même aux étages du bas de profiter un peu du jour. Ces bâtiments ont également de nombreux sous-sols organisés de la même manière, mais dépourvus d'accès à la lumière. Il faut croire que les elfes avaient des serviteurs craignant le jour, à moins que les sous-sols aient été réservés aux plus malchanceux des plus mal lotis des esclaves de Pôle.

De nombreuses passerelles enjambent les rues et relient entre eux les bâtiments. Certaines datent de l'époque des elfes, d'autres ont été construites par les humains.



À plusieurs endroits dans le Coude, des halles entières des étages les plus élevés ont été transformées en zones de culture.

Le Coude surplombe le fleuve, posé sur des falaises dont la hauteur décroît du quartier [48] au [45].

Le canal qui relie la Wilkes au port fait 150 mètres de large et les bâtiments qui l'entourent culminent à 75 mètres de hauteur. Les trois ponts qui l'enjambent sont des extensions des bâtiments. Des ouvertures dans les murs donnent accès au canal et les humains ont construit là des petits embarcadères de bois où s'amarrèrent de nombreuses péniches habitées.

Le port lui même est un bassin de 500 mètres de diamètre. Les bâtiments qui le bordent ne font qu'un seul étage, entourés de bâtiments de plus en plus grands, ce qui donne une impression de cratère architectural assez impressionnant, d'autant plus que les quartiers [53] à [58] sont situés sur des pentes bien raides.

Les ponts

Il y a huit ponts à Pôle. En fait, si on compte les trois ponts qui enjambent le canal ça fait onze, mais comme ces ponts là ne sont pas vraiment sur la Wilkes, ça ne compte pas. Ne me demandez pas pourquoi, c'est de la logique de polard.

Sur les huit ponts de Pôle, cinq sont elfiques et trois sont de facture naine – comme les trois ponts du canal, mais vous avez compris qu'on ne les compte pas. Et oui, aucun pont fabriqué par l'homme à Pôle. Pour les Vorozions, c'est une preuve de plus que les Dérigions sont des décadents.

Le plus impressionnant des ponts elfiques, est l'arche impériale [E1], qui relie le quartier éponyme – quartier [32] – aux hauteurs des Larmiers. C'est une stupéfiante arche d'albâtre soutenue par des piliers obliques qui semblent défier les lois de la physique. Il y a, entre les quartiers [32] et [326], environ 150 mètres de dénivelé pour une distance de 130 mètres. Afin que le pont n'ait pas une pente excessive, les elfes l'ont bâtie de manière à ce qu'il atteigne le sol 200 mètres après le bord de la falaise. De ce fait, l'arche impériale mesure presque 350 mètres de long pour une trentaine de large et se termine sur une place au cœur du quartier [326], le quartier de la haute larme.

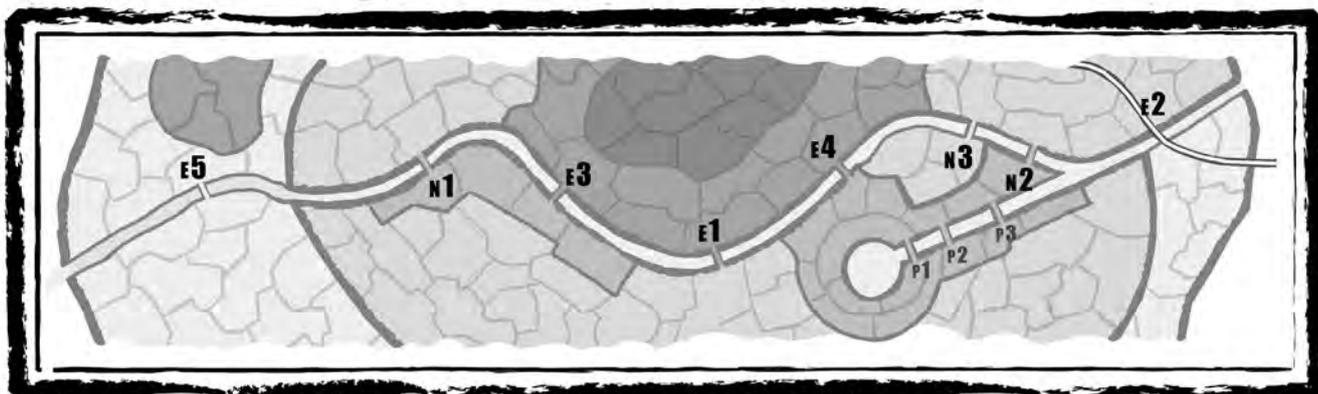
À l'époque des elfes, cette haute colline surplombant le fleuve – nommée colline des larmes – était un immense jardin, décoré de statues et de bosquets de plantes étranges. Cela correspond au quartier [326] et aux autres quartiers se trouvant entre le Coude et le Port et descendant vers le Vieux Camp. Bien entendu, maintenant toute cette zone est couverte d'habitations humaines. D'ailleurs tous les piliers du pont entre la place de l'arche et le bord de la falaise servent de support à des grappes de maisons anciennes bâties par les premiers habitants humains de Pôle.

Le deuxième pont elfique est celui qui permet à la voie des chimères d'enjamber la Wilkes [E2]. C'est un pont d'albâtre plus massif que les arches de l'Envol, large de 60 mètres et long de presque 200. Il prend appui sur un unique pilier d'albâtre situé en plein milieu du courant, et dont la surface est sculptée d'une multitude d'animaux aquatiques et terrestres. Beaucoup de gens vous diront que ces animaux bougent lentement à la surface du pilier, changeant de place au fil de saisons.

Les deux ponts qui relient l'Envol au Coude [E3] et au Port [E4] sont des arches d'albâtre beaucoup plus sobres et discrètes (toute proportion gardée ; on parle de ponts d'un blanc luminescent). Elles sont identiques en tout points et chacune termine sa course dans un bâtiment nain dans lequel elle s'enfonce jusqu'à l'étage médian.

LES PONTS

- [E1] l'Arche impériale
- [E2] le Bout-de-la-route
- [E3] le pont Katarine II
- [E4] le pont Cent-provinces
- [E5] le pont des héritiers
- [N1] le pont Victoires de l'Empire
- [N2] le pont Passe-à-Pôle
- [N3] la Passe Bas-de-l'eau
- [P1] la passerelle Bord-d'eau-gris
- [P2] la passerelle médiane
- [P3] la passerelle aux herses



Le dernier pont elfique [E5] est relié aux Cimiers par un petit tronçon de voie d'albâtre. Il est large de 30 mètres et traverse le fleuve en s'appuyant sur deux piles. Il est entièrement décoré de statues et fresques représentant des chevaux, des pégases, des chevalumes et quelques autres créatures chevalines d'aspect étrange, y compris plusieurs humanoïdes à tête de cheval. Ces décorations très équestres font que ce pont est particulièrement cher au cœur des vieilles familles issues des tribus dess.

Les deux ponts nains qui relient respectivement le Coude au Bas-Flanc [N1] et le Port à la Côte [N2] étaient, pour ainsi dire, des entrées de service pour les esclaves des elfes. Ce sont des ponts solides et sobres suffisamment larges – 30 mètres – pour s'être transformé au fil des siècles en ponts bâtis. Cela pose d'ailleurs régulièrement des problèmes de juridiction entre les quartiers qu'ils relient.

Du temps des elfes, la zone des quartiers [351] à [353] – ou quartiers des gens du fleuve – abritaient des esclaves qui pour une raison ou une autre ne logeaient ni dans le Coude ni dans le Port. Le pont [N3] qui relie les quartiers [352] et [215] est de construction naine et servait d'accès à cette population. Les restes de lourdes portes à herse sont encore visible, mêmes si le métal a été volé depuis longtemps. Ce pont est une version plus petite des deux autres ponts nains. Il ne fait que 15 mètres de large, mais il est aussi devenu un pont bâti. S'y déplacer est une galère sans nom, et l'ambiance est franchement mal famée.

Les remparts

À Pôle les murs sont innombrables, mais il n'y a que trois remparts... pour faire simple. Parce que si on veut pinailler c'est plus compliqué, et les mouches ne méritent pas ça.

Le rempart extérieur, le dernier en date, fixe les limites actuelles de la capitale dérivée et l'a protégée de nombreuses attaques tout au long de la déchéance impériale. Il fait 10 mètres de hauts pour 6 mètres de large au sol et 4 mètre à son sommet. Des tours massives de 12 à 15 mètres sont érigées aux abords des portes et en d'autres points stratégiques. Pour donner un ordre d'idées, le rempart extérieur mesure dans les 30 kilomètres de long et il y a environ 150 tours. Certaines parties de cet ouvrage défensif ont été abîmées, voire détruites, au fil des décennies et rebâties plus ou moins bien.

Le mur d'Alino⁽¹⁾ a été construit pour marquer les limites de la cité. À l'époque il était peu probable que Pôle soit attaquée par des armées et cette muraille avait donc essentiellement un rôle symbolique. C'est un mur de 12 mètres de haut pour 3 à 5 mètres de large, soutenu par des contreforts. Il n'a pas de parapet mais de loin en loin se dressent de hautes tours de guets de 25 mètres de haut dont le style architectural imite celui des tours elfiques.

Sur la rive gauche le mur d'Alino suit les premiers escarpements de la colline qui borde la Wilkes. De ce fait les Centènes et les Champs sont la zone la plus plate de Pôle. Il y a bien là quelques petites collines et pentes, mais rien à voir avec les hauteurs vertigineuses qu'on associe généralement à la capitale dérivée.

Au nord-ouest, entre la Wilkes et l'Envol, le mur d'Alino a été bâti de la même manière qu'au sud, en s'appuyant sur les bas des pentes du Bas-Flanc.

Les deux sections du mur au nord-est, entre l'Envol, le Caſtel et le fleuve sont elles construites sur une ligne de crête.

Le rempart qui entoure le Vieux Camp fait officiellement partie du mur d'Alino mais existait avant lui, les Dérivés ayant fortifié leur camp dès l'installation. Le Vieux Camp a été construit sur une zone qui surplombait les plaines alentours et se trouvait au bas des pentes de la colline des larmes. Le rempart du Vieux Camp était à l'origine un mur de pierres relativement bas. Ce mur d'origine fut agrandi et renforcé lors de la construction du mur d'Alino. Sur son secteur sud le mur du Vieux Camp domine les quartiers voisins du haut d'un escarpement rocheux d'une vingtaine de mètres, contre lequel sont maintenant adossées des terrasses d'habitations.

Les remparts elfiques qui entourent l'Envol font partie de l'imposante magnificence de la cité elfique. On a déjà parlé de leur hauteur au niveau de la Wilkes. Au niveau de la Norplaine et l'Enclume, ils s'élèvent à près de 100 mètres de haut, permettant aux quartiers de l'envol de regarder de haut, littéralement, les quartiers populaires en deçà.

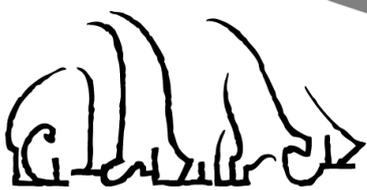
Au niveau du Bac-Flanc et de la Côte les remparts de l'Envol sont moins élevés puisque les quartiers en dessous sont construits à flanc de colline.

Autre source de pinaillages et arguties : les remparts elfiques des trois éminences de la rive droite comptent-ils comme des remparts à part entière, ou font-ils partie du remparts elfique de Pôle ? On reparle de ces trois blocs un peu plus tard.

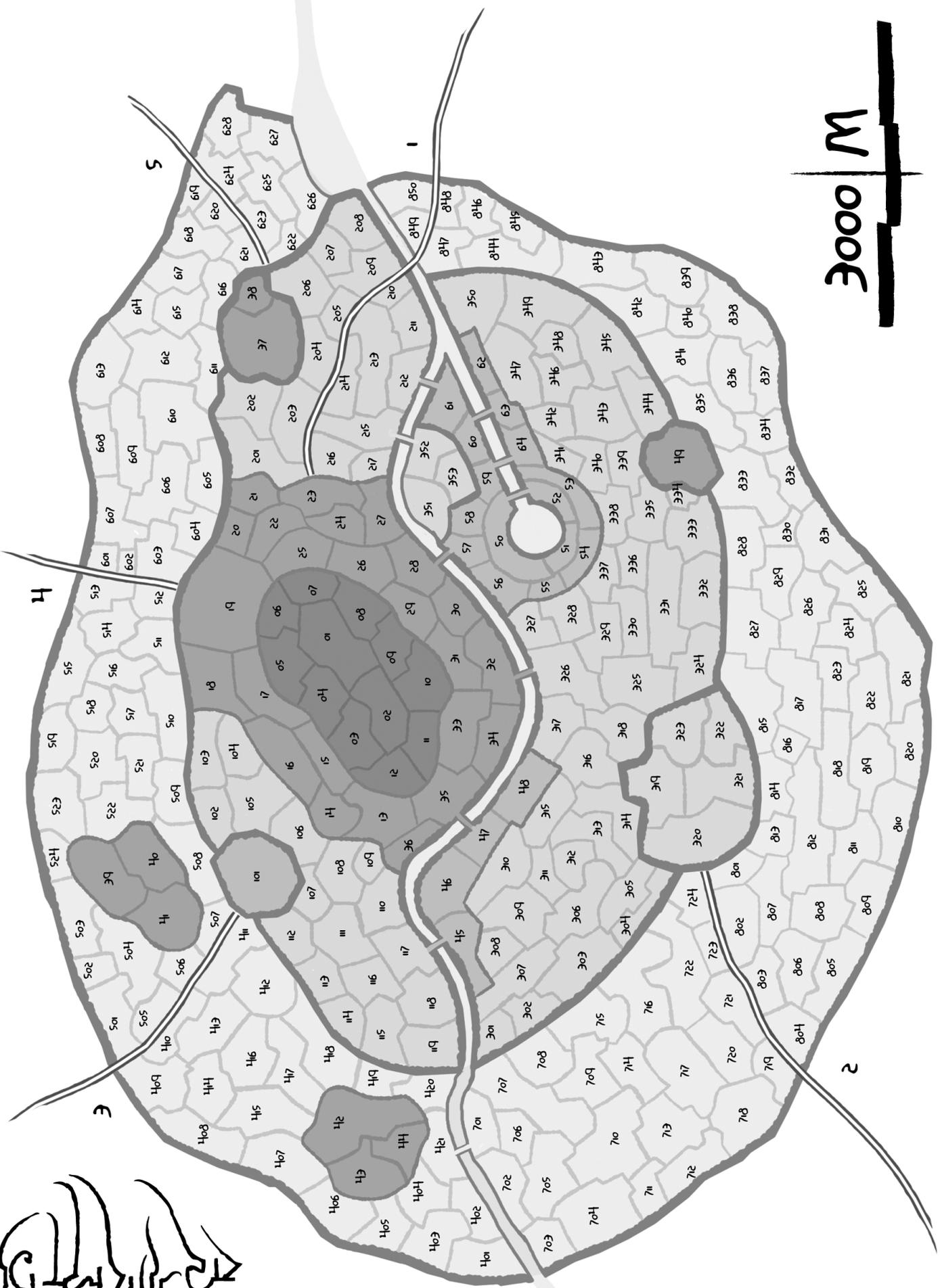
(1) Oui, il est appelé « Mur » mais si on suit la terminologie ayant cours désormais à Pôle, c'est en réalité un rempart. L'administration se régale de tels paradoxes.

À SUIVRE...

Dans le prochain numéro on parlera des diverses éminences, des voies d'accès à Pôle et les portes qui vont avec et peut-être d'une ou deux autres choses. On verra bien.



3000 W



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE – GÉOGRAPHIE URBAINE IMPROBABLE – 2^{ÈME} PARTIE

N°151 – 14 NOVEMBRE 2018

On continue tranquillement sur les infos utiles sur Pôle, avec quelques très bonnes questions à vos meilleures réponses. Ou un truc dans ce genre.

Sur le plan, on peut voir plusieurs grands axes qui traversent plusieurs quartiers avant de sortir de la ville. Ces voies sont-elles des entités architecturales indépendantes, ou s'intègrent-elles aux quartiers qu'elles traversent ?

Il s'agit des grandes voies, aussi appelées « pénétrantes ». Il y en a cinq, décrites et listées dans la colonne en page 109 de *Métal*. Voici ce petit bout de texte pour rappel.

« Ces longues rues entrecoupées de pentes et d'escaliers correspondent aux vieilles routes d'accès à Pôle. Lorsque les premiers quartiers de l'Anneau apparurent, le Palais décréta qu'on devait sauvegarder ces voies pénétrantes à tout prix. Elles devinrent les axes privilégiés de l'entrée dans la capitale. »

- 1 – Sud-estVoie des chimères Porte des pégages
- 2 – Sud-ouestVoie du désert Porte des tributs
- 3 – Nord-ouestVoie des égides Porte des vertus
- 4 – NordVoie impériale Porte des lames
- 5 – Nord-estVoie océane Porte des Crêtes

Chaque grande voie commence par un large portail à deux battants, donnant sur une grande cour couverte, fermée par un autre portail identique. Ces cours sont appelées « les Pas », (Pas des pégages, Pas des tributs, etc). Les cours servent à l'accueil des nouveaux venus, par la garde, la douane ou les autorités, selon qu'ils s'agissent de voyageurs, de commerçants ou de diplomates.

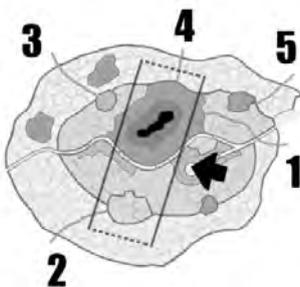
Une fois la cour passée, le voyageur se retrouve dans la pénétrante elle-même. Il s'agit d'une sorte de grand couloir, une rue entière prise entre deux murs hauts et massifs, filant entre les quartiers jusqu'au mur d'Alino, voire jusqu'aux terrasses pour la voie impériale et celle des chimères. Tout du long, des portes, des escaliers, des ruelles en colimaçons, permettent de quitter la voie pour rejoindre les quartiers adjacents.

Les voies sont larges, mais pas toujours faciles à naviguer. Pour commencer, les polards s'en servent comme raccourcis pour naviguer la ville, et elles sont donc facilement surchargées. Mais le vrai souci, c'est le commerce. Les voies n'étant sous la responsabilité d'aucun quartier, tous ceux qui n'ont pas les moyens ou l'envie de s'installer avec une vraie boutique en dur, profitent de ces zones franches pour se lancer. On trouve de tout, des paysans de banlieue venant vendre leurs restes, jusqu'aux trafiquants d'épices opérant sous le nez des épiciers de la petite Durville.

Ces voies étant importantes pour la navigation des forces de défenses, il arrive que l'armée prenne sur elle de libérer un peu d'espace en ordonnant une charge dans un ou l'autre secteur des voies, pour dégager un peu le paysage. Cela arrive surtout aux mois les plus violents, et peut lancer de véritables émeutes.

Il est difficile en lisant les textes de se faire une idée des proportions et des pentes de la ville. Serait-il possible d'avoir un plan en 3D ou un carte topographique de la ville ?

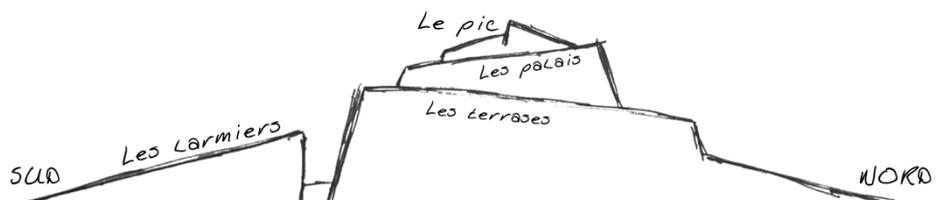
Soyons clair, on adorerait pouvoir faire ça, et ça viendra un jour si on en trouve le moyen. On bosse même dessus, mais ça reste un sacré défi pour nous. Vous trouverez dans ce Chagar quelques cartes, dont une vous donnant une idée du look et de l'emplacement des collines de Pôle. Toutefois, la ville elfique ayant déjà couvert une partie de ces collines, voici une image utile : une coupe de la zone centrale, vue depuis l'est (le secteur encadré, sur le mini plan sous l'édito). Cela vous donnera déjà une idée de l'aspect général du centre, avec les terrasses et les palais surplombant la ville. Notez que « le pic » est formé des quartiers [01] et [02], noircis sur le mini plan.



Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



PÔLE, DIFFÉRENTES ÉPOQUES

Pour mieux comprendre le look de la ville, il est utile de comprendre ses origines. Voici donc un récapitulatif de l'aventure Pôle, sans les spoilers réservés aux *Silences*...

Au commencement était le plat

La plaine de la Wilkes, tout autour de Pôle, est d'une platitude et d'un morne à la limite du dépressif. Il est donc évident que les collines rocailleuses et les pitons rocheux sont des créations magiques, dont le but exact et l'origine sont inconnus. Il en est de même pour le cours du fleuve, serpentant entre des falaises titanesques qu'aucune érosion naturelle n'aurait pu tracer ici. Pas de logique évidente, donc ; simplement la certitude du travail des mages, dans un but et selon des plans perdus dans les brumes du temps.

La pôle elfique (Carte 1)

À cette lointaine époque, la ville se limite à un bloc d'habitations aux formes étranges (l'envol et le palais) entouré de quelques bâtiments monumentaux (les éminences) posés sur les hauteurs. L'apparence de la Pôle elfique n'est connue que grâce à quelques œuvres d'art de l'époque, gravées dans l'albâtre des hauteurs. Les noms des six collines sont d'ailleurs un ajout tardif, issu des textes d'un auteur dramatique de l'âge d'or. Personne n'est bien sûr, aujourd'hui, d'où il a tiré ces noms et c'est un sujet de disputes sans fin dans les quartiers de papier.

Les always à qui on décrit Pôle et ses six collines imaginent facilement six hauteurs distinctes, plus ou moins espacées. En fait, il s'agit plus d'une chaîne de sursauts enchaînés, formant un unique monticule compliqué.

L'**Astrée** est la hauteur principale, couverte par les terrasses blanches. S'il est évident que les bâtiments sont sur une élévation, on n'en voit toutefois rien, tout étant recouvert, dès cette époque, par les palais des elfes.

La **Pernée** est moins une vraie colline qu'une pente régulière, tombant depuis l'**Astrée** vers l'ouest, avant de se séparer en deux coulées de terrain : la **Nastrée** à l'ouest et l'**Eltrée** au nord-ouest.

La **Marnée** au nord-est est une colline ressemblant à l'**Astrée** quoique moins haute et plus tassée.

Enfin, la **Lénée** est une pente régulière tombant des falaises de la Wilkes vers les pentes douces du sud.

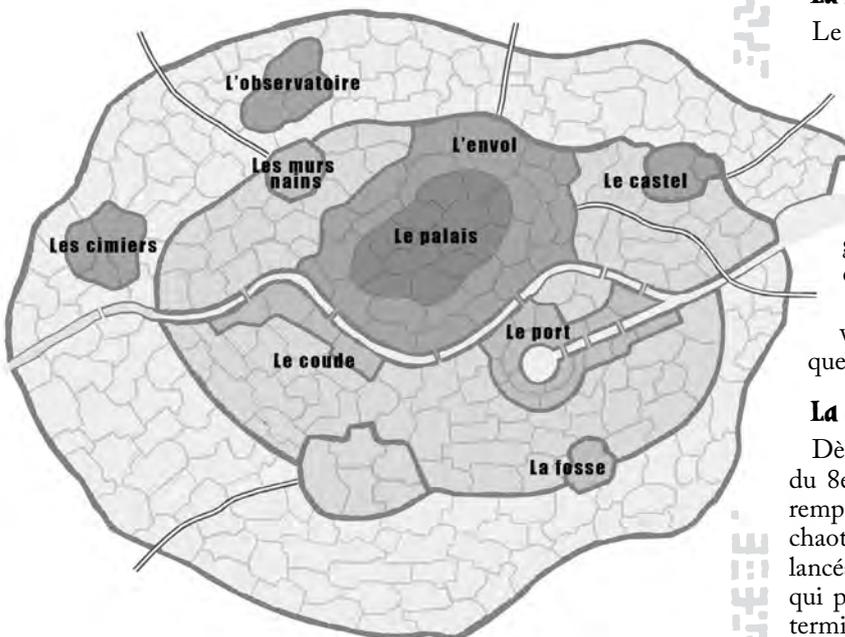
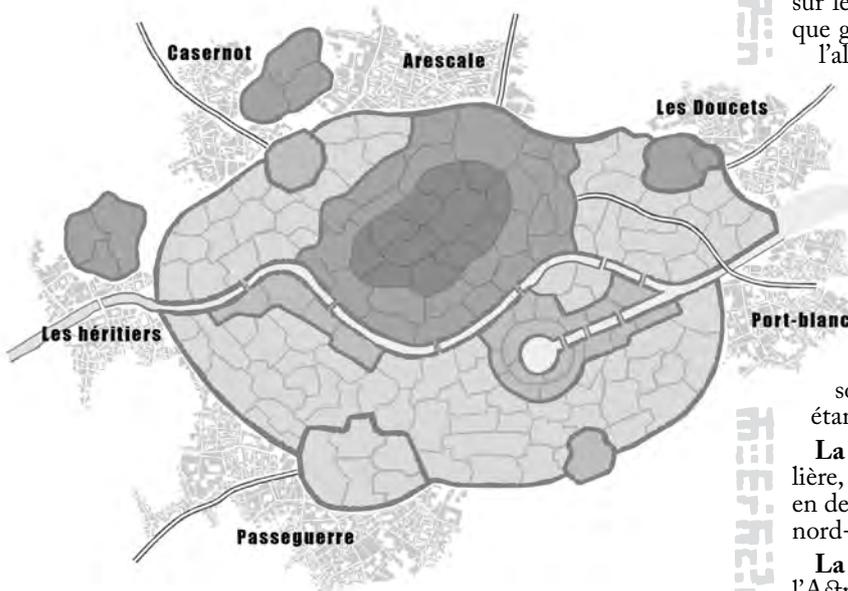
La belle enclose (Carte 2)

Le mur d'Alino, bâti au cours du 4e siècle de l'Empire, marque les limites de la vieille ville. À cette époque, il existe encore des quartiers extérieurs, sorte de petites villes indépendantes, dirigées par des familles de haute noblesse, et véritables portes vers les provinces.

L'idée est alors de conserver une ville intérieure sûre et riche, et de garder les aspects utilitaires et grossiers en périphérie. La réalité des besoins, la difficulté de navigation en ville, et les difficultés suivant la révolte vorozione, ont finalement le dessus, et la vieille ville devient vite un patchwork social aussi compliqué que la Pôle moderne.

La grande Pôle (Carte 3)

Dès les premiers soucis sur la chaîne des forts, au début du 8e siècle, l'idée de fermer Pôle et de créer un nouveau rempart apparaît. Ce sera un projet plus compliqué et plus chaotique que celui du mur d'Alino, et des chantiers sont lancés et annulés à plusieurs reprises. C'est la chute d'Inac qui provoque la décision finale, et la ceinture complète est terminée à l'hiver 783, soit quelques mois seulement avant la chute de Zathos.



Toute la ville est-elle construite sur des collines, avec des pentes et des escaliers, ou y'a-t-il des quartiers construits « sur du plat » ?

Les seules zones « presque plates » de la ville sont au sud, dans l'Anneau. Ce sont les Centènes et les Champs.

Au dessus, les Larmiers, sont une pente continue vers le fleuve, la plupart du temps avec des pentes entre 10 et 20%.

Au nord, Ce ne sont que des zones de terrasses, de pentes et d'escaliers, Il y a bien sûr de rares quartiers « lissés », volontairement aplanis par les autorités ou les familles à un moment ou un autre de l'histoire de la ville, mais la pente se rattrape ailleurs, nécessairement. Les plus petites pentes seront à 10%, plus souvent à 15, et dès qu'on monte aux collines, on passe facilement à 20 ou 30%.

Si on exclut le grand port de Pôle, les quartiers adjacents à la Wilkes ont-ils accès au fleuve, ou est-ce que la ville en est séparée par des murs ou des parois naturelles ?

Les zones ayant accès à l'eau sont peu nombreuses. Voici un plan rapide de ces quartiers (en noir). Partout ailleurs, la ville est simplement trop haute.

Dans tout le reste de la ville, de nombreuses terrasses donnent sur les falaises du fleuve, et les bouges ayant de vertigineuses « vues sur le fleuve » ont beaucoup de succès. Se jeter de telles hauteurs est la méthode de suicide la plus courante à Pôle, à tel point que « *voler au fleuve* » est la périphrase locale pour ce genre de fin.



Est-il vrai que Pôle propose l'eau courante potable, l'égout et le chauffage ?

Oui, en bonne partie, et on dit « Merci les nains ! ». Ou peut-être les elfes, mais on ne dit jamais merci aux elfes, ou alors pas en public. Toute la zone chimérique est équipée d'un système complexe de conduites remontant des caves, qui donnent de l'eau pure en quantité, et sans aucun effort à fournir.

Des tubes de vapeur chaude se mettent en marche dans les murs et les fondations, dès les premiers froids, gardant la ville intérieure à des températures plus que confortables. Enfin, des puits couverts, dans presque chaque rue, peuvent recevoir les ordures, qui tombent dans des fosses profondes pour ne jamais réparaître.

Il est évident que beaucoup de gens se demandent comment tout cela marche, mais les autorités ont toujours fermement interdit aux aventuriers et scientifiques de tous poils d'y mettre leurs nez. La survie de la ville reposant sur ces systèmes, et personne ne connaissant leur fonctionnement, il est hors de question de risquer une catastrophe à cause d'un petit malin trop curieux. Une seule certitude : une partie de toute cette eau vient du fleuve. Cela explique les efforts que font les polards pour garder la Wilkes aussi propre et saine que possible.

Dans les zones humaines, L'eau courante est assurée par des canalisations qui naissent sur les hauteurs, se greffant au système nain, avant de ruisseler jusqu'au bas des pentes. C'est un système bien plus fragile et moins fiable, mais il fonctionne assez bien et fait vivre une véritable industrie de réparateurs, de surveillants et de porteurs d'urgence. Dans les quartiers les plus bas, où ces systèmes ne parviennent pas, de nombreux puits publics ont été creusés et l'accès à l'eau reste assez facile. Évidemment, ici, on jalouse féroce­ment « les flemmards des hauteurs qui ont la vie si facile ».

Le chauffage est assuré par divers moyens moins élégants et souvent plus odorants, avec un gros effort sur la sécurité – beaucoup de poêles à catelles et de cuisinière fermées, presque aucune cheminée ou foyer ouvert. La tourbe et les briques de déchets sont les combustibles les plus courants, le bois étant trop cher et réservé aux bouges et aux maisons aisées, qui veulent éviter les odeurs trop fortes.

Les égouts sont nombreux, et malgré les difficultés de ce genre de travaux, sont entretenus en priorité dans toute la ville afin de prévenir les épidémies. Les conduits finissent dans des fosses souterraines, régulièrement vidées – le matériel finissant alors en briquettes de chauffage.

À SUIVRE...

Dans le prochain numéro on parlera des diverses éminences (si, si), et on verra quelques questions restantes, avant de reprendre le cours de la campagne.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE – GÉOGRAPHIE URBAINE IMPROBABLE – 3^{EME} PARTIE

L'architecture des bâtiments de Pôle est-elle homogène ?

Réponse claire et nette : Non. Mille fois non, et encore non. À moins que ça ne vous arrange vraiment pas, ou que ça colle avec une image bien personnelle de Pôle, il n'y a aucune raison que Pôle ne soit pas aussi compliquée et bigarrée que le continent. Et c'est bien plus amusant ainsi, plus pratique pour poser de nouveaux décors, et plus facile pour situer des scénarios variés.

Dans la ville, les styles architecturaux sont presque aussi nombreux que les provinces du vieil Empire, que les époques traversées, que les influences croisées et les délires des chefs de quartiers plus ou moins bizarres, élus ou imposés à un quartier peuplé de dingos chamarrés et plus ou moins tordus.

Comment se passe la circulation en ville, et à quoi ressemble les portes et passages entre les quartiers ? Avec le côté « tout-en-collines » ça doit être bizarre non ?

En se promenant dans Pôle, on croise jusqu'à six façons communes de passer d'un quartier à un autre. La méthode employée dépend de la configuration du secteur, de la différence de hauteur entre les quartiers, et de la position dans Pôle - zone ancienne ou plus récente, d'origine elfique ou humaine, sur les collines ou le plat.

• Les portes

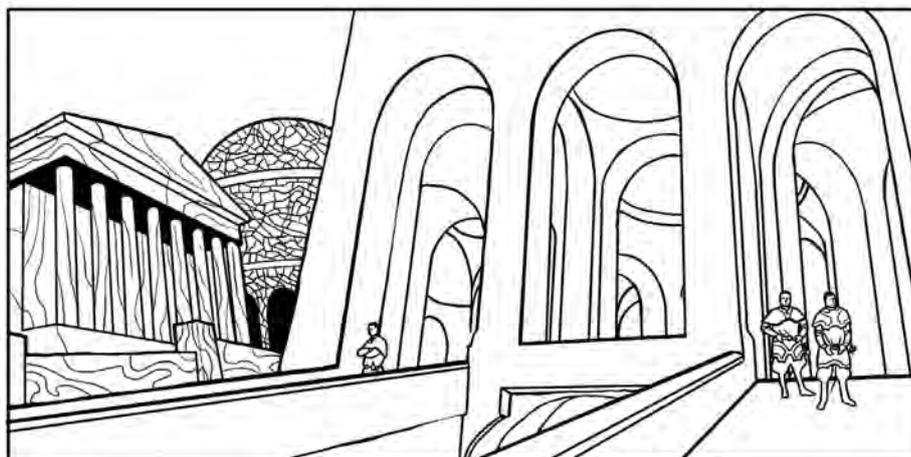
Monotones et barbantes, les portes sont exactement cela : des portes banales, simplement assez massives et solides pour servir à isoler le quartier en cas de besoin. Je ne les cite que parce que : *a)* elles existent dans les zones plates, et il faut donc bien les citer, et *b)* elle rassemblent quelques éléments communs qu'on retrouvera sur les autres passages, ce qui me permet d'évacuer ça ici. En effet, il y a quelques éléments standards qu'on retrouvera à toutes les portes, et que voici, résumés succinctement.

- Un portail massif, permettant au besoin de fermer le quartier. Cette nécessité bien compréhensible dans les quartiers limitrophes, est aussi appliquée dans l'intérieur de la ville. Cela relève parfois de la paranoïa des quartiers riches, parfois de la nécessité de pouvoir réguler les passages à certaines heures du jour, et souvent, de la simple obligation légales inscrites aux lois de l'Empire.

- Un poste de contrôle, permettant d'éviter la circulation de certaines marchandises vers des quartiers où des marchés régulés existent, ou le passage de personnes non désirées. Selon les endroits, ce sont de simples formalités, ou de véritables barrages. Impossible, par exemple, d'acheter des quintaux d'épices dans la petite Durville, et de les revendre ailleurs en ville, sans les patentes ad-hoc. Et je ne vous parle même pas de rentrer dans les hauts quartiers avec un look de miséreux, ou un équipage en armes.

- Un poste de garde, lié à la milice de quartier, qui peut ainsi surveiller les indésirables ou les criminels signalés.

- Un bureau de renseignements ou d'orientation, dont l'apparence et l'utilité dépend du style du quartier.



N°152 – 28 NOVEMBRE 12018

[Bureau de rédaction]

— Ah tiens, encore un de ces jours, où ils ont oublié de faire un édito.

— C'est sur quoi, ce coup-ci ?

— C'est la suite des articles sur Pôle.

— Ok. C'est pas un oubli. Ils ne trouvent plus rien à dire, et ils tentent le coup de l'oubli fortuit pour voir si quelqu'un s'en apercevra.

— C'est lâche, non ?

— Bouarf, ça se tente...

Participer, commenter, questionner !

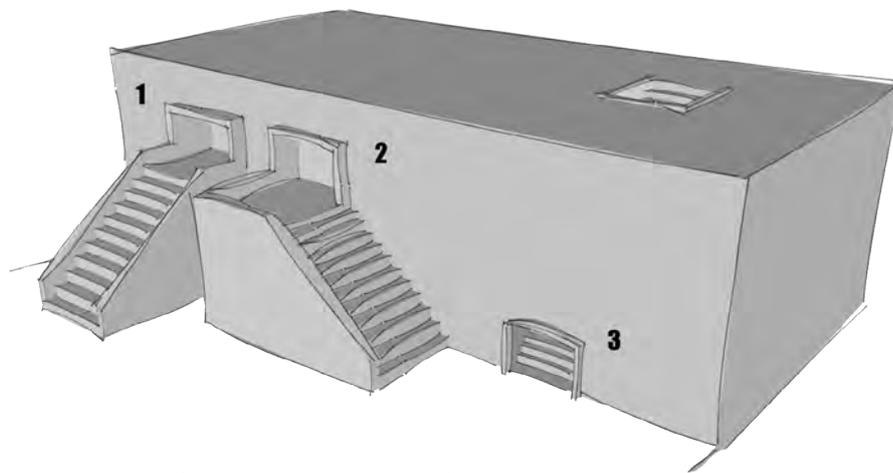
Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



Notez que tous les escaliers, systèmes et astuces évoqués dans ces pages, ne servent pas seulement pour les passages entre quartiers.

Au sein d'un même quartier, on retrouvera ce genre d'escaliers variés, de tours bancales, de cours enchaînés, pour passer entre les diverses terrasses et plateaux du secteur.



• Les escaliers

Solution la plus simple entre deux quartiers aux altitudes décalées, dans les cas où on a trouvé ou prévu l'espace pour les construire. On trouve tout de même diverses sortes d'escaliers. Ceux **en façade** (1) sont des montées droites, grimpant vers un mur – ou dans un mur – pour atteindre le quartier du dessus. L'escalier **collé** (2) fait de même mais en largeur, montant à l'air libre, pour rejoindre ce qui la porte. Enfin, certains escaliers **enterrés** (3) montent directement par une porte à la base du mur, s'enfonçant dans le sol pour ressortir un peu plus loin et plus haut, directement dans l'autre quartier.

• Les tours de marches

Les tours sont des bâtiments dédiés, sorte de grands colimaçons fermés, montant du sol afin d'atteindre la porte. On parle alors de **tours collés**. Il existe aussi des **tours jetées**, construites à quelques distances du mur, et terminées par un pont qui rejoint les portes en hauteur.

• Les cours

C'est le nom que donnent les polars à certains marchés, squares ou cours ouvertes, construits en enchaînement sur les toits de bâtiments, et aménagés pour qu'on puisse, en les suivant l'un après l'autre, accéder à la hauteur du quartier du dessus. Ce sont systématiquement des lieux bien policés et surveillés, et souvent des lieux de commerces, puisque très fréquentés. Les gens adorent ce genre de passages, aussi pratiques qu'animés. Les habitants du dessous – ceux des bâtiments utilisés – sont souvent moins emballés.

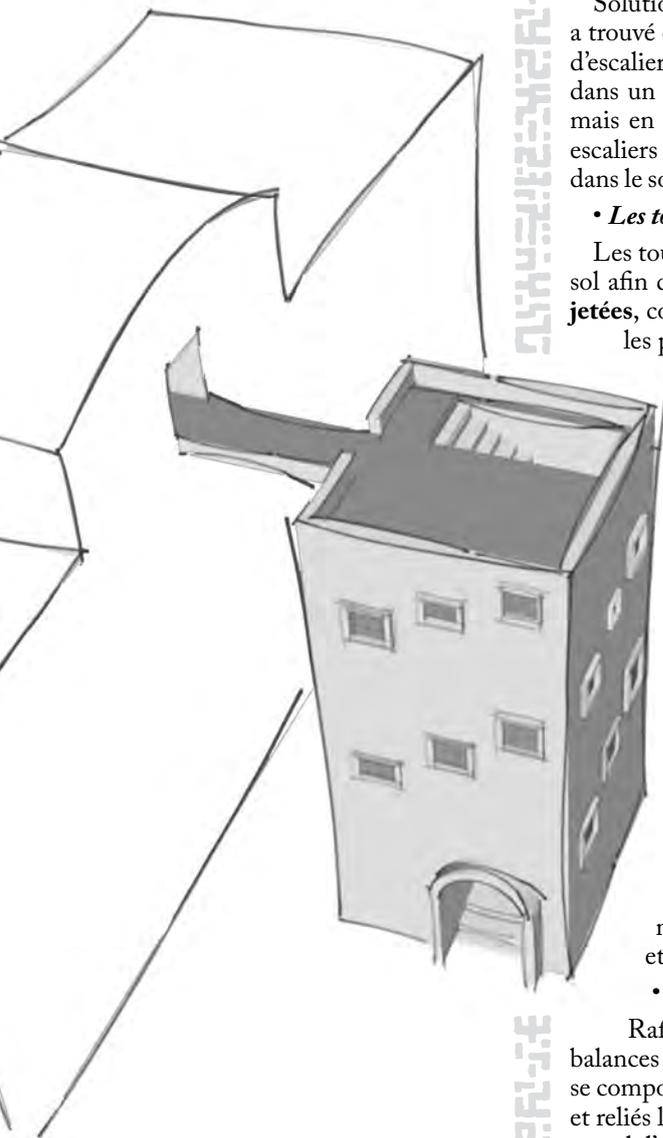
• Les caves montantes

Les caves montantes sont assez semblables au cours, mais en négatif. Ce sont des aménagements construits dans le sous-sol d'un quartier, permettant de monter petit à petit vers le quartier lui-même, par une sorte de grande rue souterraine. Ces travaux utilisent souvent des restes de vieux bâtiments enterrés, des caves existantes, ou des tunnels plus ou moins identifiés. Ce sont, selon les endroits, des zones glauques et peu sûres ouvertes par nécessité mais mal entretenues et sordides, ou de véritables halles de commerces, profitant du passage pour mettre en place un marché couvert permanent, ou de vraies rues commerçantes pleines de bruits et d'odeurs exotiques. Enjoy.

• Les balances

Raffinements modernes mis en place depuis quelques décennies seulement, les balances sont des grandes machineries inspirées de mécanismes miniers anciens. Elles se composent de deux grands « paniers », suspendus de chaque côté d'un énorme treuil, et reliés l'un à l'autre par un unique câble. Le principe est évident : l'un des paniers est au sol, l'autre au sommet du système, et lorsque les deux sont pleins de passagers, on actionne le système pour que les poids presque équilibrés permettent de descendre l'un et de monter l'autre sans trop d'effort. Évidemment, des freins, des poids d'équilibrage et des sécurités plus ou moins fiables complètent le tout.

Selon la balance, le système transporte de 4 à 12 personnes par panier, et emploie entre 6 et 10 esclaves pour guider et actionner le treuil. Le système n'est pas très rapide ni très confortable, mais il s'utilise totalement sans effort, est assez amusant en fait, et plus sûr qu'on ne le croit au premier abord. Il a donc son petit succès, et sert parfois d'attraction à faire visiter au cousin de province en visite à la capitale.





LE VIEUX CAMP DES DESS
Quartiers [319-323]

C'est quoi, le secteur entouré de murailles au sud (quartiers [319-323]) ?

Il s'agit du « *Vieux camp des Dess* ». Ce secteur particulier est entouré par une double barrière incluse dans le mur d'Alino. Cette zone se situe là où les Dérigions s'installèrent lorsqu'ils prirent possession de Pôle au nom de l'Empire naissant.

On appelle couramment ce bloc le Vieux camp. C'est un endroit particulier au cœur des Dérigions, sorte de lieu de naissance de leur nation, et il est aujourd'hui devenu l'un des grands secteurs commerçants de la ville, en partie grâce à la voie pénétrante qui y parvient directement, en partie grâce à des avantages commerciaux consentis par la cour impériale au fil des siècles.

Dans le livre de base on nous dit qu'il y a des quartiers étrangers ; batranobans, gadhars, thunks, piorads. Comment ça fonctionne, en particulier avec les Piorads qui sont quand même plutôt des pillards ?

Voilà une question qui mériterait un chagrar entier. Par quartier. Par peuple. C'est noté, mais ce sera trop long pour aujourd'hui.

Mais pour répondre en vitesse, en particulier sur l'exemple, rappelons que les quartiers ou les coins dans ce genre ne sont pas des morceaux de la faction en question, collés dans Pôle. Si des gens du Nord, de la Nation, ou des jungles, vivent à Pôle, c'est en raison d'une histoire et d'une origine particulière. Je ne pense pas qu'il y ait de pillards piorads vivant dans Pôle, mais je n'ai pas de mal à imaginer des glaiseux ayant émigrés il y a bien longtemps après des problèmes chez eux.

Tenez : créons en vitesse un petit coin dans ce genre : « Les rues de glace », zone piorade dans un quartier des plaisirs. On peut imaginer des esclaves d'origine piorade, affranchis par un maître satisfait, décidant de réunir leurs économies pour s'offrir un petit resto dans un coin pas trop cher. Une génération plus tard, ils commencent à racheter d'autres esclaves pour agrandir leur communauté, et faire croître l'affaire. Aujourd'hui, avec quelques décennies de plus, ils possèdent une rue entière, et la communauté comprend huit familles, proposant des produits « à la piorad », des fringues, de la bouffe, des colifichets et bijoux, et pourquoi pas une petite salle de spectacle « typique ». En fait, dans la communauté, presque personne ne connaît vraiment la culture piorade, à part quelques vieux et un ou deux immigrés de fraîche date, mais on a des anecdotes et des trucs à vendre à tous les Dérigions et visiteurs en mal de sensations. Voilà. Ça devrait tenir debout. Amusez-vous avec ça.

Notez qu'on parle facilement de « quartier étranger » mais en réalité, il s'agit plus de rues ou des gros blocs ethniques - ou plus ou moins ethniques - enchâssés dans des quartiers plus traditionnels. Il y a sûrement de vrais quartiers entiers repris en main par des étrangers, mais à part la petite Durville (quartier batranoban), et les Pentes-fidèles (quartier « vorozion »), rien ne me vient en tête là tout de suite. Et c'est tant mieux : ça vous laisse de la place pour vos idées à vous...

Pouvez-vous nous dire ce qu'il faudrait faire pour qu'un quartier colle avec votre vision d'un quartier de Pôle : par exemple au niveau de l'organisation du plan du quartier, quelques trucs à éviter, à inclure par exemple ?

- Un quartier n'est jamais totalement fermé ni isolé par rapport à tous ses voisins, et il doit avoir un rôle, une utilité dans le cadre de la ville et de son secteur. Vous devriez commencer par le définir en une phrase, et les gens doivent déjà pouvoir s'en faire une image. Le look et les lieux importants du quartier dépendent de son rôle avant tout.

- La plupart des quartiers ont plusieurs points d'accès. Rares sont les quartiers dans lesquels on ne peut rentrer que par un seul chemin - et ceux là sont bien particuliers. Ensuite le nombre d'entrées dépend de la taille et de la position du quartier.

- Un quartier, c'est avant tout des gens. Qui est connu dans tout le quartier, et qui ne serait pas le même sans ce quartier - et inversement ? Si vous n'avez pas d'idée là-dessus, vous n'avez pas encore votre quartier. Localisez ces gens-là.

- Il y aura toujours au moins un bâtiment administratif, un endroit où les citoyens peuvent être en contact avec l'administration impériale. Ce n'est pas forcément là où réside le chef de quartier, cependant.

- En parlant de chef, qui dirige le quartier ? Et je ne parle pas seulement du chef officiel, public, mais aussi des influenceurs, des célébrités, des décideurs de l'ombre et des grandes gueules. Si les PJs mettent le souk, qui viendra leur taper sur les doigts, ou poussera une bande de gros bras sur leur chemin ?

- Dans tous les quartiers il y a des fontaines et des points d'eau public. Donc ça peut valoir le coup de prévoir une ou deux places construites autour de grosses fontaines. Prévoyez aussi quelques bâtiments importants, représentatifs du type de quartier.

- Où s'amuse-t-on ? Où boit-on ? Où croiser les gens qui ne bossent pas ? Si la réponse est une rue d'auberges sordide, ce n'est pas le même quartier qu'avec une terrasse ombragée où les poètes déclament des chants d'amour. Il peut n'y avoir aucun endroit dans ce genre, mais cela aussi en dit long sur le quartier.

LES ÉMINENCES

Les cimiers

Les murs de cette éminence sont relativement bas, toutes proportions gardées. Ils ne font « que » trente mètres de haut. Mais cela n'empêche pas l'éminence d'être assez imposante. Chaque quartier des Cimiers est composé de terrasses organisées autour d'un piton rocheux couvert de bâtiments elfiques, de grands escaliers et de contreforts. Le piton du quartier [42] est le plus grand des trois, et celui du quartier 44 le plus petit.

L'observatoire

Les quartiers [41] et [39] forment une pente imposante. Tout en bas, au sud-ouest du quartier [41] le mur fait une cinquantaine de mètres de haut, mais le sommet du quartier [39] surplombe les quartiers [523] et [524] du haut d'un à-pic rocheux de plus de 220 mètres. Les palais elfiques du haut de l'Observatoire ont d'impressionnants dômes de cristal et des tours élancées.

En comparaison du reste de l'Observatoire le quartier [40] semble presque plat. Ses terrasses sont couvertes de petits bâtiments elfiques regroupés autour de plusieurs grandes places. Ce quartier abrite le commandement de la garnison nord de Pôle, chargée de la défense de la cité contre les attaques piorades.

Le Castel

Le nom de cette éminence vient du quartier [38], qui est entouré d'une haute muraille ornementée et dont les bâtiments elfiques ont un air plus massif et agressif que ceux des autres éminences. On ne peut accéder à ce quartier que par un très long escalier qui fait tout le tour du quartier [37] en partant du quartier [206]. Le quartier [37] est composé de terrasses qui s'agencent au creux de l'escalier. Il y avait peu de bâtiments elfiques dans ce quartier, surtout des jardins et des monuments. Bien entendu le quartier est rempli de constructions humaines depuis longtemps.

La Fosse

Il semblerait que la Fosse ait servi de carrière lors de la construction du Coude et du Port. Elle a été ensuite convertie en quartier d'habitations d'esclaves.

La Fosse est un cratère urbain. Son pourtour est une crête rocheuse dont la face extérieure est couverte de petits bâtiments nains similaires à ceux du Coude mais hauts d'un seul étage. L'intérieur de la Fosse descend plus bas que le niveau de la plaine environnante. Ses pentes ont été aménagées en terrasses d'habitations, mais pas par les nains. Les bâtiments et terrasses construits par les esclaves des elfes se sont détériorés avec le temps et le quartier est rapidement devenu un bidonville dont les autorités se soucient assez peu. La Fosse contient de nombreux accès vers les égouts et sous-sols de Pôle, essentiellement ceux construits par les Dérigions, mais également quelques sous-sols anciens reliés au Port. Le fond de la Fosse est perpétuellement humide, et inondé chaque fois qu'il pleut un peu trop longtemps.

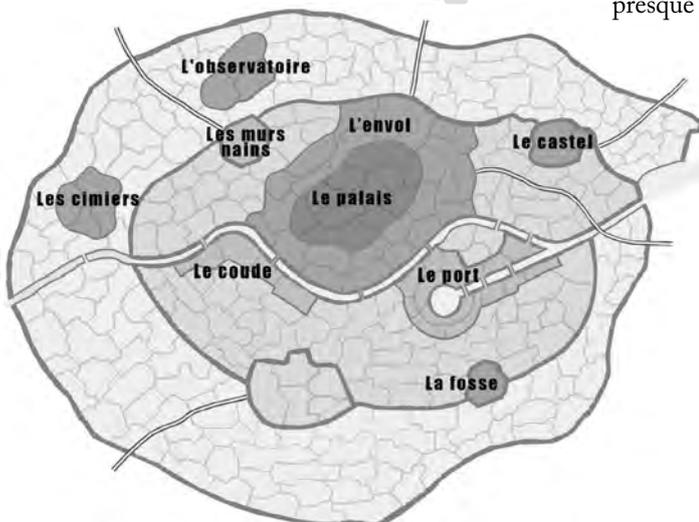
Le Palais

Les murs blancs et lisses du palais surplombent les plus hautes terrasses de l'Envol de 70 mètres au moins, et parfois bien davantage – près de 200 mètres au quartier [19]. Les dix quartiers qui forment le contour du palais sont composés de terrasses étroites adossées au flancs des deux quartiers centraux.

Les quartiers [01] et [02] sont bâtis sur deux flancs d'un pic triangulaire qui domine tout le reste de la ville. La pente du quartier [01] monte du NE vers le SO, et le quartier [02] va dans le sens inverse. Les flancs NO et SE sont des à-pic de roche presque brute, simplement décorée de quelques structures d'albâtre.

Le sommet du quartier [01] – celui où se trouve le palais impérial – est plus haut que celui du quartier [02]. Le point le plus élevé du palais se trouve à plus de 1000 mètres au dessus du niveau de la Wilkes.

La Spire, une immense tour du quartier [02], était peut-être plus haute encore, à en croire les vieilles légendes Dess. Elle s'est effondrée dans de mystérieuses circonstances en 515 aN (cf. *Métal* page 79). L'albâtre elfique étant normalement indestructible, cet « effondrement » serait la source principale de fragments et d'échardes d'albâtre disponibles sur le commerce, avec les rares pavés abîmés ou descellés de la route des elfes.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

PÔLE – TROIS MENACES DE LA GRANDE CITÉ

Voici trois histoires décrivant chacune une « menace ». Elles peuvent, à votre choix, devenir un adversaire pour vos PJs, un allié dans leur quête, ou de simples éléments de décors, des histoires à raconter, des fausses pistes ou des rumeurs.

Ces menaces ne seront pas réutilisées dans nos textes et sont donc à votre disposition. Libre à vous de les utiliser telles quelles, de les bricoler, de les délocaliser, ou de les démonter en petits morceaux pour employer les éléments de votre choix dans d'autres cadres ou fonctions. Profitez...

LA REVANCHE DES PICLOTS

Dans les légendes Dérigione, les Piclots sont de petites fées assez horribles, qui s'acharnent sur un village, une famille ou une lignée noble. Leurs pouvoirs sont assez changeants selon le conteur, comme leur apparence ou leur niveau de dangerosité.

En revanche, leur origine est généralement la même : Ils sont les descendants d'un groupe d'enfants, abandonnés par de mauvais parents. Que ce soit pour échapper à la famine, par colère ou par lassitude, les parents décident de se débarrasser des gosses, et les perdent dans une zone sauvage. Les gamins survivent, perdus et isolés, et fondent une tribu dans un coin reculé du monde. Nourris de la rancune de leur parents, sauvages et consanguins, les nouveaux membres de la tribu deviennent de vrais petits monstres, qui décident un jour de se venger en anéantissant leurs ancêtres civilisés. Ils s'attaquent donc aux descendants des parents des « fondateurs », qui ont souvent oublié ces lointains cousins, s'ils en ont jamais connu l'existence. Les histoires finissent très mal, en général, et quelques drames poignants du patrimoine des théâtres sont de simples transpositions de vieux contes des Piclots (cf. « *La cousine masquée* », de Tartanin Parelue de Crosse, collection Héritages des vieilles pierres, 841 dN).

Depuis le printemps 1006 dN et le massacre de la place des Annonces, le nom de Piclots est de nouveau bien connu, et pas seulement des amateurs de belles lettres. C'est en effet le nom choisi par un mouvement terroriste qui prétend vouloir se venger de Pôle, au nom des provinces abandonnées par l'Empire depuis la chute du Pégase. Comme les Piclots, ils se disent abandonnés, laissés sans défense par une capitale seulement préoccupée de sa seule protection. Ils prétendent donc la faire souffrir comme eux-mêmes et leurs parents ont souffert, et cela jusqu'à ce que l'Empereur prenne les armes et partent à la reconquête des terres délaissées.

Leurs moyens sont assez variés, mais consistent surtout en des meurtres ciblés de notables de l'Empire, en quelques tueries de masses, ou en agressions symboliques.

- Meurtre sanglant de la cantatrice Antoinielle Carute quelques heures avant une représentation de « La grandeur des trônes » au festival d'été.
- Tuerie de la fumerie des Rêves de nuages, en remplaçant les vapeurs récréatives par un épice de combat provoquant des fureurs meurtrières. Vingt-huit morts, dont un amant de l'Empereur et son secrétaire.
- Destruction – par le feu – de la grande galerie de portraits de la lignée des Arénant-et-Destales, dans le palais même de la famille. La lignée est considérée par les Piclots comme « traître à l'Empire » pour avoir rédigé le traité qui rendit à la nation batranobane ses droits sur les terres de l'Ouest. L'organisation considère que cet acte est le point de non-retour qui scella la chute de l'Empire dérigion.

Mais qui sont les Piclots ?

Là-dessus, vous avez toute latitude, mais voici quelques options à considérer :

- Des agitateurs vorozions voulant jeter les Dérigions les uns contre les autres ?
- Un mythe urbain que des ordures variées utilisent pour masquer leurs sales coups ?
- Exactement ce qu'il prétendent être ? (*Le twist, c'est qu'il n'y a pas de twist !*)
- De vrais Piclots des légendes, horribles petits monstres vaguement hysnatons, désirant se venger de l'Empire entier pour une dette presque millénaire ?

N°153 – 12 DÉCEMBRE 12018

[Bureau de rédaction]

— Toujours pas d'édito ?

— Nope. Et vu le Chagar super court, ça sens mauvais chez BadButa.

— Pas forcément. Ils sont toujours un peu bizarres en début d'hiver.

— Quand même...

— Au moins, c'est la fin de l'année. C'est généralement à ce moment là qu'ils nous bricolent un point sur la situation, ou un truc du genre. Ce sera peut-être pour la prochaine fois.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



LA PASSE-À-GAUCHE

Le nom de cette organisation provient d'une règle particulière du jeu de Claque (cf. Chagar #12), qui veut qu'on ne puisse pas passer une balle à un joueur se trouvant directement à sa gauche. Ne me demandez pas pourquoi, je ne comprend rien au sport, et la Claque est certainement le pire d'entre eux. Le nom désigne donc une passe illégale, une transmission contre les règles, et c'est un nom bien trop poétique pour une organisation absolument ignoble.

La Passe fut une pègre des bas-quartiers, qui après des revers de fortune, décida de se spécialiser pour survivre dans l'écosystème compliqué de la cité blanche. La bande fit appel à ses contacts, cherchant un marché nouveau à exploiter qui puisse lui rapporter rapidement de quoi se relever. Un de ses clients, un noble en vue, riche comme un épicier et vicieux comme un Thunk⁽¹⁾, leur dit qu'il était prêt à payer cher pour s'envoyer une de ses cousines, quel que soit le moyen employé pour la convaincre. Il fut stupéfait quand on lui livra la demoiselle quelques jours plus tard, droguée, tatouée d'un symbole d'esclave, et juste assez relookée pour qu'il puisse la garder dans un coin de sa garçonnière sans que personne ne suspecte la manœuvre.

La mise en esclavage de citoyens libres dérigions est un tabou presque absolu, mais la Passe-à-gauche a décidé de s'en foutre et d'occuper le marché en ville. Si vous avez les moyens de payer, la Passe honore la commande. La cible sera enlevée, isolée, et mise au pas. Elle sera marquée comme une esclave et son apparence un peu arrangée afin de garantir la tranquillité du client. Une fois la cible livrée – on paye d'avance, en passant – vous n'entendrez plus parler de la Passe.

Notez que la Passe a une habitude assez étrange, qui fait suspecter à beaucoup la présence d'une Arme-Dieu dans le réseau : lorsqu'une cible disparaît, la Passe-à-gauche signe toujours son forfait en laissant sur place une balle de Claque. C'est un ballon classique – une bille de bois lourd, emmaillottée de linge serré, le tout cousu dans une enveloppe ronde de cuir tendu. Les « cartes de visite » de la Passe sont d'une grande qualité, ce qui n'est pas d'un grand réconfort lorsqu'une mère trouve la balle dans le lit de son fils disparu.

LES NOYÉS DE LA GANSSE

Les noyés sont une vieille histoire de Pôle, et plus précisément des quartiers de la côte. Il s'agit généralement d'un homme ayant perdu un objet important, et désirant le récupérer à tout prix, quitte à risquer sa vie. Selon le conteur, l'objet peut être une bague de fiançailles, un contrat ou une lettre essentielle, ou parfois des épices de soins destinés à l'être aimé ou à un parent. En tout cas, c'est toujours un objet important et personnel. L'objet est perdu par son porteur dans une grande rue, à portée d'une grille ou d'un caniveau donnant sur la Gansse, le grand égout qui descend le long des rues de la Côte en longues boucles serrées. Désespéré, l'homme crie, supplie les passants de l'aider, mais ceux-ci le préviennent qu'il est dangereux de s'approcher de la Gansse.

— *Ce qui est perdu est perdu, et pleurer ne fait qu'attirer les larmes. Laisse ton trésor aux noyés de la Gansse, et trouves-en un autre, déclarent-ils tous sans exception.*

Mais l'homme insiste, menace ou soudoie, et parvient à se glisser dans l'égout d'une façon ou d'une autre. Alors, sans exception, le sort frappe. Parfois, un torrent d'eau furieux dévale la pente alors que l'homme gratte la vase, l'emportant vers le fleuve, hurlant de terreur. Parfois, il sent juste une morsure sous l'eau, ou se blesse la main en ramassant ce qu'il croit être son objet. À peine revenu au jour, il succombe à une horrible maladie, ou à un abject empoisonnement.

L'horrible vérité

Si vous tenez absolument à inventer une malédiction elfique ou un Porteur d'Arme immortel hantant les égouts, libre à vous, mais sinon, il y a une explication simple.

Les quartiers commerçants de la Côte sont un lieu de passage, d'échange et de contact, toutes choses fort appréciées des tire-laines et fouille-poches de tout poil. Ce sont eux qui ont inventé la légende des noyés il y a bien longtemps, pour expliquer aux gens que « *Ce qui est perdu est perdu !* », et que râler trop fort est dangereux. Parfois, un touriste un peu bruyant ne comprend pas l'allusion et on paie des gens pour le faire taire, renforçant la légende à coup de réalité.

Et ainsi grandissent et prospèrent les histoires de Pôle...

(1) Les Thunks du grand Nord ignorent généralement qu'ils sont le sujet de l'expression « *Vicieux comme un Thunk* », qui signifie simplement vicelard, pervers, obsédé par le sexe ou une perversion quelconque, potentiellement capable d'actes répugnants, viol, zoophilie et autres joyusetés du genre.

En général, les Thunks qui l'apprennent ont eu le temps de connaître un peu les mœurs de Pôle, et après le choc initial, réagissent par un fou rire de plusieurs heures, et une nouvelle conception de la notion d'ironie.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°154 – 26 DÉCEMBRE 2018

Si vous suivez les édito du chagar, vous savez que l'année a été particulièrement difficile pour l'équipe. Et bien, histoire que ça reste cohérent jusqu'au bout, la semaine de Noël trouve le moyen d'être encore plus problématique que le reste de l'année. On a donc dû changer notre fusil d'épaule au dernier moment en terme de publication.

Résultat voilà un petit chagar sans lien avec nos sujets du moment, mais qui pourrait alimenter quelques séances, voire ajouter du piment dans un scénario de la campagne.

On vous donne plus de nouvelles en début d'année.

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre forum ► www.badbuta.fr/forum

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



LA LOI DU MEURTRE (MENEUR SEULEMENT)

Pas la peine de vous présenter la Loi du sang, cette sympathique organisation d'Armes-Dieux qui se bâtonnent en respectant un code sportif. Même si les règles qui régissent les duels sont assez strictes, il est toujours autorisé d'y déroger du moment que les deux participants sont d'accord.

Ce genre d'entorses, sont moins bien considérées au sein de la faction et les Armes qui pratiquent trop de variantes sont vues par les puristes comme des « joueurs de seconde zone »⁽¹⁾.

Si on suit cette logique, le groupe d'Armes se faisant appeler la Loi du meurtre se situe quelque part dans la neuvième zone.

ORIGINE

Les choses commencent en 971 dN avec trois Armes-mineures de la Loi du sang nommées Rags (un Stylet), Varvim (une Serpette) et Stabber (un Poignard). Elles étaient membres de la faction depuis longtemps mais n'arrivaient pas à se faire remarquer. Leurs styles de combat et leurs pouvoirs, très orientés furtivité et coups en traître, s'accommodaient mal de règles du duel, un peu comme un petit rondouillard musclé qui voudrait percer dans le basket-ball.

Ces trois compères finirent par imaginer des façons de s'amuser ensemble en marge de la Loi du sang. Ils se choisissaient des Porteurs anonymes dans un patelin puis se traquaient et s'assassinaient mutuellement. Celui qui avait, au bout d'un mois, perdu le moins de Porteur était déclaré vainqueur. Bref, pas un truc digne de la Loi du sang, à en croire les commentateurs sportifs.

Après quelques années de pratique, le trio attira l'attention d'autres membres de la Loi du sang. Beaucoup les prirent pour des tordus sans honneur, mais une poignée d'Armes-mineures partageant les mêmes difficultés qu'eux leur demandèrent, je cite : "Est-ce qu'on peut venir jouer avec vous ?"

Il fut alors temps de poser quelques règles, et de se trouver un nom. La Loi du meurtre était née.

MEMBRES

La vingtaine d'Armes qui constituent la Loi du meurtre sont toujours membres de la Loi du sang. En fait « le Meurtre » peut être considéré comme une ligue mineure au sein de la grande organisation sportive que serait la Loi du sang.

Tous les membres du Meurtre sont des Armes-mineures intelligentes. Ce n'est pas une règle en soi, mais aucune Arme-majeure n'a souhaiter les rejoindre. La première à le faire se ferait sûrement traiter de petit joueur par ses collègues.

LES RÈGLES DU JEU

Voilà comment s'organise un duel de meurtres :

- Il met en compétition entre trois et dix Armes sur une durée allant de une à huit semaines.
- Il se déroule sur une zone géographique bien définie : un bourg, un quartier de ville, une petite région agricole, etc.
- Un groupe de trois Armes sert d'arbitres.
- Au début du duel, les arbitres remettent les participants à de nouveaux Porteurs choisis au hasard dans la zone. Oui, les membres de la Loi du meurtre ne sont pas très soigneux de leurs Porteurs.
- Ensuite les participants se traquent et tentent de s'assassiner les uns les autres.

(1) À ce sujet vous pouvez relire la nouvelle d'introduction du Mois des Conquêtes #1.

- Il est interdit de se faire aider par d'autres Armes, qu'elles soient membres du Meurtre ou pas. Bien évidemment les participants ne peuvent pas s'allier.
- Il est possible d'avoir recours à de l'assistance humaine, du moment qu'on tue soi-même sa cible.
- Chaque fois qu'un Porteur meurt, les Arbitres valident le point et prennent en charge l'Arme vaincue pour lui trouver un nouveau Porteur.
- Si une Arme tue un Porteur avec des témoins (vivants) ou lors d'un combat qui n'a rien d'un assassinat, elle ne gagne pas de point.
- Les Porteurs tués par quelqu'un d'autre qu'un des participants du duel ne rapportent de point à personne. Il est déjà arrivé qu'une Arme sacrifie un Porteur sur le point de se faire débusquer pour échapper à son traqueur. Ce n'est pas interdit mais considéré comme peu fair-play.
- Lorsque la période du duel est terminée (traditionnellement c'est à l'aube), le vainqueur est l'Arme qui a assassiné le plus d'adversaires. En cas d'égalité, l'avantage va à celui qui a perdu le moins de Porteurs.

La Loi du meurtre n'a pas de titre de champion. Les membres gardent juste trace du nombre de meurtres et de duels remportés par chacun.

Le Meurtre lance, à l'occasion, des duels dans des environnements qui présentent une difficulté particulière : un siège, une épidémie, une période de famine, etc. De tels duels sont souvent de petite ampleur car ils s'organisent au dernier moment, en fonction de l'opportunité.

UTILISER LA LOI DU MEURTRE

Un duel en cours dans le patelin où se trouvent les PJ peut rendre une situation simple très complexe, voire foutre un boxon de tous les diables dans un scénario déjà un peu compliqué.

Un ou plusieurs PNJs avec lesquels les personnages devaient interagir ont été impliqués dans le duel et sont mort. Les Porteurs risquent de croire que c'est lié à leurs affaires.

Une connaissance des PJs est devenue le Porteur d'une Arme du Meurtre. Il est super impliqué dans le duel auquel il veut survivre. Cela le rend paranoïaque, il se comporte de manière inhabituelle et essaie d'éviter les Porteurs, de peur que cela nuise au score de son Arme. On parie que les joueurs vont fourrer leur nez là dedans ?

Même s'ils n'ont pas le droit de se faire aider par des Armes, un membre du Meurtre pourrait essayer d'utiliser indirectement les personnages pour débusquer ou affaiblir un de ses adversaires. Ce n'est pas sport, mais s'il le fait suffisamment discrètement, c'est jouable. Ça risque de ne plaire ni aux arbitres, ni aux PJs.

Et si un de vos Porteurs avait un proche qui était mort dans un duel de meurtre et qui, par un sale hasard découvrirait ce qui s'est vraiment passé ? Comment réagirait-il en découvrant qu'un tel duel se déroule là où se déroule l'aventure ?

Vous voulez rendre un scénario encore plus bordélique ? Imaginez qu'une ou deux Armes de la Loi du sang ont décidé de venir foutre la merde dans un duel de meurtre, parce qu'elles trouvent cette pratique complètement débile. Il y a moyen de rajouter une couche de chaos supplémentaire.

FIGURES MARQUANTES

Rags – Stylet d'acier irisé (Puis. 2 – 140 points)

Style : Froid et arrogant. Bon tacticien. Plus efficace quand il prend son temps.

Pouvoir principal : Invisibilité

Motivation : Le mort est une énigme fascinante

Varvim – Serpette d'acier (Puis. 2 – 130 points)

Style : Esthète du meurtre. Meticuleux jusqu'à la paranoïa.

Pouvoir principal : Aspect sous contrôle (Fraper à la gorge)

Motivation : J'existe par la mort de mes adversaires

Stabber – Poignard d'argent embrumé (Puis. 2 – 130 points)

Style : Complexe d'infériorité haineux. Capable de prendre tous les risques pour atteindre sa cible. Déplacements acrobatiques.

Pouvoir principal : Téléportation de combat

Motivation : Je vais leur montrer de quoi je suis capable !