

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

ANNÉE 2019

Chagars Enchaînés n°175 à 180

Chagars compilés pour l'année 2019. Pas la meilleure année, mais heureusement 2020 s'annonce déjà meilleure. Cet édito contient peut-être du cynisme, mais à ce niveau de bordel désorganisé et de chaos généralisé, qui pourrait le dire.

Participer, commenter, questionner !

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

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



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°155 – 9 JANVIER 2019

Hello. Ici Rafael.

Là, je devais faire l'édito, histoire de vous donner des nouvelles, mais ça ne marche pas bien. Je tape à côté des touches, et malgré le côté chaton bourré, qui pourrait faire rire, c'est plus navrant qu'amusant.

Du coup, on remercie bien fort François qui assure une nouvelle fois le Chagar de la semaine.

L'OR DE LA LÉGION

Quand on parle des légions de l'Hégémone, on évoque la puissance d'une machine de guerre massive et méthodique tout autant que la lourdeur pachydermique de ses règlements et de sa hiérarchie.

Bien souvent, les lourdeurs administratives sont un frein à l'efficacité d'une légion. Pourtant il est un aspect de cette administration sans lequel les Venicius auraient bien du mal à lancer leurs soldats au combat : la thune.

Aujourd'hui, lecteurs dotés d'un fort désir de Richesse, on va vous faire plaisir. Voilà comment la légion paie ses troupes.

LA SOLDE DU LÉGIONNAIRE

Les légionnaires sont des soldats de métier (contrat de quinze ans renouvelable), ils touchent donc un salaire. La base de cette rémunération est simple : une solde, qui est versée au légionnaire tous les trois mois par la légion dans laquelle il sert.

Le montant de cette solde est égal pour tous les membres de la légion, et il est fixé par les comptables au service du Conseil de Glassud (le haut commandement de l'armée). Oui, tous les soldats vorozions touchent le même salaire, quel que soit leur rôle. Un bien bel exemple d'égalité, n'est-ce pas ? Bien sûr, une logique aussi simple ne saurait exister sans une palanquée d'exceptions et de règles annexes.

Tout soldat acquérant le statut de vétéran (dûment validé et déclaré par sa hiérarchie) touche une double solde. Les officiers – en particulier les officiers supérieurs – ont l'étrange tendance d'atteindre le statut de vétéran très rapidement dans leur carrière.

À cela vient s'ajouter une logique de primes associées aux décorations obtenues par le soldat. Chaque distinction s'accompagne d'une prime ponctuelle ou d'une prime trimestrielle. À l'inverse les manquements à la discipline et aux règlements ont l'effet inverse et vont amputer la solde du légionnaire d'un certain montant, en une fois ou au long de plusieurs paies.

LE TRÉSOR DE LÉGION

Comment une légion fait-elle pour payer ses troupes ? Elle dispose d'un « trésor de légion » qui est géré par un légiste portant le titre de préfet-comptable. Ce trésor sert à toutes les dépenses nécessaires au bon fonctionnement de la troupe, y compris à payer les soldats.

Le préfet-comptable et ses assistants tiennent un état des comptes de tous les membres de la légion, saison après saison, en prenant en considération tous les paramètres qu'on a évoqué précédemment.

Même si le légionnaire a techniquement le droit de toucher sa solde en liquide, ce n'est quasiment jamais le cas. À chaque solde son compte auprès du trésor de légion est crédité, et c'est tout. C'est pour cela que les livres de comptes et les livres de soldes sont aussi précieux que les coffres eux-mêmes. Qu'un livre de soldes vienne à manquer et c'est toute une partie de la légion qui voit son pécule disparaître, avec tous les drames que cela peut engendrer.

Un légionnaire peut toujours faire un retrait sur son compte, en suivant certaines règles. Selon les légions il est plus ou moins facile de faire un retrait car les préfets-comptables sont souvent tatillons avec la manière dont les soldats dépensent leur argent. Comme l'argent versé vient du trésor qui sert également à faire fonctionner la troupe, le préfet-comptable, en accord avec le Venicius, a le droit de geler les retraits pour le bien de la légion.

Un légionnaire a également le droit de faire des dépôts sur son compte. Ce genre de démarche est toujours beaucoup plus facile qu'un retrait. Avec certains préfets un peu tête-en-l'air il est recommandé de bien vérifier que le dépôt a été correctement inscrit dans le registre.

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

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



Le trésor est alimenté par les prises de la légion quand elle est en campagne, et par l'envoi de fonds depuis le Grand Trésor Militaire, à Glassud. Les envois de fonds se font sur demande du Venicius de la légion, présenté en bon et due forme au Grand Trésor par un officier ayant au moins le grade d'Ægicius, accompagné par un assistant du préfet-comptable.

Détail important, pour avoir le droit de prendre le transfert de fond en charge, le demandeur doit se présenter avec un détachement militaire pour en assurer la protection. Si les administrateurs du Grand Trésor jugent que l'escorte envoyée est insuffisante au vu du voyage à effectuer, ils peuvent refuser la demande. Dans ce genre de situation il est toujours possible à l'envoyé d'améliorer son escorte en demandant de l'aide à une légion amie, ou en engageant des gens de confiance.

En général ces transferts de fond s'effectuent dans la plus grande discrétion, surtout quand il s'agit de rejoindre une légion en campagne. C'est dingue le nombre de gens rendus aventureux par un copieux chargement de rams.

LA FRACTION MARITALE

Au moment où il s'engage, ou plus tard dans sa carrière, un légionnaire a le droit de fournir à son épouse un document intitulé fraction maritime. Y est indiqué un montant ne dépassant pas la moitié d'une solde, que l'épouse est autorisée à venir retirer auprès du bureau cantonal de la Légion une fois tous les trois mois. Elle doit également présenter le document attestant de son statut d'épouse, ainsi que les reçus des précédents retraits. On remarquera au passage que si l'épouse rate une opportunité de retrait il n'est pas possible de récupérer les arriérés.

Comme le document de fraction maritime est fourni par le préfet-comptable, celui-ci déduit de chaque solde du légionnaire le montant que son épouse peut aller retirer, qu'elle le fasse ou pas. Le document est valable pour une durée de cinq ans, et il le reste même si le légionnaire est mort au combat. C'est la seule forme de compensation qu'une épouse peut toucher pour la mort de son mari.

Sans surprise il existe des trafics autour des fractions maritales. Certains légistes véreux falsifient des documents pour augmenter leur durée, voir en créent des faux de toutes pièces. Il arrive aussi qu'une personne dérobe les documents d'une épouse et se fasse passer pour elle pour toucher la fraction.

LE SOLDE DE CARRIÈRE

Le solde de carrière est un pécule auquel le légionnaire a droit lorsqu'il est démobilisé. Oui, on parle là d'UN solde, et non d'UNE solde. Ce n'est pas la même chose, mais croyez-moi cette petite nuance a provoqué plus d'un quiproquo administratif. Pour avoir accès à son solde de carrière l'ex-légionnaire doit se rendre au bureau régional de la Légion dont il dépend et présenter ses papiers de démobilisation ainsi que sa plaque militaire, dûment poinçonnée. Ce poinçonnage confirme que le citoyen n'est plus membre de la Légion.

Le solde est calculé en fonction des états de service indiqués sur les papiers de démobilisation. Le montant du compte du légionnaire auprès du trésor de sa légion est également indiqué, et il s'ajoute au solde. C'est aussi pour cela que les préfets-comptables tentent au maximum de limiter les retraits. Autant que ça soit les planqués des bureaux locaux qui crachent la thune. Oui, il existe une grande rivalité entre les préfets de légion et les légistes travaillant dans les bureaux de l'armée. Les légionnaires en font régulièrement les frais.

Comme avec les fractions maritales, les soldes de carrière suscitent des convoitises. On ne compte plus les plaques militaires dérobées sur les soldats morts, ou dans les affaires des vivants, et utilisées par les pègres de l'Hégémone pour retirer de copieux soldes de carrière. Cela nécessite forcément de faux papiers de démobilisation, ce qui est à la portée d'un faussaire compétent. Ce genre de trafic provoque beaucoup de problèmes, en particulier quand un légionnaire vivant se fait voler sa plaque et est ensuite considéré comme mort par l'administration militaire.

LE CAS DES CHEVALIERS

La chevalerie fonctionne en marge de la hiérarchie militaire, pour le plus grand déplaisir de ladite hiérarchie. De fait, les chevaliers et leurs suites ne sont pas des légionnaires. Il n'ont pas de contrat et ne touchent donc aucune solde.

Une troupe de chevaliers au sein d'une légion est censée fonctionner indépendamment en terme de gestion financière. Cependant, il arrive qu'ils confient leur argent au trésor de légion pour profiter des services des comptables. Cela permet un apport de finance appréciable pour le trésor, mais cela pose régulièrement des problèmes parce que les chevaliers n'aiment pas qu'on leur dise « non » quand ils viennent faire un retrait.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LA DANSE DES ROCS ENRAGÉS

Épices : recherche et expérimentations

Les épiciers batranobans entretiennent la principale source de richesse de la Nation. D'un bout à l'autre de la chaîne de production, ils jouent un rôle essentiel. Mais il est une activité qui n'est du ressort que des maîtres épiciers : la recherche et l'expérimentation. À eux d'imaginer et développer les épices de demain, qui assureront leur richesse et celle de leur maître Bathras.

L'expérimentation humaine fait partie des étapes normales de la création de nouvelles épices. On teste les produits sur des animaux et sur des humains. Bien sûr un maître épicier tiquerait à l'usage de ce terme, puisque les cobayes sont toujours des esclaves, donc de leur point de vue pas de « vrais » êtres humains. La plupart du temps, les tests servent à déterminer si un épice n'a pas trop d'effets secondaires ou s'il produit bien les effets escomptés sur son consommateur. Dans ce contexte, les cobayes ne survivent pas longtemps.

Mais depuis longtemps, des maîtres épiciers s'adonnent à d'autres formes d'expériences : l'utilisation d'épices pour altérer durablement des êtres vivants. Là on ne parle plus de conférer temporairement des capacités, de soigner ou de faire planer, mais de modeler des êtres vivants de génération en génération pour les rendre plus efficaces. De nombreuses lignées de chevaux, fauves, bêtes de sommes, etc. ont été modifiées de la sorte.

Concernant les être humains, les sages de la Guilde des épiciers, en accord avec les grandes familles Bathras, ont toujours interdit ce genre de manipulation. Pourquoi chercher à modifier les Batranobans qui sont déjà, par nature, parfaits ; et pourquoi altérer des peuples inférieurs au risque de les voir retourner leurs nouveaux dons contre leurs maîtres ? Il y a sur le sujet de nombreux textes et essais d'érudits batranobans, tous plus puants et nauséux les uns que les autres.

Il y a pourtant quelques exceptions. Je suppose que personne n'est surpris. Par exemple, on sait depuis longtemps que des enfants de cavaliers volants présentent régulièrement des capacités physiques ou mentales inhabituelles, de même qu'ils développent facilement de bonnes résistances à l'addiction. Les éminents érudits et sages déploient des trésors de contorsions rhétoriques pour expliquer en quoi cela est différent et ne compte pas comme de la manipulation du vivant.

La naissance d'un sport

Comme les maîtres épiciers n'aiment pas fermer totalement la porte vers un domaine de recherche, une solution a été trouvée il y a presque un millénaire : il est autorisé de faire des expériences visant à durablement altérer un être vivant, du moment qu'il ne peut pas se reproduire, et que le résultat de ces recherches n'est pas gardé secret.

Il fut fixé qu'un maître épicier souhaitant expérimenter sur des êtres vivants devait entretenir une écurie d'esclaves eunuques qui seraient ses sujets d'expériences. À l'origine l'interdiction du secret se traduisait par une sorte de festival où les maîtres épiciers venaient exhiber leurs eunuques, un peu comme lors d'un comice agricole. Mais c'était assez ennuyeux et rapidement les seigneurs Bathras qui finançaient cette exhibition proposèrent d'organiser des combats entre eunuques, pour juger de l'étendue de leurs capacités physiques.

L'idée plut et les maîtres épiciers engagèrent des entraîneurs pour transformer leurs eunuques en lutteurs compétents. Au fil des années un ensemble de règles de plus en plus détaillé fut créé pour encadrer ces combats. Finalement on organisa des tournois à la place des exhibitions, en les dotant de prix conséquents pour le propriétaire de l'eunuque vainqueur.

C'est ainsi que naquit le sport de lutte nommé Danse des rocs enragés.

N°156 - 23 JANVIER 12019

Dans notre grand feuilleton « *L'édito de la semaine* », nos héros arriveront-ils à faire plus vite, expédié et rapide que la semaine précédente ?

...
...
...
...
...
...
...
...
...

Ah bah apparemment, oui.

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 règles du jeu

Un match est appelé une danse. Elle se déroule sur un terrain carré de trois mètres de côté, entouré d'une fosse large de deux mètres et profonde d'autant. Le fond de la fosse est couvert de cailloux.

Deux lutteurs s'affrontent lors d'une danse. Ils portent un harnais de tissu et de corde qui facilite les prises. C'est un combat à mains nues et pour gagner il faut soit faire tomber son adversaire dans la fosse, soit lui briser un membre.

Un arbitre se tient à l'extérieur de la fosse. Il utilise un long fouet pour signaler le début du combat. Il s'en sert aussi pour houspiller les lutteurs qui ne respectent pas les règles ou quand l'action perd en intensité. Trois autres arbitres sont présents pour juger les talents des lutteurs. Ils attribuent une note au vainqueur. Si le perdant a été particulièrement efficace il peut se voir gratifier de quelques points. Tout cela est surtout utile pour les tournois.

Lors d'une danse, il est interdit :

- d'entrer sur le terrain en ayant consommé des épices à effet temporaire.
- d'utiliser des armes.
- de tuer son adversaire, mais on tolère qu'une chute soit fatale.
- d'abandonner.

Concernant le dernier point : si un lutteur n'est plus en état de se battre son adversaire va soit lui briser un membre soit le pousser dans la fosse pour marquer la fin du match.

Déroulement d'un tournoi

La Danse des rocs enragés est un sport spectacle destiné à l'amusement des Bathras. Chaque tournoi est organisé par une famille différente qui paie les préparatifs ainsi que les trophées. Il se déroule soit dans une arène en dur, louée pour l'occasion, soit dans une arène éphémère, par exemple dans les jardins d'un palais.

Un tournoi se déroule sur quatre jours. Sur les trois premiers jours chaque lutteur participe à un combat, s'il est en état de le faire. Comme il est parfaitement autorisé d'utiliser des épices de soins hors des matchs, les entraîneurs s'efforcent de remettre leurs lutteurs vaincus sur pied pour qu'ils puissent continuer à concourir. Les organisateurs planifient les matchs en suivant un ensemble de règles prenant en compte les scores obtenus par chaque lutteur aux tournois précédents, mais pas que. Le quatrième jour, les seize lutteurs ayant cumulé le plus de points s'affrontent selon un schéma huitième/quart/demi/finale.

Toute forme de tricherie est bien entendu interdite ; ce qui signifie essentiellement que tout le monde fait bien attention de ne pas se faire prendre.

Les lutteurs

Les lutteurs sont des esclaves achetés enfants et aussitôt castrés. Ils vivent dans l'écurie d'un maître épicier et leur temps est partagé entre l'entraînement, les séances de traitements expérimentaux et les temps de convalescence rendus nécessaires par les deux autres activités.

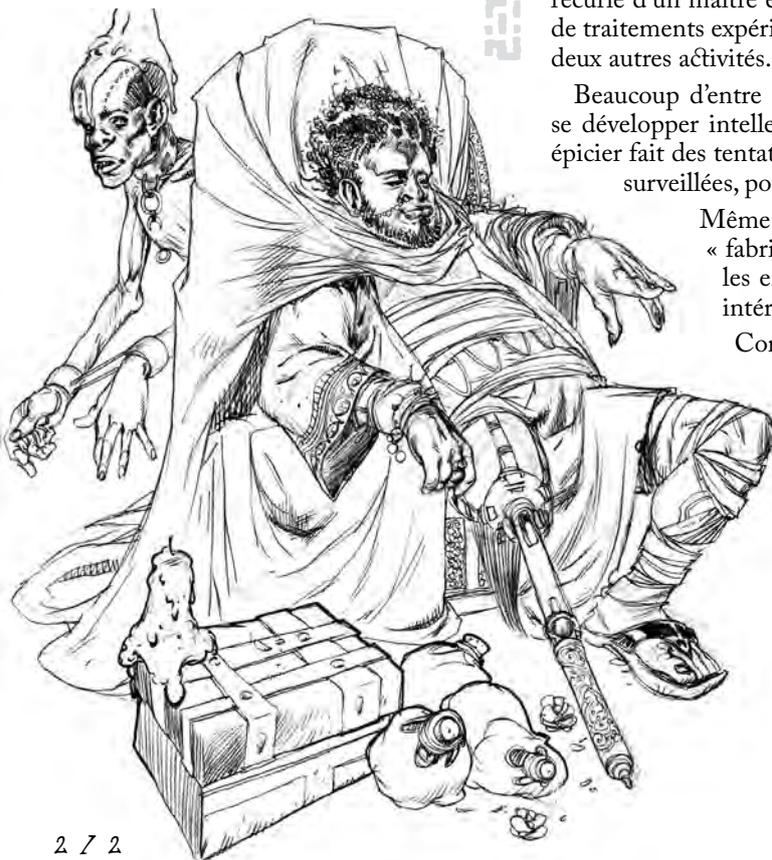
Beaucoup d'entre eux sont très bas de plafond car rien n'est fait pour les aider à se développer intellectuellement. Il y a cependant des exceptions, quand un maître épicier fait des tentatives d'amélioration cognitive (qui sont toujours très encadrées et surveillées, pour éviter de créer un petit Spartacus).

Même si la Danse des rocs enragés pousse les maîtres épiciers à « fabriquer » des eunuques les plus forts et résistants possibles, cela ne les empêche pas de faire d'autres types d'expériences, pas forcément intéressantes lors des tournois.

Comme les règles entourant ces expériences rendent obligatoire la présentation des résultats, tous les eunuques sont obligés de participer aux tournois. Ceux qui sont le fruit d'expériences « annexes » se contentent juste de venir se faire défoncer par un adversaire le premier jour.

Ensuite, est-ce qu'il y a des maîtres épiciers qui cachent à leurs collègues certaines de leurs expériences ? Je vous laisse trouver la réponse évidente à cette question.

Il est parfois arrivé qu'un lutteur devienne porteur d'Arme. Cela pose toujours pas mal de problèmes car l'existence des cobayes eunuques est régie par des règles assez strictes. On imagine aisément les dégâts que pourrait faire une montagne de muscles agressive poussée à l'action par une Arme en manque de sensations fortes.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°157 – 6 FÉVRIER 2019

Soyons honnête, le chagar du jour est léger et il a été rédigé un peu en quatrième vitesse.

En fait on n'est jamais passé aussi près de rater un numéro. La faute à des emmerdes dans la lignée de ce qui rend ce début d'année bien difficile pour l'équipe

Mais voilà, on aura réussi à garder le cap. Autant d'obstination, ça doit relever de la psychose.

UN MONSTRE DE L'HÉGÉMONE

Les Vorozions ont beau prétendre que l'Hégémone est un lieu civilisé, prospère et bien policé, on y trouve encore de nombreux coins sauvages et des créatures dangereuses, y compris des monstres. En voici un.

Le sanglier putride des bois du Vanquieux

C'est un sanglier efflanqué au pelage brun-vert hirsute, haut d'un mètre quatre-vingt au garrot. Il est doté d'une gueule énorme, dont les grès et défenses sont longues et torsadées. Ses petits yeux jaunes sont profondément enfoncés dans son crâne et luisent faiblement dans la pénombre. Il est entouré d'une forte odeur de plantes décomposées et de charogne que l'on peut sentir à vingt mètres.

Ce monstre vit dans les bois du nord de l'Arroude depuis une décennie, dans le canton du Vanquieux. Il sort de sa cachette en automne ou en hiver. Il s'en prend alors aux granges et entrepôts, dont il défonce les murs à la recherche de nourriture. Vue la taille de la bête, c'est un problème en soi, pourtant il y a pire. La proximité du monstre fait rapidement pourrir les aliments. Cela ne le gêne pas car il se nourrit de nourriture en décomposition, mais il laisse derrière lui plus de produits avariés qu'il n'en a dévorés.

Si on le dérange en plein repas le sanglier attaque pour tuer. Il ne rechigne d'ailleurs pas à dévorer les cadavres. En revanche quand il est dans son environnement naturel il se montre beaucoup plus furtif. Si on vient le traquer dans les bois, il fera de son mieux pour éviter les chasseurs. Il est conscient que son odeur peut le trahir. Pour remédier à cela il sait s'enfouir dans la boue ou la vase. Si un chasseur solitaire passe trop près d'une telle cachette, le sanglier profite de l'opportunité et passe à l'attaque.

Plusieurs fois les milices rurales de la région ont tenté de débusquer le monstre, mais sans succès. Sa capacité à rester longtemps en apnée n'est connue de personne et il est assez rusé pour ne pas révéler cet atout.

L'existence du sanglier putride commence à être connue dans les cantons environnants, et même jusqu'à la capitale puisque les légistes du Vanquieux ont déjà réclamé l'aide de la légion pour détruire le monstre (ce qui a bien fait ricaner les légistes de Néro).

Il y a quelques années un porteur d'Arme et quelques potes se sont mis en chasse du sanglier putride mais on ne les a jamais revus. Il y a fort à parier que Straga (une Hache mineure) est en train de se morfondre dans un coin des bois.

Il ne reste plus qu'à espérer qu'un groupe de Porteurs de passage se laissera convaincre un jour de se mettre en chasse. À moins qu'ils ne soient dans les parages un soir d'hiver quand la bête aura faim.

Le sanglier putride, goinfre caractériel, valeur 4 / 8

Spécialité 11 : brute sans finesse, coup de défenses, encaisser sans broncher,
Extra 15 : charge enragée, cri intimidant, se cacher dans son environnement naturel

Coup de défenses : Me 2 – Co 0 ; Protection 2 (cuir et pelage)
Compteurs : 6/6/9/9/12/15

Altérations monstrueuses

- Aspect effrayant mineur : Frousse, 3 points de tension (mineur)
- Capacité d'apnée accrue : 4 heures (majeure)
- Odeur pestilentielle (majeure)
- Taille accrue (majeure)
- Aura de putréfaction des denrées périssables (supérieure)

Remarque : vous pouvez bien entendu transposer le sanglier putride ailleurs sur le continent.

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.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°158 – 20 FEVRIER 2019

Cette semaine on continue en mode « service réduit ». Les choses s'arrangent un peu du côté de la rédaction – ou du moins rien n'empire en ce moment – alors on croise les doigts très fort, et du coup, ce n'est pas facile pour taper sur ce fichu clavier...

C'EST PAS LA TAILLE QUI COMPTE

Quand on parle Arme-Dieu, on imagine facilement de grandes épées flamboyantes, des haches à deux mains monstrueuses, et toutes sortes de marteaux de guerre démesurés.

Et pourtant, il y a également des Armes à l'aspect plus modeste. Voici une Arme dont l'apparence ne joue pas en sa faveur mais qui a acquis une certaine notoriété.

Kut, la plus petite Arme du monde

Deux anneaux de métal soudés l'un à l'autre, dans lesquels on glisse l'index et le majeur. Une fine lame d'à peine quelques centimètres saille de ces anneaux. Voilà Kut, le Dieu qui se vante – à juste titre – d'être la plus petite Arme au monde. Et quand on vous dit qu'il s'en vante, ce n'est pas un euphémisme.

Kut est doté d'un ego aussi énorme que sa forme physique est petite. Où qu'il aille, il faut qu'il se fasse remarquer ; et quiconque lui parle de travers s'attire ses foudres. Malgré cela, quand Kut décide qu'il apprécie une autre Arme, il devient un ami fidèle. D'ailleurs Kut tolère de ses amis des remarques qui, dans d'autres circonstances, lui feraient péter les plombs.

Kut a été membre de l'Ordre nouveau pendant quelques décennies, au sein de la cohorte des Coupoles Dominatrices. Mais il s'est salement engueulé avec Verbatim et maintenant il déteste l'Ordre nouveau dans son intégralité.

Actuellement Kut est actif au sein de la Loi du sang. Il a tendance à se lancer dans des combats trop durs pour lui, mais cela lui attire la sympathie amusée de pas mal de « collègues ». Il clame bien haut qu'un jour il remportera l'un des titres de la faction. Certains lui ont déjà demandé où il compte s'accrocher le colifichet du vainqueur, le jour où il gagnera. On vous laisse imaginer la suite...

Kut – Arme-Majeure – Puissance 3 (220 points)

Lame miniature en acier – Personnalité masculine

Style : Grande gueule, rancunier et bagarreur.

Aspects : Acharné comme une teigne, Coup vicieux, Esquive, Intimidation.

Pouvoirs : Aura de confusion, Vitesse surhumaine, Voix.

Motivation majeure : Se faire remarquer

Porteur actuel : Artoss Varulug

Artoss est un grand gaillard longiligne avec un vrai talent pour le pugilat. Il a été légionnaire pendant plusieurs années mais a déserté le jour où il est devenu Porteur. Il faut dire que son officier s'est moqué de la taille de Kut. Le meurtre d'un officier étant très mal vu dans l'Hégémone, Artoss est parti à l'aventure... loin.

Artoss a un langage très fleuri et c'est déconcertant de le voir s'engueuler à voix haute avec son Arme. Kut l'apprécie beaucoup et s'amuse de son insolence. Mais malheur à celui qui tenterait d'imiter les vannes d'Artoss.

Utiliser Kut et Artoss

Kut peut faire un adversaire récurrent pour vos Porteurs. Quand on voit avec quelle facilité les vannes volent autour d'une table de JdR, ça ne devrait pas être bien dur. Faite apparaître Kut, lâchez une petite remarque sur sa taille, et attendez qu'un joueur se passe la corde au cou. Ensuite, pendant toute la durée du scénario, Kut se pointera toujours au plus mauvais moment pour faire chier son adversaire.

Vous pouvez aussi utiliser Kut pour faire déraiper une situation trop calme. Une négociation qui s'éternise, des joueurs qui hésitent à passer à l'action, le coup de mou de trois heures du mat ? Kut débarque dans la scène, sans penser à mal et se prend une sale remarque par un figurant. Zou, il pète un plomb et la bagarre commence. Vos Porteurs se retrouvent soudainement à gérer des emmerdes non prévues. Si ça dégénère vraiment beaucoup, Kut pourrait même venir s'excuser après... avec le risque qu'un joueur fasse une remarque déplacée. Round Two ?

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 «Bal» Lipari.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°159 – 6 MARS 2019

Numéro un peu spécial, avec quelques explications sur nos soucis actuels, et l'impact sur nos publications. Comme c'est un peu long pour un édito, on en cause tranquillement dans le mag.

Puis en page 2, un petit article généraliste – c'est à dire non-exclusif à Bloodlust – sur la création de figurant.

DES NOUVELLES DU STUDIO *(par Rafael)*

Depuis un trop long moment, nous vous parlons des soucis de notre petite équipe⁽¹⁾. Nous sommes restés volontairement vagues pour ne pas vous ennuyer ou nous perdre en digression. Mais bon, là, ça devient épineux, donc autant vous tenir au courant⁽²⁾.

Pour résumer le début de la saga – la partie chiant – situons le décor. Nous sommes donc parisiens, résidents dans un ensemble d'immeubles anciens, avec des apparts minuscules mais franchement sympas. En gros, un coin idéal, tranquille et cool, à deux pas du quartier asiat et de la place d'Italie. Cela fait quinze ans que nous vivons là, et Bloodlust à été bricolé, testé et écrit ici, de A à Z. En gros, on aime bien le coin.

Là-dessus, débarque un considérable fils de pute. Le genre de voisin dont on imagine qu'il n'existe que dans un mauvais scénario de Raoul. Bruyant, agressif, bruyant, indélicat, bruyant, et par dessus tout, bruyant. Je vais sauter les tentatives d'explications, d'arrangements, de négociations, et les autres pistes explorées pour résoudre la situation. En gros, disons que dans ce genre de cas, si l'ordure de service refuse de se comporter de manière humaine, personne n'a le temps ou les moyens de s'en charger. Et du coup, si tu es la victime, tu te résignes ou tu te barres. Point final.

Le passage d'une situation à l'autre ne s'est pas fait sans mal. Il faut dire qu'entre « Un petit appart sympa au cœur de Paris, calme et pas cher, sûr et silencieux » et « Une cage résonnant de bruits variés jusqu'à 5 heures du mat, avec agressions diverses », il y a un beau saut à encaisser. Ainsi, nous avons passé une année merdique, sur divers plans, avec une fatigue de plus en plus marquée et divers soucis de santé, la stress et les soucis s'empilant. Cela provoqua la mise en stase de presque tous nos projets, JdR ou autres⁽³⁾. Seul le Chagar à survécu, ultime planche de salut, même si lui aussi a pris quelques sales tartes dans le museau, avec l'arrêt – temporaire – de la campagne, et une qualité fluctuante. Ce qui nous amène à cette fin d'année 2018, et la petite cerise au vitriol sur le gâteau au caca.

Le 23 décembre dernier, je suis entré aux urgences suite à un AVC – une hémorragie cérébrale – et j'y suis resté quelques jours, d'abord en service intensif puis en observation. Un mois plus tard, bis repetita non placent : nouvel AVC, et cette fois-ci c'est un infarctus cérébral. Nouveau séjour à l'hošto, quinze jours cette fois.

Les conséquences ? Pour commencer un redémarrage un peu paniqué, et c'est un fichu miracle qu'on ai eu un Chagar tous les quinze jours durant la période. Un gros et franc merci à François pour le coup, d'autant que ce n'était pas franchement le seul truc sur lequel il devait bosser en ce début d'année. Chapeau.

Ensuite ? On verra selon la suite des blagues, mais on reste fixé sur une fin de la gamme aussitôt que possible. On a revu certaines ambitions un peu à la baisse, pour pouvoir finir au plus vite. Ce n'est pas qu'on n'ait plus envie de figoler, mais disons que l'impression générale « d'avoir le temps » de « faire au mieux » n'est plus forcément aussi nette ici.

Enfin, le studio va se relocaliser, et quitter la capitale pour un coin de campagne lointain et plus tranquille. L'an dernier, quand j'expliquais à certains amis que la situation ici n'était plus « vivable », je pensais faire dans l'imagé, voir le métaphorique. Apparemment, le stress, la fatigue et la tension ont décidé que non, on était dans le constat clinique simple. D'où le déménagement en catastrophe, pour en éviter une nouvelle. On garde un pied à Paris, mais le plus gros du temps sera passé au vert, pour profiter un peu du calme et produire des textes bio et du JdR durable.

Voilà, maintenant vous savez tout. On se relance doucement, sans trop savoir si tout tiendra ni comment, mais avec toujours l'envie de sortir la fin de la gamme. L'équipe BadButa est toujours là. Le Chagar Enchaîné aussi. Et ça continue.

(1) Dans cette petite histoire, le « Nous » désignera François et Rafael, c'est à dire la partie « texte » de Bloodlust, aussi connu sous les surnoms de BadButa ou des Ludistes pour les lecteurs de notre vieux blog d'infos.

(2) Au mieux ça vous intéressera ; au pire, ça vous fera marrer et c'est toujours ça de gagné.

(3) Ajoutez à cela la mort de Nolife, second gros coup sur la tête de l'année, qui résonne encore pour nous.

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.



DESSINE MOI UN FIGURANT ! (par Rafael)

Ceci est un résumé d'une de mes méthodes pour créer un figurant quelconque sur le pouce pour un scénario. Ce n'est ni révolutionnaire ni particulièrement original, mais je me dis que cela peut aider certains meneurs débutants dans leur quête d'astuces pour se faciliter un peu la vie.

LES TROIS TRUCS

Une solution pour construire rapidement un figurant intéressant, est de se poser un défi en essayant de remplir un petit schéma simple : l'astuce des trois trucs. Vous allez simplement définir le figurant en trouvant trois idées, dans un ordre précis.

1 – Qui est-il ?

Le premier terme est simplissime, et correspond déjà au mécanisme de Bloodlust. Il faut simplement définir le figurant le plus clairement possible. Pas de complication ici. Trouvez simplement le terme précis qui décrit le rôle ou la position du figurant dans l'histoire, et le tour est joué.

Prenons quelques exemples qu'on réutilisera ensuite.

- *Une garde ; une barmaid ; un brigand ; un vendeur d'épices*

2 – Une précision visible

Là, vous allez donner un détail ou une précision sur le figurant. Le but est d'ajouter un peu de couleur au PNJ, pour que vos joueurs se souviennent de lui dans la masse des passants et des quidams divers.

- *Une garde ... agressive*
- *Une barmaid ... menteuse*
- *Un brigand ... malheureux*
- *Un vendeur d'épices ... amoureux de sa femme*

Ce détail, vous le montrerez aux joueurs. Le but n'est pas d'en faire un mystère, mais une caractéristique du figurant, et surtout, un composant de votre jeu. Vous ne jouerez pas de la même façon un figurant agressif, menteur, amoureux ou malheureux n'est-ce-pas ?

Avec l'élément (1), vous avez un PNJ de base, bateau, banal ; une silhouette en carton-pâte, qui tient sa position, tout juste. Avec l'élément (2), la précision, vous venez de lui ajouter un peu d'épaisseur.

3 – Une précision décalée

Sur ce dernier élément, ajoutez une précision inattendue, étrange, bizarre ou simplement sans rapport évident avec le figurant. Le but n'est pas de faire dans le burlesque ou le délirant : vous devez simplement trouver un truc un peu original, qui détone avec le PNJ de base.

Notez que cette précision ne sera pas forcément évidente comme le (2). Elle est aussi là pour vous aider à interpréter le figurant, mais cette fois, vous pouvez vous permettre un truc un peu plus planqué ou discret, pour gagner un peu de profondeur. De plus, si un joueur s'intéresse à lui, vous aurez déjà quelques éléments à proposer, sans devoir improviser directement. Pour trouver cette précision, vous pouvez vous appuyer sur l'un ou l'autre des éléments déjà posés, ou trouver quelque chose de totalement nouveau, tant que vous imaginez déjà une petite histoire pour lier la sauce.

- *Une garde agressive ... et veuve depuis peu.*

Au choix, vous avez une explication pour son agressivité (tristesse, solitude) ou pour son veuvage (si l'agressivité était là avant).

- *Une barmaid menteuse ... qui pique dans la caisse.*

Le genre de PNJ un peu folklo, qui amuse les PJs avec ses pitreries, jusqu'au moment où elle essaie de leur mettre ses vols sur le dos pour se dédouaner.

- *Un brigand malheureux ... avec une âme d'artiste.*

Improvisé en quatrième vitesse après un combat – presque une rencontre aléatoire – celui-ci a fini en protégé des PJs, qui l'ont forcé à se présenter devant un noble local pour devenir artiste officiel de sa cour. Quand les bourrins s'improvisent mécènes...

- *Un vendeur d'épices amoureux de sa femme ... mais qui la trompe sans cesse.*

Le style de figurant toujours sur ses gardes, à la fois méfiant, roublard, un peu malheureux et vicelard à la fois, qui va forcément attirer l'attention d'un PJ et se retrouver dans les ennuis jusqu'au cou. Testé deux fois en convention, repéré à chaque fois. Une fois par un Piorad obsédé ; l'autre fois par une Sekeker justicière. Deux destins assez différents...

ASTUCE : LE GENDER SWAP

Un petit conseil pour varier un peu vos interprétations de figurants : quand vous sortez un PNJ du chapeau, vérifiez rapidement si ça ne pourrait pas être amusant d'inverser le genre du personnage qui vous est venu en tête d'instinct.

Voyez juste si le fait de changer le sexe du figurant ne pourrait pas être amusant, utile sur le moment, ou juste intéressant par rapport au rôle précis du PNJ que vous improvisez.

Le but n'est pas forcément de jouer les SJW ou de combattre le patriarcat. Simplement, on a tous des schémas un peu secs et figés bien implantés dans la tête, et parfois, le simple fait de changer le sexe d'un figurant peut amener un vrai bonus au personnage. Ou juste une saveur un peu différente, sortant des habitudes, ce qui n'est déjà pas si mal.

Parfois cela ne changera presque rien au figurant, et cela n'influencera que les réactions des joueurs. Dans d'autres cas, cela modifiera complètement le figurant et son histoire. Mais dans tous les cas, cela modifiera votre roleplay et le style du PNJ tel que vous l'interprétez.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

C'EST PAS LA TAILLE QUI COMPTE (2/2 par François)

N°160 – 20 MARS 2019

Le Chagar enchaîné de la quinzaine, à l'heure et sans trop de prise de tête cette fois-ci. C'est bien ; ça repose.

Ce numéro fait suite à celui où l'on vous présentait Kut, la plus petite Arme au monde. On reste dans la thématique des « Armes qui ne paient pas de mine ».

Khailsan

L'histoire de Khailsan commence avec une jument monstrueuse capable de cracher de l'acide. Ce monstre dévastait la région de Mah'ien jusqu'à ce qu'un groupe de mercenaires la piège et la tue, non sans mal. Une Déesse s'incarna dans l'épée qui avait porté le coup fatal, alors qu'elle était encore plantée dans le ventre saturé d'acide du monstre.

L'Arme-Dieu ainsi créée a une aspect peu reluisant. Sa lame a été détruite par l'acide, ne laissant que deux centimètres d'acier tordu et une garde à moitié fondue. Seule la poignée est encore en bon état.

Khailsan a une personnalité tourmentée. Elle est convaincue d'être l'esprit de la jument monstrueuse, ayant survécu à la mort en se réfugiant dans le métal de l'épée. L'idée est plus que douteuse, Khailsan étant une Arme-majeure, avec une intelligence plus développée que celle de la monstresse, et elle n'a aucune mémoire de « sa vie d'avant ». Elle justifie tout cela en prétendant que l'intense souffrance qu'elle expérimentait continuellement dans son corps de chair et d'os – et d'acide – bridait son esprit, l'empêchant de fonctionner à cent pour cent de ses capacités... pas vraiment convainquant, mais c'est ce qu'elle croit. Qu'elle soit, en plus, capable de lancer des jets d'acide dévastateurs la conforte dans ses convictions.

Beaucoup d'Armes la prennent pour une tarée quand elle explique ses origines, ou la traitent comme une sous-merde en se disant que si elle a raison, cela veut dire qu'elle est une monstruosité indigne des « vraies » Armes-Dieux. Face à de telles réactions, d'autres Divinités auraient peut-être levé le pied sur l'histoire d'origine chelou. Après tout, la naissance d'une Arme n'est pas si importante que ça. C'est ce qui vient après qu'il l'est. Mais Khailsan est trop fière de se sentir différente. Elle continue donc à revendiquer être une « Arme-Monstre ».

Khailsan aime les Porteurs bizarres, les freaks. Elle est souvent portée par des Hysnatons bien moches ou des Sekekers salement balafrés. Elle a d'ailleurs des sympathies pour le Miroir du passé ou les tribus sekekers, sans pourtant jamais les rejoindre à plein temps. Elle est avide de défis et de combats difficiles, mais méprise la Loi du sang. Elle estime que les règles et interdits dénaturent la pureté du combat.

Khailsan, l'Arme-Monstre

Arme-Majeure – Puissance 3 (190 points)

Épée brisée en acier – Personnalité féminine

Style : Téméraire à l'excès et lunatique. Toujours prête à relever un défi, surtout pour une cause qui lui plaît.

Aspects : Frappe bourrine, Jauger un adversaire, Maîtrise des jets d'acide, Sens du combat

Pouvoirs : Destruction, Éclaboussure acide (DSI), Empathie animale, Jet d'acide (DSD)

Motivation majeure : Toujours chercher le danger, ne jamais se reposer.

Weelma, Trompe-la-mort

Weelma est une sekeker hysnaton troll. Elle fait un mètre trente de haut, pour quatre-vingt kilos de muscles noueux, couverte d'un quantité obscène de cicatrices et borgne par dessus le marché. Je vous laisse imaginer à quel point Khailsan est contente.

Côté névrose, Weelma vit pour défier le Néant. Toutes les occasions lui sont bonnes pour se mettre mortellement en danger et prouver à tous qu'elle est la survivante ultime. Si d'autres meurent alors qu'elle survit, c'est encore mieux..

Quand Weelma est devenue Porteuse, la Première de sa tribu l'a « subtilement » encouragée à partir à l'aventure, craignant – à juste titre – que la présence de Khailsan la rende encore plus incontrôlable. Weelma est accompagnée d'une poignée de jeunes Sekekers, des timbrées qui l'idolâtrèrent et l'imitent dans toutes ses prises de risque.

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

N°161 - 3 AVRIL 2019

La foire aux bestiaux est un modèle de Chagar rapide, consacré à quelques bestioles typiques d'une région ou d'une autre.

FOIRE AUX BESTIAUX - LA NATION (par Rafael)

Premier numéro de la foire, et première région, avec un petit coup d'œil sur l'Ouest et les cités blanches. Notons que nous ne parlerons pas des esclaves dans cet article, ce qui évitera une discussion gênante sur le statut – humain ou non – des-dits esclaves. Toutes nos excuses aux fiers éleveurs de « bétail » qui seraient vexés par notre décision.

LE SINGE À PLUMETS

Les origines de l'espèce ne sont pas très claires, mais on estime qu'elle doit être native des jungles gadhares, et probablement de l'Étouffante. La race actuelle n'a, de toutes manières, plus grand chose à voir avec celle d'origine, tant on a manipulé ces bêtes. La sélection et la reproduction ont déjà fait beaucoup pour rendre l'animal plus petit et plus élégant. Aujourd'hui, on pense que le singe à plumets typique fait 40 à 50 cm de haut, pour environ 4 à 6 kilo selon sa musculature. Le pelage est coloré, dans toute une gamme de teintes, mais toujours marqué par cinq traits distinctifs :

- Les plumets de poils hérissés sur le côté de la tête
- Les « moustaches » décorant les joues et tombant sous le menton
- La crête dorsale, de l'arrière du crâne jusqu'à la moitié de la queue
- Le panache épais en bout de queue
- Les « chausse » décorant les mollets, et parfois le dessus des pieds

Les singes à plumets ont aussi été beaucoup modifiés par la consommation d'épices. Il faut dire que la biologie de l'animal, très proche de celle de l'homme, en fait un sujet de test idéal. Il hante donc l'univers des laboratoires épiciers depuis des siècles, véritable composant de la panoplie, au même titre que la cornue, le pilon ou l'alambic. Cela eut deux conséquences tout à fait inattendues.

Pour commencer, l'animal se mit, à force de mélanges de drogues étranges, à développer des nuances de pelage assez peu naturelles : vert pâle, rose fluo, bleu électrique, rouge éclatant. Si cela laissait les épiciers de marbre, cela attira l'attention de leurs filles. Le plumet – son surnom commun chez les « fans » – devint un animal courant au bras de demoiselles de la haute société. Le fait que l'animal développe vite une relation exclusive et jalouse avec sa maîtresse, criant et mordant tout inconnu s'approchant trop près était, en passant, un gros avantage du point de vue des parents inquiets.

Puis un autre public s'intéressa à l'animal : les gardiens de la route. On finit en effet par s'apercevoir que les plumets étaient devenus, à force d'exposition aux drogues, de véritables petits junkies. Doté d'un flair animal assez efficace, le plumet devient redoublement précis quand il s'agit d'épice, et bien plus malin et vicieux qu'un chien ne pourrait espérer l'être. Les gardiens de la route, protecteurs des épices, de la culture batranobanes et des marges bénéficiaires de la guilde, opèrent donc toujours un plumet sur l'épaule, et bien malin qui pourra dire qui est le plus shooté de deux.

LE SIFFLEUR ACCORDÉ

Le siffleur est un oiseau originaire des forêts du nord de la Nation, où il vit à l'état sauvage, dans certaines zones de plus en plus reculées. La mode de posséder un siffleur revenant régulièrement dans les cités blanches, la race a été chassée à outrance. Il faut dire que son chant, déjà superbe sur une bête sauvage, devient réellement féérique une fois l'animal entraîné, ou « accordé » comme le disent les amateurs.

Le siffleur est une bête assez fine de 25 à 30 centimètres de long sans la queue, au plumage noir luisant. Sa tête est marquée d'un masque bleu, couvrant la face chez la femelle et presque toute la tête chez le mâle. À la saison des amours, le mâle développe une queue rouge aussi éclatante que massive, pouvant atteindre jusqu'à trois fois sa longueur (50 à 90 cm). Si la queue est utile pour la parade nuptiale, elle l'encombre considérablement pour la chasse, faisant de la période des amours une période de jeûne, et malheureusement pour lui, la saison de la chasse au siffleur chez les humains.

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.



Capturé, le siffleur mâle est confié à un éleveur qui se charge de l'entraîner, ce qui avec cette race requiert un certain talent. En effet, le siffleur est capable de reproduire avec précision certains sons d'instruments de musique, ce qui fait de lui une bête de cour étonnante et recherchée. Mais il est aussi doté d'une caractère de cochon et d'une incapacité totale à comprendre la menace ou la punition, ce qui fait de lui un élève exécration. Beaucoup d'accordeurs – éleveurs de siffleurs – comparent leur travail à celui d'un maître de musique dans une grande famille : devoir enseigner un talent complexe et exigeant à un élève rétif et qui ne vous craint absolument pas.

Le jeu en vaut pourtant la chandelle, car un siffleur accordé est une véritable merveille, qui vaut son pesant d'or et d'épices. En effet, la bête entraînée à reproduire un instrument se met à « jouer » de sa voix comme un virtuose, produisant des compositions d'un naturel et d'une originalité sans pareil. Les riches amateurs négocient les bêtes de vraies petites fortunes, se les échangent parfois, et entretiennent un marché secret des meilleurs accordeurs et bêtes.

Aucun élevage n'existe en revanche, car les siffleurs nés en captivité n'ont apparemment aucun talent. Et croyez-moi, tout à été tenté – sans succès – tant les sommes en jeu sont élevées. Les siffleurs sont donc toujours d'origine sauvage, et les chasseurs doivent aller de plus en plus loin dans les bois du nord pour les capturer.

LES PATAUDS DES FEUX

Cet étrange bête est assez difficile à décrire, puisqu'elle tient autant du chien que de l'ours. Ajoutez à cela un peu de l'allure détendue et navrante d'un vieil oncle alcoolique à la fin d'un repas des familles, et l'air perdu d'un gosse ayant goûté un peu de la vieille gnôle de tonton...

Plus simplement, le pataud ressemble à un chien d'un mètre de long, auquel s'ajoute une queue préhensile de quatre-vingt centimètres, le tout pesant environ vingt-cinq kilos et sentant assez fort. La tête relève de l'ours – en plus sympa – et du chat – en plus couillon – et rappelle bizarrement la loutre, ce qui est amusant quand on sait que le pataud a une sainte horreur de l'eau, ce qui explique en partie l'odeur évoquée plus haut.

L'animal est originaire des zones boisées de l'Hélés, mais a dû composer avec les dégâts fait par les humains quand ils ont commencé à exploiter la région. Les patauds voyant leur espace de vie se réduire peu à peu, ont décidé de s'adapter, et sont simplement venus s'installer chez leurs nouveaux voisins à deux pattes.

D'abord étonnés, les hommes se sont vite habitués, puis ont commencé à nourrir les patauds. Puisqu'il y avait déjà une gamelle pour les chiens, ils en ont simplement rajouté une pour le petit nouveau. Le fait que l'animal ne serve presque à rien n'eut pas l'air de déranger grand monde, et on finit par s'habituer à sa présence, le plus naturellement du monde.

En fait, le pataud a une présence assez tranquillissante, et on a du mal à franchement s'énerver à côté de lui, pendant qu'on lui gratte négligemment la tête – il préfère derrière les oreilles, juste là, à gauche, voilà. De là à penser qu'il dispose de capacité « étranges » il n'y a qu'un pas, et quelqu'un l'aurait sûrement déjà fait, sans ce regard un peu perdu, si calme, si... tu veux un sucre mon gros pépère ?

En fait, les patauds ne sont pas tout à fait inutiles, car ils font office de chien de garde l'air de rien. Les gens mal intentionnés rodant autour des fermes où vit un pataud ont tendance à changer de cible, pris d'un doute subit, d'un frisson bizarre ou d'une vague inquiétude inexplicable. Cela reste insuffisant pour les vraies menaces, les vraies dangers du genre Sekekors ou Porteurs en maraude, mais pour le tout-venant, ça suffit et c'est déjà bien utile.

Notons enfin que les chats détestent franchement les patauds, et les évitent autant que possible. La présence de parasites inutiles infestant les fermes et se prélassant, logés et nourris sans fournir le moindre travail, ne les dérange pas réellement. Mais disons que normalement c'est LEUR boulot !



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

UN GENTIL MONSIEUR SANS HISTOIRE (par François)

C'EST L'HISTOIRE D'UN MEC

N°162 – 17 AVRIL 2019

Encore un numéro un peu compliqué à réaliser, dans une ambiance très camping – déménagement en cours oblige – et avec une équipe en loque. Mais tout va bien, et l'aventure continue. Le défi, ça va être de gérer le déménagement sans interruption, bug de mise en ligne, ou retard intempestif.

Maître Ansel Aubépin est un professeur d'université, officiant dans un quartier universitaire de Pôle. Cet homme entre deux âges, un peu rondouillard, est spécialiste en rhétorique, discours et études abstraites. Son abord débonnaire met les étudiants en confiance et ses réparties cinglantes calment rapidement les trublions.

Si ses cours de rhétorique sont assez prisés, sa classe d'études abstraites en revanche attire moins de monde. Il y traite essentiellement du Néant, des liens humains et du cycle des réincarnations. Ces sujets le fascinent au plus haut point et il les étudie maintenant depuis plusieurs décennies, ce qui fait de lui une pointure en la matière. Mais il pousse la réflexion plus loin – nettement plus en fait – que ce qui intéresse le commun des étudiants.

Maître Aubépin est également ce qu'on peut appeler un polard forcené. Pour lui rien au monde ne peut surpasser Pôle, et la fierté qu'il ressent à être un habitant de la cité d'albâtre est démesurée. Il appelle ça « sa polarditude ». Il est loin d'être le seul à faire montre d'un tel sentiment, mais chez lui on atteint des sommets. C'est d'ailleurs un sujet qu'il aborde très souvent dans ses cours de rhétoriques. Il essaie simplement de cacher aux gens qu'il est en fait un véritable intégriste, obsédé par ses croyances à un point difficilement imaginable. Les gens le trouvent passionné – parfois un peu exalté ou excité – mais il sait rester dans les limites du raisonnable, au moins en apparence.

La polarditude de maître Aubépin se retrouve également dans sa manière d'approcher ses études abstraites. Pour lui un polard est « lié » à la cité au sens fort du terme, celui qui signifie « un lien qui protège contre le Néant ». De ce fait il est convaincu que les polards – les vrais – se réincarnent toujours à Pôle et n'ont pas à craindre le Néant tant qu'ils restent fidèles à la grande cité.

SA VOCATION

En étudiant les porteurs d'Armes et les rapports qu'ils entretiennent avec leur Dieu, maître Aubépin a réalisé quelque chose. Cette relation est tellement forte, tellement exigeante, qu'elle ne peut que détruire petit à petit les autres liens du Porteur, le vouant irrémédiablement au Néant après quelques mois ou années de cohabitation.

Alors, s'il s'agit des liens du-dit Porteur avec sa tantine âgée, ses potes d'enfance, ou un amant, franchement maître Aubépin s'en tamponne le coquillard. Mais qu'une Arme-Dieu vienne se dresser entre une belle âme polienne et sa cité – le seul vrai lien qui compte – cela est inadmissible ! Maître Ansel Aubépin ne saurait le tolérer ! Ah ça non !

C'est d'ailleurs pour cela que maître Aubépin est un tueur de Porteur.

Oui, vous avez bien lu... le p'tit gros plus tout jeune en robes de prof est un tueur en série. Il a déjà provoqué la mort de plusieurs Porteurs, il est encore en vie, personne ne le soupçonne. Conclusion : il est plutôt efficace.

Bien évidemment maître Aubépin ne s'en prend pas à n'importe qui. Si vous avez bien suivi, vous savez déjà quelles sont ses cibles. Il ne vise que des Dérigions de Pôle qui sont porteur d'Arme depuis suffisamment peu de temps pour que leur lien avec la capitale puisse encore être sauvé. En les tuant « à temps », maître Aubépin leur évite le Néant et s'assure qu'ils se réincarneront à Pôle.

Quelle grandeur d'âme !

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.



MODUS OPERANDI

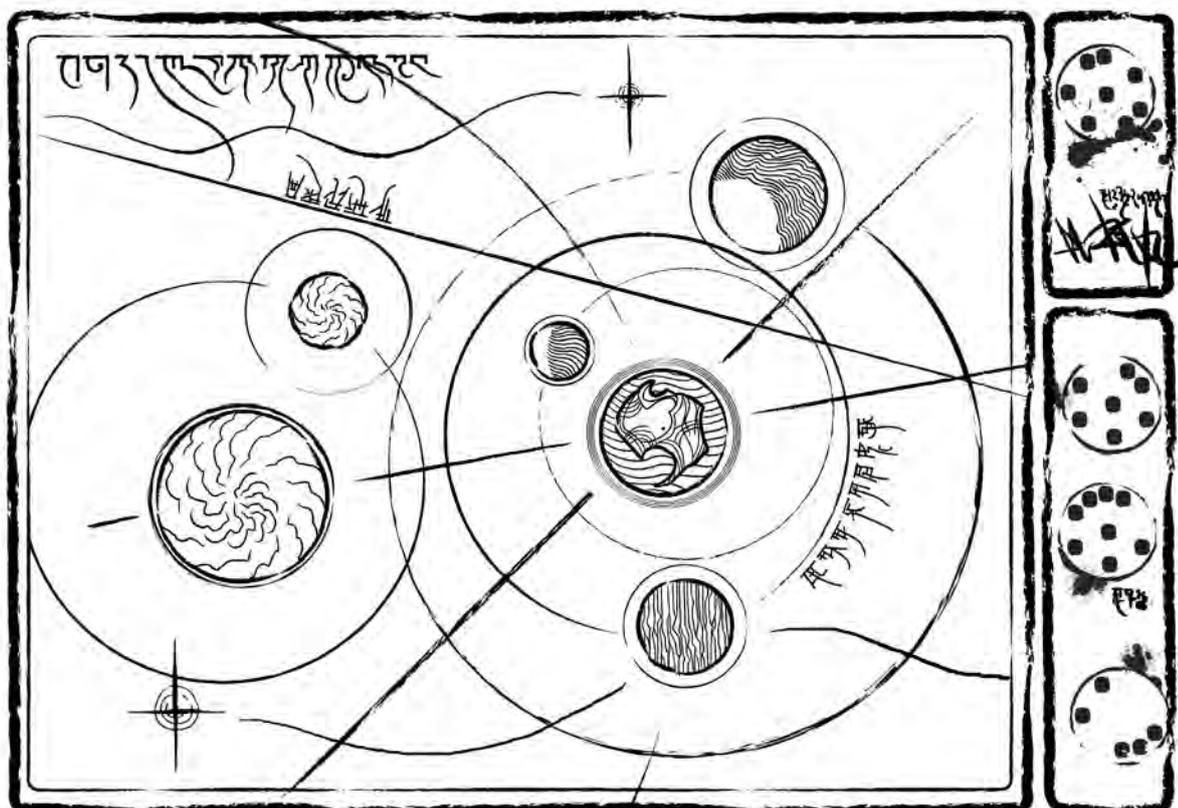
Sans surprise, maître Aubépin ne sait pas se battre. Aucune chance donc qu'il attaque un Porteur en face. Ce ne serait, de surcroît, pas très discret. Il utilise donc des méthodes détournées pour arriver à ses fins. Ses trois outils de prédilection sont la manipulation, les accidents et les épices⁽¹⁾.

Maître Aubépin est un très bon orateur et un fin psychologue. Il sait manipuler son prochain et a bien compris que les porteurs d'Armes suscitent beaucoup de sentiments négatifs. C'est sa méthode de prédilection : il tisse une toile de zizanie, jalousie, convoitise – vous voyez le tableau – autour de sa cible afin de s'assurer qu'elle meure empoisonnée, assassinée ou défiée par plus fort qu'elle.

Dernièrement il a ainsi manipulé plusieurs personnes dans l'entourage d'un porteur d'Arme afin qu'elles le poussent à défier Tibaud Brise-Muraille (cf. *Métal* page 363) pour relever un pari. Le pauvre Porteur a tenu un peu moins de dix secondes dans l'arène. Bien entendu quand il agit de la sorte, maître Aubépin évite d'encourager un « vrai Polard » à devenir Porteur à la place du Porteur qu'il vient « d'assassiner ». Par deux fois déjà, il a fait mourir un Porteur pour voir l'Arme aussitôt ramassée par un autre Polard. Ce genre de malchance lui brise le cœur à chaque fois.

Quand la manipulation des proches et ennemis du Porteur ne marche pas, maître Aubépin essaie d'organiser un malheureux accident. Le plus souvent il prend son temps, manipule et paie des personnes qui n'ont aucune idée de ce qui se passe, de manière à amener le Porteur dans une situation catastrophique dont il ne pourra pas réchapper. Il lui arrive aussi parfois de profiter d'une occasion qui se présente d'elle-même, mais il sait que cela peut être très risqué. Sa plus grande fierté en la matière est d'avoir provoqué la chute d'une Porteuse et de son Arme-Dieu d'une terrasse du pont Cent-Provinces. Savoir l'Arme au fond de l'eau, là où elle ne pourra plus nuire à aucun Dérigion le met en joie.

Maître Aubépin s'y connaît assez bien en épices récréatives, ayant été en son temps un étudiant bien débauché. Il s'est calmé en devenant enseignant, mais n'a pas perdu ses connaissances. Il est en particulier très au fait des « mélanges à ne pas faire » et des mauvaises pratiques à éviter. Il a survécu à deux ou trois erreurs du genre et à vu mourir plusieurs de ses condisciples suite à des prises d'épice mal gérées. Il a encore des accointances avec plusieurs marchands d'épices récréatives, à qui il achète des épices plutôt inoffensives qui une fois mêlées comme il faut, peuvent provoquer des effets désagréables. Tout cela lui sert surtout pour faciliter ses plans de manipulation ou pour s'assurer du succès d'un accident. En général il évite de s'en remettre uniquement aux épices pour assassiner un Porteur. Pour cela il lui faudrait avoir accès à des substances beaucoup plus chères et dont la possession pourrait lui attirer des ennus.



(1) Et les coussins tassés en pointe.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°163 - 01 MAI 2019

Juste pour préciser, ce Chagar a été réalisé avant le mercredi 1er mai. Nous avons écrit ce numéro - et le suivant en fait - un peu en avance, histoire de ne pas rater de date pendant que nous démenageons. Au moment où le #163 paraît, nous sommes le nez dans les cartons, entourés de papier-bulle, et nageons dans les chips (ceux qui ne se mangent pas, malheureusement).

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.



SURVIVRE SANS ÉPICES (par Rafael - 1/2)

Sur Tanæphis, il n'y a pas de problème sans solution. Un mal de tête, une rage de dents, un membre arraché par un monstre : il y a forcément un épice pour ça, n'est-ce pas ? Oui, en effet. Sauf que le péquin moyen pourrait avoir quelques soucis avec cette solution de facilité : le prix (ça coûte les yeux de la tête), la complexité (ça se fume, ça se mâche ou ça s'avale ?) et la distance (les épices sont faciles à trouver à l'ouest, mais rares à l'est, et donc, retour au problème n°1).

Voici donc un petit survol des médecines du continent, faction par faction, et des pharmacopées qui vont avec chacune.

LES DÉRIGIONS

La médecine dérigitone est la base commune de beaucoup de médecines modernes du continent, au moins dans les zones civilisées.

Les Dérigitons maîtrisent depuis longtemps l'usage médicinale des plantes et les mélanges de base. La chirurgie est connue, et l'usage d'épices pour les soins et l'anesthésie sont bien au point. Les universités ont établi un catalogue assez complet des maladies et des observations anatomiques basiques et médianes, et continuent leur travail. Grâce à tout cela, la recherche de diagnostic est au point, et on meurt rarement sans traitement ni recours, aussi longtemps qu'on peut payer un médecin qualifié - et c'est souvent là que ça coïncide...

Le plus grand apport à l'art médical reste sans doute la notion d'hygiène, que les dérigitons ont fixé depuis l'an 600, et observent scrupuleusement. C'est une nécessité absolue, dans une cité aussi gigantesque - et fermée - que Pôle. La propreté des quartiers est essentielle, et on juge souvent de l'état d'un secteur à sa simple hygiène. Si une zone ne s'occupe plus correctement du nettoyage, du retrait des ordures, de l'entretien basique des rues, c'est que les choses vont très mal et ne vont pas tarder à tourner pire. Il existe peu de coins intrinsèquement sales à Pôle, et cela suffit souvent à les définir comme des quartiers « perdus ».

Médicalement, la vie devrait être assez cool à Pôle, s'il n'y avait un souci : l'approvisionnement. Tout ce qu'on vient de décrire, ce sont des connaissances ; mais côté pratique, ça pêche un peu. C'est très bien de savoir que la fièvre de Sornom se soigne à la décoction de fleurs de chevrier mauve. Une tisane, et c'est fini ! Sauf que le chevrier, surtout le mauve, ça pousse en terres voroziones. Et on importe moins ce genre de truc, depuis quelques temps. Du coup, la médecine est efficace, voire très efficace, si on peut se l'offrir. La santé, sur la durée, est directement liée à votre porte monnaie, ou aux amis qui vous soutiennent.

Gros point positif, tout de même : la route des épices, qui relie Pôle et la Nation. Ajoutez à cela la présence d'un véritable quartier batra en ville - la petite Durville - et vous avez l'un des accès les plus faciles à l'épice hors de la Nation. D'autant que les expats qui peuplent la petite Durville font profiter de leur expertise sur le sujet - contre rémunération, évidemment. C'est d'ailleurs là que le truc boucle un peu sur lui-même : cette solution aussi, coûte les yeux de la tête. En bref, le secret de la santé : de l'hygiène, du bon air, un peu d'exercice... et de la thune. Un max de thune.

LES VOROZIONS

Vous vous en doutez, les Vorozions ont mis au point leur médecine en s'appuyant sur la médecine dérigitone. Ils examinèrent chaque grand traité soigneusement, avant de monter la table pour chier entre les pages, puis de se torcher avec l'index.

Oui, c'est con, contre-productif, parfaitement insensé, mais si vous pensez que l'âme humaine et la propagande sont à ça près, vous vous fourrez le doigt dans l'œil. Et cela, selon le traité d'optique du Professeur Montins, c'est une mauvaise idée. Mais les Vorozions s'en fichent, puisque c'est écrit par un Dérigiton...

Cela donne une médecine ayant fait un bond brutal en arrière, mais bossant à partir de « restes » de ses connaissances passées. Les médecins de l'Hégémone essaient de réinventer petit à petit une médecine cohérente, sans copier les solutions dérigoines, ce qui est assez compliqué quand ce sont PRÉCISÉMENT celles qui marchent.

Il y a plusieurs solutions pour « découvrir » un remède, mais le plus courant est simplement de copier la vieille méthode tout en compliquant les choses. Prenons un exemple simple (au moins au départ) :

- Besoin d'un remède pour les fièvres, les douleurs et les céphalées ? Prenez un peu d'écorces de saules, ou bien une bouillie de reine-des-prés⁽¹⁾ !
- Oups, non, pardon, c'est la solution dérigoine. C'est interdit. Ou plutôt, ça ne marche pas, c'est un solution décadente, anti-hégémonique et sûrement perverse !
- La vraie solution, la bonne ? Une décoction d'écorces de saules ET de reine-des-prés, réduite dans une alambic de bronze clair, macéré dans un alcool de pomme, et sucrée au miel, à six part le litre. Matin, midi, et soir. Et pas de lumière sur la plaie jusqu'à complète rémission. Comment ça « y'a pas de plaie » ?

Vous voyez le topo ? Ce genre de logique a propulsé la médecine vorozione sur le terrain de l'expérimentation échevelée, avec quelques conséquences... amusantes. Déjà, personne ne s'étonne plus des solutions proposées, aussi bizarres soit-elles. Chaque médecin ou chaque « école » a ainsi son propre style, plus ou moins délirant, artistique ou technique.

La dernière mode à ce sujet, est l'usage de traitements physiques à tout bout de champ, pour « remettre le corps en équilibre ». Ainsi, pour un rhume ou des règles douloureuses, vous pourrez vous voir prescrire au choix : une saignée, un rasage complet des cheveux, un bain de sels, un bain de selles, ou un régime exclusivement à base de viande de porc pour la semaine complète. Pour ce dernier traitement, je vous parie que le médecin et le boucher local sont cousins, ou un truc du genre.

Au milieu de ce fatras, se cache en général un ou deux principes actifs. Les patients ne pouvant pas faire la différence entre le médicament et le décorum, doivent avaler le tout et se fier au médecin. Quelques charlatans, ordures et autres homéopathes abusent évidemment de la situation, vendant à prix d'or de fausses médecines plus ou moins dangereuses. La création d'un « conseil » médical de l'Hégémone aiderait sûrement à réguler tout cela, mais ça n'en prend pas le chemin. En fait, les guildes semblent bien plus concernées, mais c'est peut-être davantage pour les profits à réaliser dans ce domaine.

LES BATRANOBANS

Bah non ! On avait dit... C'était sur les autres, non ? On saute pas les batras ? Ah non, en fait. Ils ont les épices, c'est vrai, mais on peut causer un peu de l'aspect médecine de la chose.

Disons simplement que les Batranobans sont assez semblables aux Dérigoins. C'est tout à fait logique en fait, puisqu'ils furent longtemps membres de l'Empire, et ont même participé à la création du corpus médical moderne.

Il y a tout même quelques différences à noter, histoire d'être tout à fait complet :

- En matière de chirurgie, l'Ouest a fait quelques-unes des grandes avancées médicales et des meilleurs recherches. En cela, il fut aidé par un respect tout relatif de la « machine humaine » dès qu'il s'agit d'un corps d'esclave.
- La facilité d'accès aux épices fait que beaucoup de solutions « alternatives » sont totalement négligées. Les décoctions naturelles, évidemment, sont presque oubliées ici, mais c'est aussi le cas des thérapies de soins, des traitements à long terme, et de tout ce qui, en fait, ne relève pas de la mécanique du corps ou des traitements par le biais des épices ou du scalpel.
- Conséquence logique du point précédent, la différence de traitement en fonction de la richesse est bien pire qu'à Pôle. Le petit peuple pòlard, peut avoir l'impression que les nobles se soucient de lui. La noblesse dérigoine réagit souvent à une épidémie en envoyant des médecins dans le quartier menacé pour aider et traiter l'urgence. C'est bon pour la ville, et ça fait du bien à l'image. Dans la Nation, les Bathras feront de même si le village est essentiel pour leur business, ou s'il y a des artisans nécessaires. Sinon, un corps de cavaliers armés, un massacre, un incendie général et c'est réglé.

(1) En gros, de l'aspirine.

ET DONC, DANS LE PROCHAIN :

Les Piorads

Les Thunks

Les Gadhars

Les Sekekers



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°164 - 15 MAI 2019

[Mode automatique / Rapport]

L'équipe BadButa est toujours portée disparue après une avalanche de cartons, derrière des meubles démontés ou sous un tas de machins mal étiquetés à trier.

Le machin automatique chargé de poster ce Chagar vous saluerait bien, mais il n'est ni poli ni sympa. Juste automatique. Il vous file le #164 à l'heure, et c'est déjà bien gentil de sa part.

[Mode automatique / fin de transmission]

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.



SURVIVRE SANS ÉPICES (par Rafael - 2/2)

On continue notre exploration de la science médicale du continent, avec cette semaine, les zones où justement on ne voit pas DU TOUT ça comme une science.

LES PIORADS

La médecine est l'un des domaines de connaissance du Nord réservé aux femmes. Ce n'est pas du sexisme – il y a quelques gars qui exercent dans le domaine sans aucun soucis – mais plutôt une question d'opportunité. Les femmes se chargeant de l'éducation et des soins mêmes sont confrontées à toute sorte de bobos, maladies et soucis divers. À force de gérer les nez qui coulent et les genoux qui saignent, elles acquièrent un savoir-faire tout à fait applicable à des trucs plus graves. La seule différence entre un bobo et une blessure au combat, au fond, c'est que le gosse fait à présent 1m90, qu'il se croit indispensable, et qu'il réclame de la gnôle contre la douleur.

La médecine piorade est donc un ensemble complexe et assez complet de recettes, tours et astuces, échangés entre femmes tout au long de leurs vies. Cela fait des Piorads un peuple composé pour presque moitié de « généralistes » plutôt compétentes. Les soigneuses douées se spécialisent parfois, ne faisant plus que cela de leur temps, et deviennent de vrais atouts pour leur bänd. La médecine de combat est bien maîtrisée, et la chirurgie de base est au point, mais reste un peu limitée par deux facteurs. L'hygiène est un problème bien-sûr – c'est un truc de civilisé dont l'importance est totalement sous-évaluée – mais c'est surtout l'alcool qui pose un souci. C'est en effet l'anesthésique de base de la médecine piorade, ce qui provoque de gros soucis d'hémorragies⁽¹⁾ lors des opérations. Cela fait que les royaumes considèrent comme « perdus » pas mal de soldats blessés qui survivraient sûrement dans les zones plus évoluées, et que certaines opérations très faisables ailleurs sont ici perdues d'avance. À vrai dire, c'est peut-être un peu pour ça que les Piorads n'ont pas encore mis le reste du continent à feu et à sang. Comme quoi la bière à 15°, ça a du bon...

En parlant tisane : si les Piorads négligent un peu les épices, à part comme butin ou comme machins récréatifs, ils sont assez doués pour ce qui est des plantes médicinales. L'herbier du Nord est complet, détaillé, varié et efficace. Contrairement aux traités du centre, les connaissances de pharmacopée sont totalement orales et empiriques, mais ça n'empêche pas que ça marche, surtout quand plus de la moitié des gens s'y connaissent au moins un peu.

LES THUNKS

Bon, ne leur dites pas que c'est moi qui vous l'ai dit, mais les Piorads et les Thunks, côté médecine, c'est presque pareil. Normalement, là, je viens de me mettre à dos les fans de Piorads et les amateurs de Thunks, et j'ai une guerre sur le dos dans les cinq minutes. Pourtant, les deux médecines sont assez proches pour qu'on puisse confondre un pansement thunk et un emplâtre piorad, et les quatre-cinquième des remèdes de l'un se retrouvent chez l'autre. Logique quand on sait qu'ils bossent à partir de la même pharmacopée, mais dur à avaler dans un camp comme dans l'autre.

Au chapitre des différences, on notera tout de même le côté « genré » de la médecine, ce qui est logique puisque que les hommes thunks s'occupent tout autant des enfants que les femmes. Différence aussi côté alcools et soucis liés, les Thunks ayant moins recourt aux gnôles diverses pour anesthésier, mais aussi en général.

Dernier point intéressant à connaître sur nos amis Thunks : ils sont globalement moins malade que les autres peuples. Ils ne sont pas insensibles aux maladies, ni immunisés à certaines ; ils tombent simplement moins malades, et se remettent plus vite des fièvres, infections ou virus communs. C'est injuste, un peu étonnant chez « ces petites créatures chétives » comme disent les Dérigions, mais que voulez-vous, c'est ainsi.

(1) L'alcool est une méthode d'anesthésie bourrine quoique efficace, mais qui fluidifie le sang, favorise les saignements et provoque des hémorragies. Et là, ce sont juste les soucis quand c'est le patient qui boit...

LES GADHARS

Je suis navré, mais vous le sentez venir, et j'y suis bien obligé : voilà encore un sujet impossible à traiter de manière normale pour les Gadhars. Du coup, pour me simplifier la vie à l'avenir, je rédige pour l'occasion un encart spécial vers lequel je renverrai systématiquement pour les articles transversaux, au moment où je causerai des Gadhars.

Le souci avec les Gadhars

Au fil des Chagars, nous avons rédigé de nombreux articles concernant un point de culture ou un autre. Dans beaucoup de cas, ce sont des articles « transversaux » abordant le même sujet chez toutes les factions de Tanæphis. Et là-dessus, soyons francs, les Gadhars sont particulièrement chiant.

Ces petits rigolos, avec leurs mille tribus, leurs mille bizarreries, leurs habitudes qui n'en sont pas et leurs traditions que personne ne suit, sont une mine d'exceptions, de cas particuliers, de manque de règles. En un mot : casse-couilles. Ah ben non, ça fait deux mots. Vous voyez ? Avec eux, rien ne marche jamais.

En gros, pour les articles transversaux chez les Gadhars, nous ne poserons que les « grandes lignes », en sachant que ce ne seront pas des règles – sauf si on le précise – et que rien ne sera jamais absolu et certain chez ces gens là – à moins précisément que ce soit le cas sur ce sujet-là.

Pour la médecine, les choses vont ici du primitif le plus complet – au fin fond des noirceurs – à l'expérimental plus ou moins maîtrisé – dans les comptoirs ou chez les tribus les plus structurées. Croyance, science, habitude et sagesse des anciens se partagent le terrain, et les méthodes les plus variées peuvent exister.

Une constante⁽¹⁾ toutefois, est l'usage très prépondérant de plantes pour soulager, traiter et presque tous les usages imaginables. Vous me direz que c'est le cas chez tout le monde, ce qui est vrai. Sauf qu'ici, le foisonnement de plantes diverses et variées qu'offre la jungle rend la constitution d'un herbier infaisable, et qu'il y a presque une pharmacopée par secteur. Ce n'est pas un hasard si les chasseurs de plants des épiciers passent autant de temps dans les jungles. Certaines de ces plantes, une fois croisées avec un épice, donneront naissance à de nouveaux remèdes ; d'autres seront inutilisables, refuseront de pousser hors des jungles, ou changeront totalement d'apparence. Les merveilles de la jungle n'appartiennent qu'à la jungle, comme disent les sages⁽²⁾.

LES SEKEKERS

Rien de particulier à dire sur la médecine Sekeker, si ce n'est qu'elle se résume à des solutions brutales à presque tous les soucis, et sans aucune notion de bien-être, de douleur ou de soulagement des séquelles. Quand on voit ce que les furies s'infligent volontairement, vous imaginez bien que ce n'est pas un rhume, une rougeur au cul ou une petite fièvre qui va les inquiéter.

Les soigneuses se chargent donc d'éviter les épidémies les plus graves, quitte à exiler les cas douteux. Elles surveillent les malades, amputent, cousent, rafistolent avec des grâces de vétérinaires traitant le bétail, seulement soucieuses de sauver les guerrières utiles à la tribu. On a déjà expliqué ici que les chirurgiennes Sekekers sont parmi les plus doués du continent, chacune ayant passé de longues heures à s'entraîner sur des prisonniers vivants, sans se préoccuper qu'ils le restent.

Cela leur donne compétence, expérience et tour de main, mais pour le « contact » avec les patients....

(1) Pour relativiser l'usage de ce mot, reportez-vous à l'encart en page 2 du Chagar 164. Vous voyez, ça marche...

(2) Le « sage » en l'occurrence s'appelle Barbin Tête-Molle et il est rabatteur pour le bordel « *Les perles noires de Taisha* » sur la terrasse des Écumes. On ne parle pas des mêmes merveilles dans ce cas-là, mais la phrase sonnait bien, alors...



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

FOIRE AUX BESTIAUX - L'HÉGÉMONE (par Rafael)

Deuxième numéro de la foire, et nouvelle région, avec un changement de côte et une promenade en terre vorozione. Préparez vos papiers, lissez vos moustaches, et rendons nous en zone hégémonique, où le moindre bidule sans importance peut devenir source de cauchemars administratifs sans fin.

N°165 - 29 MAI 12019

La foire aux bestiaux est un modèle de Chagar rapide, consacré à quelques bestioles typiques d'une région ou d'une autre.

Rapide et pratique. Vraiment.

LES CHIENS

Certaines personnes n'arrivent pas à se faire à l'ampleur de la haine que les Vorozions portent aux gens de Pôle. Ils imaginent comprendre, et ont une vague idée de ladite haine, mais ils ne font qu'effleurer le sujet. Voici un bel exemple à ce sujet : les Vorozions ont adopté le chien comme animal « favori » de l'Hégémone, et on fait de son élevage une fierté nationale, juste pour emmerder les Dérigions, amateurs connus de chats de toutes sortes. Cela peut paraître un peu idiot et mesquin, mais il faut bien l'avouer : en réalité, c'est totalement con.

Cela n'empêche pas les Vorozions de pousser « la culture du chien »⁽¹⁾ aussi loin que possible. On connaît les chiens de guerre, bel exemple de figure militaire, mais il existe des cas moins évidents. En fait, le mélange et la création de races est devenu un domaine spécifique, qui fait vivre une part de l'artisanat vorozion et passionne la populace.

Les deux domaines où cette manie est la plus évidente sont les guildes et les clubs.

Les établissements guildiens consacrés à l'élevage, l'entretien ou l'amusement des cabots sont chaque jour plus nombreux. C'est le grand conseil qui a provoqué cette situation, en soutenant leur installation par mille incitations légales et financières. D'ailleurs, on ne fait pas qu'aider les guildes : le simple fait pour un citoyen de posséder un chien est « bien vu » et soutenu par l'état. Chien de garde, de chasse, de berger ou d'agrément, il est presque toujours possible de profiter d'un chien pour obtenir une aide financière ou une facilité administrative. À Nerolazarevskaya, si vous êtes pauvre et que votre enfant est malade, il existe trois moyens légaux d'obtenir une aide de la ville. Si c'est votre chien, il y en a douze, et sept clubs sont prêts à vous soutenir. Rappelons que tout cela est parti d'une idée ridicule supposée « emmerder les pôlards ».

Les clubs sociaux consacrés aux chiens sont, comme d'habitude dans l'Est, autant une excuse pour se réunir et entretenir son réseau qu'un véritable sujet d'intérêt. Toutefois, le soutien de l'état a fait de ceux-là de vrais nœuds d'influence. Les gens d'importance se réunissent donc sous couvert d'intérêt pour les clébardes les plus improbables, jouent leurs petits jeux politiques, mais finissent par s'attacher au sujet. L'Hégémone est donc aujourd'hui le terrain de jeu de croisements, d'hybridations, de mélanges plus ou moins immoraux et bizarres, qui donnent de magnifiques résultats (cf. *Métal* page 176) mais aussi quelques ratages grandioses (cf. *Métal* page 383).

LA GLUME

Parler d'animal ici est sûrement exagéré mais comme personne ne sait trop ce qu'est la glume, ce n'est peut-être pas un trop mauvais endroit. Cette bestiole ressemble un peu à un champignon sans pied, un peu à une sangsue, et vaguement à un furoncle. Elle est aussi agréable à voir que les trois réunis, et tout aussi utile.

On la trouve dans les forêts de la côte de Versan, en Modaine, et en nombre plus réduit dans les vallées de l'Éyes. Les glumes naissent – ou poussent, à moins qu'elles ne germent ou pullulent – dans les frondaisons des arbres, où elles attendent leurs proies. La plupart du temps, il s'agit d'animaux de toutes sortes, auxquels elles s'attachent comme des sangsues. Selon l'animal, la glume reste de petite taille – deux ou trois centimètres de large sur un lièvre – ou se développe davantage – jusqu'à vingt centimètres sur un sanglier adulte.

(1) Oui, je sais qu'on dit « élevage ». Culture est ici au sens de domaine spécifique de connaissance et d'idée, comme la « culture de la route ». Je signale cela parce que l'expression est beaucoup utilisée par les Vorozions, et amuse énormément les Dérigions qui l'entendent. Une blague à la mode sous-entend que la « culture du chien » est une preuve de la stupidité des Vorhs, puisque leurs chiens sont apparemment plus cultivés qu'eux.

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.



POLAC, MON AMI

(Texte repris du LdB)

Originaire des Delinelles et du Haut-Vornay, le polac est

l'animal de trait par excellence.

Il est solide, puissant, obéissant et plus docile qu'une jeune épouse Bathras, quoique souvent moins décoratif. En plus de tout cela, il est assez résistant pour s'habituer à la plupart des milieux et bien trop stupide pour s'apercevoir du changement. Il est donc devenu une vision courante sur tout Tanæphis

Les Voroziens continuent pourtant de les exporter par caravanes entières, car l'animal se reproduit mal en dehors de ses terres d'origine. Même s'il est toujours possible d'obtenir de petits polacs à partir d'un couple, les rejetons s'affaiblissent peu à peu de génération en génération, et du sang neuf venu du pays devient nécessaire. Cela fait du polac un marché simple, rentable et toujours renouvelé. Ce coup de veine des Voroziens est le sujet de nombreuses suspicions. On a même parlé d'un mystérieux épice sauvage local, nécessaire à la bête. Une telle plante dans l'est serait une première, mais les rumeurs font rarement l'effort de la vraisemblance.

Le seul gros défaut du polac est son côté pétotard. Peu agile, lent de nature, il n'est pas très doué

pour se défendre ou se cacher.

Bizarrement, en cas de danger, il agit comme une chèvre. Il foncé droit devant lui ou essaie de trouver un refuge sur lequel grimper. Lorsqu'un troupeau entier prend peur, il vaut mieux fuir la maison sur laquelle il décide de se jeter.

Et je ne vous parle même pas de l'état de nerfs du pauvre berger de polac, seul au milieu d'un grand pré plat avec ses bêtes.

Sur les animaux, la glume se contente de téter un peu de sang, d'enfourer ses fibrilles dans la chair, et de se gorger doucement. La victime ne semble s'apercevoir de rien, jusqu'à ce que, six mois plus tard, la glume éclate dans un plop humide pour donner naissance à sa progéniture. Pendant que les petites glumes migrent vers les branches basses pour reprendre le cycle, l'animal meurt d'une plaie ouverte d'où s'écoule son sang.

La situation est plus ennuyeuse quand un humain est infecté, car la glume a alors deux effets inattendus. Pour commencer, la glume va pousser – jusqu'à une grosse quinzaine de centimètres – sans que le porteur ne s'aperçoivent de rien. Même la gêne pour s'habiller si la glume est mal placée pour certains mouvements, ou la simple présence de la bête sur une zone visible, sont ignorées par la victime. On a vu un patient dont une glume obstruait complètement un œil, et qui affirmait contre toute évidence y voir « parfaitement bien ».

Ce n'est pourtant pas l'effet le plus gênant : l'infecté se met soudain à ressentir les désirs et l'influence des lunes de façon bien plus intense, jusqu'à devenir à moitié fou. D'abord à peine perceptible, l'effet devient évident après quelques mois d'exposition, jusqu'à ce que l'individu soit incontrôlable. Ce n'est pas un vrai souci pour un voyageur accompagné, dont les amis vont voir la glume et la faire retirer. C'est plus gênant pour le voyageur solitaire, le charbonnier ou le berger isolé, ou l'infortuné promeneur infecté dans un endroit peu visible...

Infection de glume, un peu de mécanique

Le système est très simple. Lorsque la victime est infectée, cessez de prendre en compte les atténuations de désirs des mois lunaires. Puis à chaque nouveau mois, ajoutez les nouveaux désirs accrus, SANS RETIRER les modifications du mois précédent. Et ainsi de suite, jusqu'à explosion de la situation...

Exemple – Merline à les désirs suivants : *Connaissance 2 – Plaisir 3 – Pouvoir 2 Richesse 3 – Violence 1.*

Nous sommes au mois de la guerre et elle se retrouve infectée. Ses nouveaux désirs sont donc : Connaissance 2 – Plaisir 3 – Pouvoir 2 – Richesse 4 – Violence 2.

Mois suivant – Conquêtes – Conn. 2 – Plaisir 4 – Pouvoir 2 – Richesse 5 – Violence 3.

Mois suivant – Séparations – Conn. 2 – Plaisir 5 – Pouvoir 3 – Richesse 5 – Violence 3.

Etc., jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que le malheureux patient soit pris en charge.

Voilà le schéma. Les désirs montent sans cesse, ne baissent jamais, et la personne est de plus en plus incontrôlable. Notez que le retrait ou la destruction de la bête ne soigne rien, et ne fait qu'interrompre le processus. Les dégâts sont faits et restent en place.

Pour finir, un détail amusant. Il reste une méthode d'infection dont nous n'avons pas parlé. L'infection interne. Dans ce cas, le sujet, humain ou animal, avale la glume à l'état larvaire, sur une proie mal lavée, un fruit ou une plante cueillie sans soin. La glume se développe alors dans ses boyaux – ce qui lui convient très bien – hors de portée des regards... et des soins.

LE POLAC

Nous avons déjà largement assez parlé du polac, dans le bestiaire du livre de base (cf. page 353) et dans une colonne bonus (reproduite ci-contre pour vous rafraîchir la mémoire). Nous n'abordons donc la bête ici que pour remplir le quota des trois animaux prévus au cahier des charges de « La foire aux bestiaux ». C'est veule, oui, mais que voulez-vous, j'ai passé trop de temps sur cette saleté de glume.

C'est aussi une excellente occasion de replacer une illustration de la bête, et de rappeler une évidence aux meneurs distraits.

Amis meneur : si vous n'avez pas encore exploité le potentiel tragi-comique du polac, vous vous privez d'un rare plaisir. L'image d'une bête mi-chèvre mi-bœuf, six cent kilos de pure bêtise mâtinée de flemme et de curiosité stupide, est déjà parfaitement irrésistible. Ajoutez à cela le caractère peureux du polac, sa tendance à réagir de la pire manière au danger qui le guette – ou qu'il imagine – et vous obtenez un pur génie comique qui s'ignore.

Soyons clair : sur Tanæphis, et en l'absence de toute concurrence sérieuse, le Polac est définitivement le François Pignon du règne animal.



BLOODLUŠT

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LIEUX DE DÉSIRS - ARTICLE TECHNIQUE⁽¹⁾ (par François)

Ou : Utiliser les désirs pour décrire et animer facilement un lieu.

Ne nous voilons pas la face, à Bloodlušt les joueurs partent facilement dans tous les sens, tout ça pour satisfaire les désirs des personnages et les motivations des Armes. En fait, le côté « *Je fais n'importe quoi parce que mon perso a envie* », c'est vieux comme le JdR. Vous avez certainement tous en tête des souvenirs de scénarios qui ont complètement déraillé parce que les joueurs n'en ont fait qu'à leur tête, en justifiant ça par le background de leurs personnages.

Bloodlušt fait partie des jeux qui tentent de canaliser cette tendance par quelques bouts de règles, parce que ça colle avec l'ambiance de l'univers et que les parties sont plus intéressantes quand on accepte l'existence de ce comportement rôliste et qu'on s'en sert.

Je pourrais partir en mode « *vieux rôliste qui radote et raconte ses souvenirs de JdR* », mais ça serait chiant. On va plutôt discuter d'une manière d'utiliser les Désirs (et la propension des joueurs à vouloir les satisfaire) lors de la préparation d'une partie.

Laissons de côté le fait d'utiliser Désirs et Motivations pour créer l'amorce de l'aventure. C'est un sujet évident et qui a déjà été abordé en d'autres circonstances. L'idée serait plutôt d'utiliser les Désirs pour étoffer les lieux où se déroule la partie.

De base quand on crée un lieu, on en fait une description, voire un plan, on définit à quoi il sert dans le scénario et on liste les figurants. Prenons un exemple :

Une ferme fortifiée de maître Borgen, en bordure des Bois Grimault.

Description : un corps de ferme massif avec un étage, une grande étable, une porcherie, une grange, un potager, une petite forge et une tour de guet en bois. Le tout est entouré d'un mur d'enceinte en pierre.

Utilité dans le scénario : la ferme va servir de base arrière aux Porteurs pendant qu'ils traquent une bande de brigands composée de déserteurs de la légion et menée par une Arme de la Mort Carmin. Les personnages sont envoyés là par la milice rurale, avec un petit détachement de miliciens. Le patron de la ferme est le cousin du chef local de la milice, c'est pour cela qu'il a accepté d'héberger l'équipe.

Figurants (tous Vorozions, sauf indication contraire) :

Maître Alexandre Borgen (45 ans) - propriétaire de la ferme, rigide et procédurier, dur à la tâche et sans aucune empathie pour les gens - en général - qu'il considère comme des fainéants.

Sulfine Borgen (37 ans) - épouse d'Alexandre et comptable de l'exploitation. Méthodique et obsédée par son travail. Elle et Alexandre voient leur couple comme une association fructueuse où l'amour n'a rien à faire.

Taligie Borgen (19 ans) - fille aînée du couple. Grande et baraquée, elle s'occupe surtout du cheptel de la ferme. Elle partirait volontiers à l'aventure, mais ce n'est pas le genre de chose qu'elle s'imagine évoquer avec ses parents, ce qui n'a rien d'étonnant quand on voit leur tempérament.

Boran Borgen (17 ans) - le fils cadet du couple. Filou et champion du moindre effort. Il sait y faire pour convaincre ses parents qu'il ne tire pas au flanc.

Osgour Borgen (16 ans) - le benjamin de la fratrie. Il ressemble beaucoup à Boran, mais en très bête. Ses parents le considère comme une cause perdue.

Doldo (40 ans, métier de Gadhar) - biclassé forgeron/cuisinier. Bavard et rigolard. Le seul avec qui Alexandre se déride un peu.

Iptidine (41 ans) - l'épouse de Doldo. Assistante et confidente de Sulfine.

Apter et Langelion (20 et 26 ans, always) - un couple de chasseurs qui vendent leur gibier à la ferme.

(1) Prix de Lausanne de l'aide de jeu technique au titre le plus inutilement pute-à-clics 2019.

N°166 - 12 JUIN 2019

Chaque quinzaine, la question que se pose la foule anxieuse rassemblée devant les locaux du Chagar, est de savoir si nous aurons eu un coup d'inspiration pour l'édito...

Bha là, non, par exemple.

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.



Ajoutons à cela une quinzaine d'ouvriers/ouvrières agricoles entre 12 et 50 ans (à détailler au besoin).

En marge de l'aventure elle-même il y a des chances que les joueurs aient envie d'interagir avec ces figurants, histoire de s'amuser et de « jouer les désirs de leurs persos ». Plutôt que d'être pris par surprise par leurs idées, vous pouvez définir des accroches correspondant à chaque désir. Cela peut canaliser les joueurs vers des sujets auxquels vous avez déjà réfléchi, et qui pourraient même être utiles pour l'aventure.

Pour optimiser les chances que ces accroches puissent servir, ne donnez pas trop de détails, voire même posez des alternatives entre lesquelles vous choisirez au dernier moment. Bref, dotez vous d'aides à l'improvisation plutôt que de bouts de scénarios trop structurés.

Voyons ce que ça pourrait donner pour la ferme de maître Borgen :

Connaissance -

Un des habitants de la ferme est une fouine de premier ordre. Il connaît les va-et-vient de tout le monde. Les nouveaux venus sont une bonne occasion d'apprendre de nouveaux petits secrets.

Plaisir -

Malgré toute sa filouterie Boran est encore puceau, contrairement à son petit frère. C'est une grosse source de frustration.

Pouvoir -

La ferme est bien gérée, grâce à la bonne entente entre Alexandre, Sulfine, Doldo et Iptidine. Si cet équilibre était rompu cela pourrait être catastrophique.

Richesse -

Quelqu'un cache un petit magot dans un recoin de la porcherie. Ca serait pas de chance qu'un cochon le trouve et se mette à chier des pièces.

Violence -

Osgour se verrait bien porteur d'Arme. Comment gérer ses tentatives, bien foireuses, de trucider un personnage ? Même si ses parents ne l'aiment pas plus que ça, ce ne serait pas poli de le dessouder.

UN AUTRE EXEMPLE ?

Cette méthode peut aussi être pratique quand vous devez improviser un lieu. Réfléchissez à comment ce lieu peut interagir avec les joueurs en fonction des Désirs.

Besoin d'une auberge créée sur le pouce, ça peut donner cela :

La cruche à mémé

Auberge tenue par Mémé Irène Dašta, qu'elle tient avec ses trois fils, ses brus et les petits enfants.

Connaissance : la plupart des rumeurs entendues ici sont fausses (un vrai repaire de mytho).

Plaisir : la bouffe est fade mais copieuse.

Richesse : La cave contient deux tonneaux d'un vin très cher. Mémé n'a pas idée de sa valeur.

Pouvoir : Mémé n'est plus toute jeune. Les fils se demandent qui va hériter.

Violence : Au moindre signe de castagne, l'auberge se vide en un éclair.

Au final, cette aide de jeu n'invente rien d'extravagant. Il s'agit juste de s'inspirer des mécaniques du sandbox, ou de celui des quêtes secondaires dans les jeux vidéo, en les passant au filtre des Désirs.

En saupoudrant votre scénario d'idées dont les joueurs peuvent s'emparer pour s'amuser, vous limitez les chances qu'ils injectent des idées hors-sujet.

Vous n'êtes pas complètement à l'abri, bien sûr, mais plus vous définissez l'ambiance de votre univers de jeu, par petites touches, et plus il est probable que les apports spontanés des joueurs soient en phase avec cette ambiance. Du zeitgeist à l'échelle de la table, pour ainsi dire.



BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°167 – 26 JUIN 2019

La foire aux bestiaux est un modèle de Chagar rapide, consacré à quelques bestioles typiques d'une région ou d'une autre.

Sérieux, c'est presque indécent comme c'est rapide et pratique.

FOIRE AUX BESTIAUX - PÔLE (par Rafael)

Article sur Pôle et le Centrepôle, puisque consacré aux bestioles les plus connues de nos amis Dérignons. Et non, ce ne sont pas les morpions qui occuperont le plus gros de ces lignes. C'est vilain, vous savez, de répéter cette blague, juste parce que c'était le dernier chic la dernière fois que vous êtes passé à Nerolazarevskaya.

LA VERMINE DE PÔLE

On a déjà évoqué le rat géant de Pôle, mais peut-être pourrions-nous causer un peu de ses cousins, voisins et camarades plus éloignés. Il serait dommage de ne pas parcourir tout le panel de possibilités offert par la grande cité.

Les rats normaux...

Ils sont présents en grande quantité, dans toutes les zones qui ne sont pas revendiquées par les Géants. Plus discrets et sournois, ils s'attaquent aux réserves et sont des pillards très adroits. Imaginez-les comme de vrais petits malfrats, qui volent, certes, mais aussi couvrent leurs vols et masquent leurs méfaits. La légende du roi-des-rats – une bande de ratons naissant avec leurs queues nouées, et formant une bête supérieurement intelligente – est toujours aussi à la mode. Mais, à votre place, je me méfierais plus des rumeurs de rats fauchant des épices dans la petite Durville.

Les insectes...

« Une maison bien tenue, c'est des araignées en haut, des pinceaux en bas, et des chats entre les deux ». Cette devise de ménagère de Pôle est assez vraie, puisque les araignées assurent le service anti-nuisibles volants, et les pinceaux⁽¹⁾ le service anti-rampants. Quant aux chats, ils assurent le service minimum pour tout ce qui s'agite un peu trop, et c'est déjà beaucoup.

Il est rare d'avoir des soucis d'insectes à Pôle – à moins de se débarrasser scrupuleusement des trois prédateurs précités – mais quand ça arrive, cela peut être une vraie catastrophe. Pôle est une ville à peu près saine, mais qui se trouve au-dessus d'un vrai fatras de caves, réserves, dépotoirs et autres égouts. Lorsque, suite à un éboulement, un creusage ou une ouverture imprévue, ces zones communiquent avec la surface, alors les ennuis débarquent, et ils ont souvent plus de pattes que vous ne le pensiez...

La faune des trottoirs...

Il n'est pas rare, en pleine ville, de croiser les traces d'une bestiole inattendue, du genre renard, blaireau ou encore raton-laveur. En gros, tout ce qui peut survivre en se nourrissant de déchets humains, et est assez malin pour s'en sortir à Pôle. Oubliez en revanche les trucs trop gros, genre ours, ou trop appétissant, genre lapin. On s'étonnera de voir que la ville, d'ordinaire étanche aux envahisseurs, laisse passer ceux-là... Et puis on s'inclinera devant la réalité.

La faune urbaine est à la fois nombreuse et totalement désorganisée. Elle vit dans des endroits variés – espaces verts, bâtiments délaissés, ruines, égouts ou éléments de voirie. Elle s'agite à des horaires tout aussi variés, chassant diverses proies et se méfiant d'ennemis très différents. Le seul point commun de ces saletés, c'est leur manque total de retenue et de scrupule. Si ça se mange, ça se vole. Si ça a l'air de pouvoir se manger, idem. Si ça n'a pas l'air appétissant, mais qu'on n'a pas encore essayé, autant tenter le coup.

Un dernier détail. Si cette faune est souvent peureuse et prudente, il n'est pas rare de la voir s'acoquiner avec une autre faune : les gamins des rues. La malignité de l'une se mêlant au talent de l'autre, ces bandes mêlées deviennent alors de redoutables saletés, mettant en danger la tranquillité du bon peuple. Ainsi, les roquins de Marvill sont une bande des terrasses grises pratiquant le cambriolage en s'aidant d'écureuils dressés. Les faces-noires du busier sont une bande de visiteurs de caves se servant de martres pour leurs reconnaissances et leurs travaux de tunnelage.

(1) Nom vernaculaire du Scutigère véloce

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 PÉGASE

(Reprise du texte du livre de base, page 352)

Le pégase est un cheval ailé de bonne taille qui vit presque exclusivement dans la chaîne des Égides. Les savants dérigions s'accordent pour penser que les pégases furent créés de toutes pièces par les elfes, du temps de leur grandeur. Le fait est que, même s'ils craignent l'homme, on voit parfois un pégase venir survoler Pôle, comme si quelque chose l'attirait vers les hauteurs de la ville.

Les pégases vivent en solitaire ou en couple et ne combattent que pour se défendre, s'ils ne peuvent pas faire autrement. Un édit impérial vieux de plusieurs siècles interdit formellement la chasse au pégase, mais il n'est pas respecté. La rareté des pégases et les territoires montagneux où ils vivent sont une bien meilleure protection contre les chasseurs. Les rares manteaux en peau et plumes de pégase que l'on trouve à Pôle se vendent à des prix exorbitants et certains nobles sont prêts à tuer pour en posséder un.

Pégase, cheval ailé, valeur 2 / 5

Spécialité - 7 : Coup de sabot, Agile,

Rapide, Vue perçante

Extra - 9 : Esquive, Vol

Compteur : 6/9/12/12/15

Coup de sabot, d'aile ou morsure : Me 1 - Co 0



On a déjà évoqué le pégase dans un précédent ouvrage, mais les choses ont un peu changé depuis lors. Faisons donc un petit point sur la situation...

Le pégase depuis quelques siècles, n'est plus un élément de la faune de la capitale. C'était un spectacle courant pour les elfes – qui auraient créé la bête d'après les légendes – et pour les premiers Dérigions. À cette époque, ils habitaient les hauteurs de la cité, les toits et les sommets des éminences les moins accessibles. Puis les hommes se répandirent dans toute la cité, et bâtirent peu à peu la nouvelle Pôle. Cela modifia le mode de vie des pégases, les poussant de plus en plus loin pour se nourrir. Puis on se mit soudain à les chasser, à tenter de les capturer, eux ou leurs poulains.

Malgré l'entêtement de la race, elle dut se résoudre à fuir pour survivre, et s'installa sur le flanc sud de la chaîne des Égides. Les humains les poursuivirent, et les pégases ne trouvèrent leur salut que dans les hauteurs, où le terrain et le froid rendaient la chasse trop hasardeuse et dangereuse. Même là, il fallut un édit impérial pour faire cesser la traque, et rendre un peu de paix à ces animaux.

Longtemps, les choses en restèrent là... jusqu'à ce qu'un couple de pôlards oisifs se dise que c'était tout de même bien dommage. Notre charmant petit couple se nomme Alize et Bartram Germain de Hautes Gonsse. Ils sont nobles, convenablement riches, et ont la chance d'avoir bien négocié le virage politique récent à la capitale – la prise de pouvoir de Bert III. Aussi, bien qu'ayant quelques responsabilités et charges, ils ont donc surtout du temps libre, et assez d'argent et de pouvoir pour choisir quoi en faire.

Et c'est ici que la passion de petite fille d'Alize a remonté le bout de son nez. Pendant que ses cousines se passionnaient pour les chevaux, les chevalumes, ou encore les licornes – pour les plus évaporées – elle avait un coup de cœur pour les pégases. Son père, un traditionaliste dérigion de la plus belle eau, trouva cela tout à fait charmant et encouragea sa passion. Il le regretta quand la demoiselle voulu partir dans les Égides pour observer les bêtes dans leur habitat naturel, mais le mal était déjà bien enraciné, aussi s'inclina-t-il. Au fil des années, Alize devint une spécialiste distinguée, donnant même un cours universitaire sur le Pégase. Puis elle eut des enfants, et délaissa un peu sa carrière pour s'occuper d'eux. Lorsque Bert III fit son « coup d'état » et s'empara de son propre trône en 1036 dN, elle et son mari se trouvèrent mêlés à l'affaire. Ils s'en tirèrent en vie, avec l'amitié du trône et une occasion d'enfin faire quelque chose pour leur bestiole préférée.

Voici donc un petit synopsis, sur la façon donc les choses pourraient se dérouler :

- Alize et Bertram engagent des gens pour capturer de jeunes pégases dans les hauteurs des Égides.
- Le troupeau est relâché en grande pompe à Pôle, et cause une panique monstre en se cherchant « un toit ».
- Heurts avec les bourgeois mécontents, les milices de quartiers en fureur, et pour finir quelques simples citoyens ayant pris un lâché de crottin tactique sur le coin du nez.
- Les pégases s'installent dans les hauteurs, se trouvent des points d'eau, des zones où se nourrir, et prennent leurs petites habitudes. Ils attirent vite un public qu'il faudra gérer.
- Les premiers chasseurs pointent leur nez, ignorant tout de l'édit qui protège les pégases, ou le croyant annulé depuis longtemps. Une bande plus maline se pointe même avec un juriste, qui affirme que le pégase tombe sous le coup d'une loi condamnant toutes les abominations elfiques, aussi vieille qu'oubliée.
- Les serviteurs et amis d'Alize et Bertram – l'un des deux a peut-être été assassiné entre-temps, ou au moins sévèrement blessé – combattent les chasseurs et leur commanditaire, pour sauver le troupeau en danger.
- L'Empereur décide de sonner la fin de la récréation, en promulguant un nouvel édit de protection des pégases, et en les mettant sous sa protection.
- Dans l'ombre, on règle les comptes entre les Germain de Hautes Gonsse et le commanditaire de cette triste histoire, avant de balayer sous le tapis.

LE CHAT

Il serait assez difficile de parler des chats sans y passer des heures, tant la créature est passionnante. Beauté, grâce, douceur et puissance à la fois, le chat est un exemple vivant de parfait équilibre des forces.

En fait, le chat n'a qu'un véritable défaut. Il n'a ni l'envie ni le temps de s'exposer à ce stupide article. Vous voulez en savoir plus sur le chat ? Faites travailler votre imagination. Vous voulez utiliser un chat dans un de vos scénarios ? Faites un effort.

Et pour commencer, poussez-vous de mon rayon de soleil. Vous gênez !

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°168 – 10 JUILLET 2019

Rien à signaler cette semaine.

Pas de canicule, ni de catastrophe ; pas de soucis de santé, ni d'inquiétude majeure. Les choses se passent de façon presque normale, au point que ça en devient limite inquiétant.

La preuve, on a même le temps de mater la télé, et d'en revenir avec de vagues inspirations qui...

Non, soyons honnêtes.

Le Chagar de la semaine est une repompe odieuse et dégoûtante d'un bidule aperçu du côté de Hawkins, Indiana. Et charge à vous d'en faire votre saga de l'été.

Même pas honte !

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 CHOSE ÉTRANGE (Meneur Seulement - par Rafael)

Le Chagar Enchaîné de cette semaine est une esquisse de scénario, en mode ouvert, dont le meneur pourra faire une séance ou deux, ou bien une petite saga. Il peut aussi servir d'animation pour un déplacement au cours d'une campagne, puisqu'il s'agit d'une histoire sur fond de routes et de voyage.

AU DÉPART

L'histoire commence dans un village de la Côte noire, dans cette zone froide et dure où tous les dangers se mêlent. On trouve de tout ici : Assassins de la Morcèle, pillards piorads descendus du Nord, forces militaires dérigiones ou voroziones, et pour finir, bandits et profiteurs divers.

Les événements commencent à La Jaquemine, une ferme fortifiée du secteur, par un massacre et un pillage. La bande de Bjardan le noir, un chef pillard piorad est en pleine maraude dans le coin, et elle a réussi à investir la ferme lors d'un terrible orage. La nuit se prolonge dans les hurlements et les rires gras, les malheureux survivants souffrant aux mains des pillards. Au matin, les Piorads repartent en chasse vers le sud, laissant la ferme froide et silencieuse.

Dans une grange, un tas s'anime soudain ; une masse calcinée de cadavre et de restes divers. On pourrait croire à un miracle, un survivant inattendu s'extirpant des décombres, mais non. C'est le tas qui s'agite, remue, puis soudain redresse une patte... un bras... disons un membre. La chose est faite de chairs plus ou moins saines, souvent brûlées, de morceaux de bois ou de tissus, de décombres et de sang coagulé. Des morceaux se détachent à mesure qu'elle trébuche et s'effondre parfois. C'est un faon monstrueux qui s'ébroue, s'agite, tombe, se relève. Un remake répugnant de Bambi par John Carpenter. Grosse comme deux chevaux mêlés, elle n'a aucun trait reconnaissable, à part quelques pattes mal dégrossies, et ça et là, une gueule déformée qui s'ouvre en spasmes sur des rangs de crocs luisants.

LE VOYAGE, LES MASSACRES

Le parcours de la chose est simple : elle suit Bjardan le noir et sa bande. Cela peut être évident, a posteriori, mais les choses sont si faciles quand on a les réponses. Pas forcément au départ, cependant ! Il a déjà fallu quelques jours pour que la chose s'éveille, et elle commence par errer, inconsciente de son but. Puis elle devient plus précise, plus rapide, à mesure qu'elle grossit. Car elle va grossir, et ça ne va pas être très joli à voir.

La taille de base de la bête va augmenter, et ses traces avec, jusqu'à devenir de plus en plus flippante. Elle va aussi se mettre à développer de nouveaux talents, à mesure que son apparence change et quelle prend du volume.

Voici une version de la Chose que vos PJs pourraient rencontrer :

La chose étrange, monstre incompréhensible, valeur 4/8

Spécialité (12) : gigantesque, terrifiant, rapide, répugnant

Extra (10) : Gueules monstrueuses, forme incompréhensible, mouvement inattendu

Compteur : 6 / 6 / 6 / 6 / 9 / 9 / 9 / 12 / 12 / 12 / 15

Crocs : Me 4 / Co 0

Coup de pattes : Me 2 / Co 1

Protection : 4 (Masse de chair)

Altérations :

Aspect effrayant (selon la taille)

Membres supplémentaires (jusqu'à 10)

Odeur pestilentielle (pourriture)

Sens améliorés (odorat et ouïe)

Immortalité

Pouvoir : Tempête 5

Pouvoir : Animation de MV 3

Pouvoir : Aura de Peur 5

Pouvoir : Douleur 4

Évidemment, pour grossir ainsi, la chose va devoir se nourrir. Et pour ça, rien de plus simple : elle va chercher des proies et les englober. Et pas question de chasser ou de chercher un daim de passage. Non, ce qu'elle veut, c'est de la nourriture en masse.

Au départ, ce pourra être un groupe de voyageurs, ou une famille dans un hameau isolé. Disons que la bête doit dévorer une masse au moins équivalente à son propre poids pour que cela « lui rapporte ». À chaque fois, non seulement elle répare les dégâts qu'elle a subi lors de l'assaut, mais elle gagne un peu en volume. Sa croissance sera rapide au début – elle ne s'attaque pas à très forte partie et s'en sort presque sans dégât. Puis les choses ralentissent un peu quand elle s'attaque à des bandes de voyageurs ou à une meute de brigands. Enfin, elle est de taille à tomber, une nuit, sur un petit village, et les choses vont franchement empirer.

ET LES PJS DANS TOUT ÇA ?

Pour mêler vos PJs à cette histoire, il y a des tas de solutions :

- Embauchés comme enquêteurs par les autorités voroziones.
- En mode vengeance, après qu'un ami / contact ait été massacré.
- En jouant sur la curiosité, en croisant le chemin de la chose et en observant les restes d'un ses gueuletons.
- Payés par quelqu'un ayant l'une des motivations ci-dessus, mais n'ayant pas envie de se déplacer / de se frotter à cette chose.

Et on enquête comment ?

L'enquête est assez simple en fait, puisqu'il suffit de trouver la chose étrange, et de l'éliminer. Aucune chance qu'elle se cache parmi la population en se déguisant sous un petit chapeau.

La piste est assez facile à suivre, et selon la direction prise par la bête, cela pourrait même être plus une poursuite qu'autre chose. En revanche, si vous voulez les faire peiner un peu, il suffit d'envoyer le groupe vers le Haut Vornay ou un coin du même genre. Là, la piste devient plus tordue, plus allongée, et il faudra alors comprendre ce qui motive la bête, et découvrir la présence de Bjardan le noir et sa bande, à l'avant de toute cette horreur.

Et on conclue comment ?

La fin logique de cette aventure et l'affrontement des PJs et de la chose étrange, dans un beau combat bien violent. C'est simple, mais pas forcément très original. Il peut y avoir une façon plus originale de conclure, en proposant des alliés à vos PJs.

La légion ? Quelques éclaireurs ont pu finir sous la dent de la chose, ou même un camp entier, installé au mauvais endroit, la mauvaise nuit. Si vous n'en faites pas des alliés, faites-en des adversaires, ou au moins des gêneurs.

Les gens du coin ? Un village sur le point d'être attaqué, c'est toujours amusant, entre les gens ravis de voir débarquer de l'aide, les connards agressifs qui se méfient, et les gens paniqués qui hésitent entre les deux et risquent de virer de bord à tout moment. Ajoutons que plus la piste avance, plus il y a de chances que les PJs tombent sur des villages qui ont subi un raid de Bjardan quelques jours auparavant. Et ça met rarement de bonne humeur...

Bjardan le noir ? Un pillard sans feu ni lieu, violeur, menteur, tueur sans remord. Qui a dit que les gens sans âme faisaient de mauvais alliés ? Selon la façon dont les PJs gèrent leur aventure, cela pourrait être leur dernier recours. Saleté de Karma.

Et on le tue comment ?

Le plus amusant pourrait être de forcer les PJs à chercher des plans ou des astuces, au-delà du simple « On fonce et on tape dessus ». Il y a des tas de pistes, selon la situation et les alliés des PJs : machines de guerres, tranchée et catapultes (la légion), bâtiments piégés, huile brûlante et incendie en série (les locaux), charge de cavalerie, bourrins du Nord et yeux de braises (Bjardan).

Le final de cette aventure pourrait se dérouler au petit matin, dans les ruines fumantes d'un village bien amoché, alors que les PJs font cercle autour des restes de la Chose. À mesure qu'ils la combattaient, ils l'ont vu se réduire, s'effondrer peu à peu, perdre masse et pouvoirs. À présent, ce n'est plus qu'un tas de cadavres, dont s'extirpe peu à peu un cadavre de gros chien. Un de ces bergers du nord, lourd et pataud, mais si doux avec les gosses. Il a vu son petit maître souffrir sous les coups de Bjardan ou d'un de ses hommes. Massacré, assassiné, jeté au feu. Alors il a fait ce que font les bons chiens. Il a poursuivi le malfaisant et il a voulu venger son maître. Bon chien.

Ah tiens, en passant, massacrer Bjardan et sa bande, jusqu'au dernier, est aussi une façon de terminer le scénario. La chose viendra alors mourir sur les cadavres de ses bourreaux, parfaitement satisfaite.

Bjardan le noir, chef pillard porteur d'Arme 4/7

Spécialités – 11 :

Équitation, Combat à la hache,
Mener une troupe, Prendre une position

Extra – 14 :

Charge, Pillage brutal, Cri de guerre

Seuil de rupture : 8

Désirs : Co 1, Pl 2, Po 1, Ri 4, Vi 4

Équipement : Broigne (Pr 2, So 4),
hache de combat, poignard, bouclier,
chagar.

Fajril – Arme-mineur instinctive

- Dégâts spéciaux à distance 3

(jet de flammes)

- Parade de projectiles 2

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LE DÉSERT DES SAMÉNELLES (par Rafael – 1 sur 2)

Le désert rouge est une bizarrerie géographique, et plus encore si on observe sa position et son environnement. Voici donc un Chagar consacré à cet endroit, à ses particularités, et aux petites bizarreries du secteur.

Un désert, stérile et désolé, coincé entre les grandes jungles du sud et l'un des coins les plus fertiles de l'Hégémone. N'importe où ailleurs, ce serait une source sans fin d'interrogation et de curiosités. Ici, c'est une source de conflits – pour ses richesses et ses mystères – et d'histoires plus ou moins farfelues. En voici quelques unes.

CONTES DU DÉSERT

La malédiction du singe

Le sage Maloé'koba était connu dans toutes les jungles, quand le monde était jeune. Non seulement c'était un sage et un érudit, mais plus étonnant, c'était un singe. Je vous parle de l'époque où les humains, les bêtes et les monstres se parlaient sans soucis, avant le départ des Pères. Maloé'koba était donc un singe et il connaissait les secrets du monde, les noms des plantes et les mystères du néant.

Il n'avait pas grand mérite, car il était aussi vieux que le monde, étant né au tout premier matin. Il avait appris un tour très utile en ce temps-là. Quand il devenait vieux et lent, au lieu de mourir il filait se cacher dans un coin sombre et dormait une année entière. Il se réveillait jeune et beau – du point de vue d'un singe – et reprenait le cours de sa longue vie, accumulant savoirs, contes et secrets. Des gens de toutes les jungles venaient le voir pour connaître ses histoires ou interroger sa sagesse. Les Pères comme les hommes, et les bêtes comme les spectres des plaines, tous connaissaient Maloé'koba.

Un jour vint le voir Sabinata, issue de la tribu des Pères de la côte. Elle était d'une beauté sans pareil et cherchait un mari digne de lui donner un enfant. Maloé'koba connaissant chaque tribu des jungles et chaque grand chef pouvait-il lui conseiller un candidat digne d'intérêt ? Le vieux singe l'invita à dormir sous son arbre, lui disant qu'un songe viendrait la guider dans son choix. Sabinata dormit donc sous son arbre, mais aucun rêve ne vint la troubler. Au matin, Maloé'koba lui dit qu'elle devait attendre un autre signe, car l'absence de rêve indiquait sûrement qu'aucun homme né à ce jour n'était digne d'elle. En attendant, elle devait regagner sa cité et sa tribu.

En route, Sabinata comprit qu'elle n'était plus vierge et qu'un enfant grandissait dans son ventre. Elle courut auprès de sa mère, ne comprenant pas ce qui avait pu se passer. Son ventre s'arrondit, et au bout de trois saisons, elle eut une petite fille. Quand l'enfant fut mise au jour, tout s'éclaircit. Elle avait la beauté de sa mère, ses yeux et sa douceur. En revanche, elle avait une longue queue de singe, souple et soyeuse, tout comme son père. L'enfant fut nommée Malo'saki et elle grandit en sagesse comme en beauté, égalant sa mère en tout point. En revanche, c'était une enfant mystérieuse, secrète et silencieuse. Elle n'était proche que de Sabinata, et ne fréquentait ses cousins que lors des grandes cérémonies.

Un matin, Malo'saki partit pour le nord, et marcha jusqu'à l'arbre de Maloé'koba. Le singe se trouvait là, jeune et plein de force, tout juste régénéré. Sa fille lui demanda :

– Es-tu bien mon père, et as-tu violé ma mère durant son sommeil ?

– Si tu veux le savoir, il te suffit de dormir cette nuit au pied de mon arbre, et un songe te donnera la réponse, répondit-il en souriant.

Ainsi fit-elle, s'allongeant au pied de l'arbre. Au plus noir de la nuit, Maloé'koba descendit, ne croyant pas à sa chance. Il se glissa sur Malo'saki, écarta sa tunique de soie, révélant son corps magnifique, nue et chaud, et sa dague de fer, longue et froide.

Depuis, Maloé'koba pend à son arbre, gémissant de douleur. Des pieux de bois tiennent son corps écorché dans l'ombre du tronc. Chaque jour il vieillit un peu, et chaque nuit, il redevient plus jeune et un peu plus fou. L'arbre du singe se tient au centre du désert, et son sang coule doucement, maudissant la terre de plus en plus loin. Ainsi naquirent les Saménéelles, leur sable rouge sang et leur chaleur de mort⁽¹⁾.

Et ainsi tous se rappellent du prix de la colère des femmes du Sud.

N°169 – 24 JUILLET 12019

Une semaine sans histoire, de nouveau, et croyez-moi, ça fait du bien. Bon, je tape encore de biais, à côté des touches, et à la vitesse d'un escargot déprimé sous Traxene, mais c'est un peu plus stable, et c'est toujours mieux que rien.

Donc bilan positif, et on avance doucement sur les projets. On essaie de vous en dire plus à la rentrée, si tout continue comme ça.

En attendant, une petite inspi de saison – et de circonstances – avec une visite guidée du désert des Saménéelles.

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.



REPRISE DU LIVRE DE BASE (PAGE 135)

« Presque minuscule comparé à son cousin du Haas, le désert des Saménelles présente un aspect assez uniforme : un paysage de dunes sales faites d'un sable rouge sombre. Ce sable ne ressemble à rien que l'on puisse trouver ailleurs sur le continent et se comporte de manière étrange. Une dune qui était stable et bien en place à un instant peut soudainement se révéler traîtresse à l'extrême et aussi dangereuse que des sables mouvants. De loin en loin, un arbre fossile rompt la monotonie du lieu. La faune du désert se compose surtout de petits animaux, mammifères et reptiles, mais aucun oiseau. En fait, il règne sur les Saménelles un silence pesant qui porte sur les nerfs. Les anciens prétendent qu'en creusant les dunes du désert, on peut avoir la chance de trouver des nodules de métaux rares, voire même des pierres précieuses. Des aventuriers, principalement venus de l'Hégémone, tentent régulièrement leur chance mais peu reviennent vivants.

Les tribus installées à la frontière entre les jungles et le désert savent en éviter les pièges et viennent y chasser le serpent géant ou l'homme blanc. Il existe aussi des histoires racontant que le désert des Saménelles n'existait pas autrefois et qu'il serait le résultat de batailles effroyables entre les armées civilisées et les bandes gadhars de l'Orée. Les sables écarlates des Saménelles sont certainement à l'origine de cette fable. Il est vrai, en revanche, que ce désert est une source presque inépuisable de monstres et de morts-vivants. »

1 - Il n'y a bien sûr aucune trace de l'arbre, du singe ou d'un quelconque mystère dans ce genre au centre du désert. Cela dit, si vous voulez qu'il y en ait un bien caché, ne vous gênez surtout pas.

2 - Là encore, on est plus près du fantasme que de la réalité. La légende est sûrement parfaitement exacte, à part tous les points erronés. C'est à dire l'emplacement, les intervenants et l'époque précise. C'est le souci avec les légendes. Elles sont bourrées de bonnes infos, mais malheureusement, les conteurs sont souvent bourrés aussi !

3 - Bah, là non. C'est de la bonne info, prête à l'usage, sans machin planqué ni pipeau en embuscade. Enjoy.

Les têtes-qui-révent

Autrefois, au temps des Pères, avant les Armes et les palots, vivait une tribu de petits hommes au tempérament rieur. Ils n'aimaient rien tant que s'amuser avec les bêtes des bois, manger les mousses-qui-font-les-chants-dans-la-tête, et s'aimer du soir au matin. Ils vivaient comme toutes les autres tribus, chassant et cueillant, travaillant parfois. Mais sitôt les corvées finies, ils se trouvaient quelque chose d'amusant à faire, entraînant avec eux autant de leurs frères et sœurs que possible. Leurs voisins les évitaient autant que faire se peut. Ils étaient très amusants, c'est vrai, mais leurs terres étaient dangereuses et sales, délaissées par leurs gardiens. Et des bêtes erraient là, sans surveillance, s'attaquant aux faibles et aux isolés.

Une nuit, un fils de cette tribu que la légende nomme Celui-qui-parle-dans-le-vide se perdit dans la jungle, trop enivré pour retrouver son chemin. Il s'endormit loin du village, et rêva d'une pierre qui parle. Le rêve était étrange, et il revint plusieurs nuits de suite, poussant Celui-qui-parle-dans-le-vide à retourner dans la jungle, pour retrouver où il avait rêvé. Il retrouva la combe, et découvrit plusieurs pierres ressemblant à celle de son rêve. Il les rassembla, et dormit près d'elle. Le rêve revint, plus fort, plus doux, plus agréable. Il rentra au village et convainquit son aimée et plusieurs de ses amis de le suivre. Eux aussi, cette nuit-là, firent le rêve-qui-change-les-hommes.

Peu à peu, de plus en plus de membres de la tribu rejoignirent celui-qui-parle-dans-le-vide. Partout dans la jungle, ils assemblaient des totems de pierres ressemblant à d'énormes têtes d'hommes, fait de pierres plus petites collées les unes aux autres. Un jour, ils chassèrent les derniers rieurs de leurs terres, et devinrent Ceux-qui-parlent-au-vide.

Peu de tribus se souviennent d'eux, car ils étaient prudents et mauvais. Longtemps, ils n'étaient qu'une rumeur au loin, un vague voisin. Puis un jour, quelques-uns des fils de votre tribu parlaient chez eux, attirés par des rumeurs de rêves magiques et de secrets. Puis vous trouviez de grosses têtes de pierres assemblées sur vos terres de chasses. Il était trop tard, alors, pour s'inquiéter. Quelques lunes plus tard, vous dormiez avec les rêveurs, ou vous fuyiez vos terres, chassez par vos propres fils.

J'aimerais vous raconter qu'un chasseur courageux les a détruits, ou qu'un belle gadhare a séduit leur chef et brisé le rêve. Mais il n'en est rien. Ils avaient conquis les terres de cent tribus et les Pères eux-mêmes tremblaient devant eux, quand ils furent enfin punis. Ce sont les elfes qui sont descendus du ciel et ont fait pleuvoir le sel, le sang et la mort sur leurs corps et sur leurs têtes-qui-révent. Ces mêmes elfes, dont les gens du nord parlent si mal, sans comprendre ceux dont ils insultent la mémoire. Les blancs ne comprennent rien aujourd'hui, et ne respectent rien. Ils ne comprenaient rien hier, et respectaient moins de chose encore.

Les Saménelles sont les terres brûlées de Ceux-qui-parlent-au-vide. Les sables, sont les restes mêlés de leur magie du rêve, de la magie des elfes et des cendres de la jungle. Les pierres et les métaux que les Vorozions récoltent sont les restes maudits des têtes-qui-révent, brisées et réduite au silence⁽²⁾.

La tour de l'elfe

Au nord des Saménelles, à un jet de pierre de l'Orée, se trouve une tour abandonnée. C'est un endroit étrange, tout en pierres et en angles, comme seuls savent en construire les palots de la cité blanche. En fait, selon les voyageurs qui sont parfois passés dans le coin, c'est sans aucun doute un site d'origine elfique, plus vieux même que l'Empire.

Les Gadhars l'évitent comme la peste, à cause de la bizarrerie qui s'y déroula il y a bien longtemps. Un homme sans tribu s'y installa, et y vécut quelque temps, passant parfois au village proche pour acheter matériel et nourriture. Il vécut une longue vie tranquille, si on excepte un détail mineur : ses visites s'espacèrent dans l'histoire du village en question, et couvrent plusieurs générations ou une poignée de siècles, selon les conteurs. Il ne semblait s'apercevoir de rien, seulement étonné de ne pas revoir tel ou tel marchand, mais ne voulant pas se mêler au village, ne s'en préoccupant pas plus que cela.

Un gamin du village, curieux, voulu se rendre à la tour, pour se rendre compte lui-même. Il ne croisa pas l'homme sans tribu, mais rencontra une étrange femme blanche, qui lui raconta qu'elle habitait là. Elle lui dit que « la tour flottante » n'était la maison de personne, et que ceux qui y pénétraient devaient apprendre seul à la « guider ». Elle lui dit aussi qu'elle était navrée, et qu'elle espérait qu'il retrouve un jour son chemin. Quand il rentra au village, le petit ne trouva que des ruines anciennes et de vagues traces d'un village disparu. Il trouva aussi une Arme dans les ruines, qui lui dit avoir passé un siècle ici, perdue et seule. Il devint un grand guerrier et un grand voyageur, mais ne revint jamais dans les jungles.

Les histoires autour de la tour ressemblent à cela⁽³⁾, entre moments évanouis et long voyage par-delà le temps. Le genre de chose qui amuse ou émerveille les palots, mais terrifie les Gadhars. Chez nous, la tribu est plus importante que le village. Les gens plus importants que les choses. Perdre un jour, ce n'est rien au fond, mais manquer les premiers pas d'un enfant, les souvenirs d'une saison, c'est pire que cinq morts.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LE DÉSERT DES SAMÉNELLES (par Rafael – 2 sur 2)

Suite de notre promenade dans le désert le plus étrange du continent, avec quelques détails, précisions bienvenues et quelques anecdotes toujours utiles.

LE DÉSERT ROUGE

Les Saménelles sont très différents du Haas, par plusieurs aspects remarquables.

Le plus évident est la couleur, d'un rouge plus ou moins sombre selon les zones, rappelant instinctivement la teinte du sang. Cette couleur peut avoir sur certaines personnes un effet stressant, mais elle permet au moins de repérer les densités de sable. Selon les endroits, on trouve des plaques ou des dunes presque aussi dures que l'argile, cassantes et agressives, suivies en quelques froissements du terrain, d'un lac de sable presque liquide. Les guides habitués repèrent la solidité à la couleur et aux reflets des soleils, mais il faut simplement avoir le temps de s'habituer, avant l'accident bête...

C'est aussi un désert bien moins chaud que le Haas. La température dépasse rarement les 40° quand elle atteint souvent 60° dans l'ouest. La nuit, on tombe autour de 5 ou 10°, contre -10° dans le Haas. Les Batranobans qui font le voyage sont toujours déroutés par les Saménelles, et refusent de parler d'un « vrai désert ». Pour eux, l'endroit tient plus d'une zone brûlée ou dévastée, même si on n'imagine pas ce qui pourrait en être la cause.

En revanche, côté aridité, le sable rouge n'a rien à envier au Haas, bien au contraire. Il n'y a pas trace d'oasis ou de rivière saisonnière dans le secteur. Pas une goutte d'eau, outre celle que vous emmenez avec vous, et encore faut-il faire attention au contenant. Il ne fait peut-être pas trop chaud, mais l'air est sec et stérile, presque étouffant tant il vous griffe la gorge.

La faune

Il y a un peu de faune dans le désert, mais bien particulière. On peut la découper, grossièrement, en trois types bien distincts.

Les mammifères qui visitent le désert rouge ne sont que cela : des visiteurs. Ils traversent des portions de désert, longeant l'orée pour éviter un endroit particulier des jungles, ou pour faciliter un trajet. On peut aussi croiser quelques bestioles, des proies le plus souvent, qui se sont aventurées là pour fuir un prédateur. Dans tous les cas, ces bêtes ne sont pas du coin, et rejoindront vite leur milieu naturel, à moins que la nuit, un vent de sable ou une fuite un peu trop enthousiaste ne les égare plus loin dans les sables.

Les insectes et la vermine sont le deuxième groupe, mais le premier que vous repèrerez. Et pour cause, ils vous repèreront aussi. Il faut dire que les visiteurs sont rares dans le désert, et que la viande fraîche est toujours bienvenue. Après des mois à se manger entre eux, les puces de surface, les scolopendres pied-de-chameau et les vers de sable seront ravis de voir un peu de variété. Cela ne signifie pas qu'ils tueront les petits nouveaux en un assaut rageur : il est bien plus utile de les dévorer petit à petit, au fil du voyage.

À côté de tout cela, les reptiles font presque l'effet d'épouvantail. Plus massifs, plus visibles, ils sont un peu les grands méchants du désert dans l'imagination du commun. C'est assez vrai, si on accepte toutefois que la plupart des bestioles du désert sont avant tout des prédateurs habitués aux petites proies, calmes et lentes. Le souci, c'est qu'ils chassent presque tous à l'affût, en se déguisant en roche, en branches ou en tas de sables. Ce n'est donc pas forcément leur faute si vous vous faites mordre en butant dans un « caillou », en ramassant une « branche » ou en ... Oui non, pour le tas de sable, ce n'est probablement pas votre faute.

Une bizarrerie bien particulière, côté reptile : le serpent géant des sables. Il s'agit d'une espèce de serpent des abords, qui a trouvé une utilité au désert. Ce serpent constructeur massif, de près de cinq mètres et poussant jusqu'à dix chez les plus anciens, chasse dans la jungle des proies tels que buffles d'eau, cochons de sous-bois ou primates divers. Puis il retourne au désert ou il s'enfonce sous le sable, et digère tranquillement pendant plusieurs semaines, avant que la faim ne le reprenne.

N°170 - 7 AOÛT 2019

Un Chagar annoncé, suite logique du précédent, sans surprise et dans le calme. Tout va bien, tout est tranquille, pas de panique ni de bruit.

Surtout, pas, de, vague.

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.



C'est peut-être à cause de cette présence de saletés venimeuses en grand nombre, reptiles ou insectes en tous genre, qu'on ne trouve aucun oiseau dans les Saménelles. En tout cas, le ciel du désert est délaissé par la gent aviaire. Même pas un survol en passant, pour voir ou pour se raccourcir le chemin, comme font parfois les mammifères. Même près de l'orée, on voit moins d'oiseau jusqu'à deux ou trois cent mètres des premiers sables...

Les choses plus étranges

Le désert est aussi connu pour sa tendance à engendrer des saletés moins naturelles. Ainsi, une légende tenace dans les Lisages prétend que ceux qui entrent dans le désert en ressortent mort-levés. Certains hameaux y croient si fort qu'ils tirent sur les gens qui ressortent du désert sans aucune somation. Quand on n'a pas les moyens de se payer une école, on devrait éviter d'investir dans une arbalète...

Il n'y a pas eu d'étude officielle sur le sujet, mais le résultat terroriserait sûrement la population : près d'une personne sur trois qui meurt dans le désert se relève en effet. L'endroit est donc un « vivier » de morts-vivants – aussi déplacé que soit le terme – et une énigme pour les érudits un peu attentifs.

D'autant que ce n'est pas le plus effrayant : il y a aussi le problème des monstres. La notion de fluide est un peu nébuleuse pour le commun des mortels (cf. *Métal* page 364, colonne). En revanche, le fait que la proximité du désert provoque des grossesses à problèmes, des incidents de couches, et pour finir, des naissances monstrueuses, n'a pas échappé à grand monde. Les hameaux et villages se tiennent donc à l'écart, ou trouvent des solutions de secours. Ainsi, à la Maigne (cf. Chagar n°126), les femmes vont vivre en forêt dans un village proche – Taoussi – dès qu'elles se découvrent enceintes.

Il y a aussi quelques rumeurs sur des marchands d'esclaves, qui amèneraient des femmes enceintes dans un coin du désert, pour leur faire pondre de petits monstres. Ce n'est qu'une rumeur, cependant, l'Hégémone ayant banni l'esclavage sur tout son territoire.

D'autres versions, un peu plus confidentielles, parlent d'une « ferme » ou des femmes seraient enfermées et utilisées pour une véritable « fabrique de monstres ». La ferme appartiendrait à la légion et les femmes seraient prises discrètement dans le petit peuple, enlevées dans des villages isolés, ou plus simplement des serfs condamnées pour dettes. Une histoire fermement démentie par le conseil de fer de Glassud, et TRÈS fermement réprimée.

LES SAMENELLES, RÉGION VOROZIONE

L'Hégémone vorozion est officiellement la force politique qui domine le désert. Par officiellement, j'entends « selon les papier officiels ». Cela s'explique facilement par le fait que les Vorozions sont les seuls à croire au pouvoir d'un papier ciré et d'une autorisation tamponnée et certifiée face à la sauvagerie des Saménelles.

Pour rendre les choses un peu plus concrètes, Nérolazarevskaya a fait installer quelques fortins en bordures de désert, et deux forts dans le désert. Les fortins sont des affectations assez normales, mais les forts sont clairement des camps disciplinaires, où sont affectés les mauvais officiers, les fortes têtes, les casses-couilles et les cas trop compliqués pour la province. Ce sont des camps extrêmement difficiles, ou les conditions de vie vont, selon le mois lunaire, du presque insupportable au carrément mortel.

Ils sont en tout cas la preuve qu'en creusant assez profond, et avec un entretien permanent, on peut percer un puits dans le désert. Cela a relancé des projets du côté du conseil, pour rendre fertile un coin du désert ou un autre. Ces projets sont combattus par les conseillers les plus « pratiques » qui estiment l'entreprise insensée, mais soutenus par des scientifiques estimant « qu'on ne va nulle part si on compte chaque sou ».

Les installations servent à des buts militaires, évidemment – surveillance des frontières, entraînement, tests de matériel – mais aussi de base de départ pour toutes les expéditions qui partent dans le désert. Ces convois sont des opérations privées, financées par la noblesse vorh ou les guildes. Elles exploitent l'une des sources de richesses du désert.

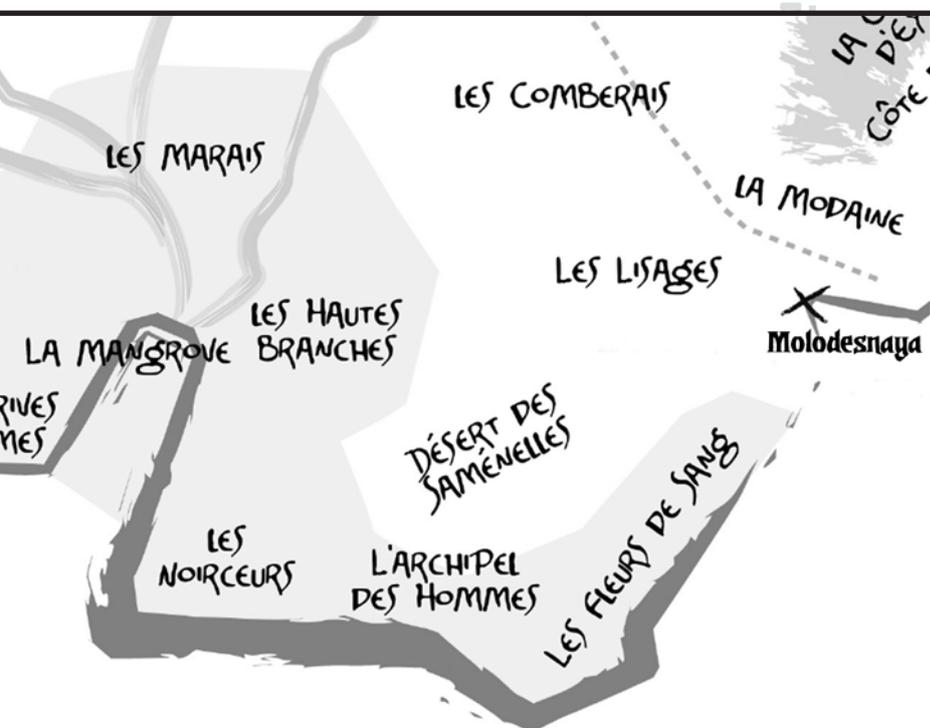
- Le sable rouge : c'est un sable d'une grande qualité, d'une grande finesse, et qui donne des enduits et des amalgames de qualité exceptionnelle. On l'emploie dans les plaines de la Kiine Maud, le Haut Vornay ou sur la côte de Vorène. En revanche, les gens des lisages et des Comberais le disent maudit et ne bâtiraient avec pour rien au monde.

- Les filons métalliques du désert sont bien connus : on trouve ici du fer, de l'étain, de l'argent, du cuivre et des charbons de terre. On ne peut exploiter que des filons affleurant, toutefois, car le sable envahit toutes tentatives d'excavation. À force d'exploration et de visites diverses, les filons les plus évidents ont été exploités, et les convois s'approchent de plus en plus des zones gadhares.

Les métaux ne sont pas exceptionnels en eux-mêmes, mais ils gardent une très bonne réputation, qui explique l'obstination des convois. Ainsi, on raconte qu'une arme forgée en fer du désert, attirerait l'attention des dieux, et serait plus facilement « habitée ». De quoi faire baver le chaland un peu trop crédule...

- Vu les saletés de toutes sortes habitant le désert – insectes, araignées, reptiles – comment s'étonner que les Batranobans aient fini par se pencher sur les Saménelles comme une source de poisons intéressants. Les premiers voyageurs sont arrivés il y a une cinquantaine d'années, et leurs enfants – bâtards alwegs pour l'essentiel – on reprit le commerce. Ils récoltent, distillent et bricolent les poisons les plus fins, à destination des cités blanches, friandes de nouveautés exotiques du moment qu'elles sont au moins un peu batranobanes.

Ils travaillent doucement à créer un marché dans les villes voroziones, où l'assassinat politique est un sport couru. L'empoisonnement n'est pas une habitude locale, mais c'est le genre de nouveauté qui risque de prendre assez facilement. Après tout, si ça marche...



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°171 – 21 AOÛT 12019

Chagar hommage cette semaine, avec un peu de tristesse et un énorme respect pour le bonhomme. Ça devient rare un disparu qui n'a pas perdu toute dignité avant de nous quitter. Et puis, avec 173 raisons de l'aimer... Il y a sûrement des bouses dans le lot, mais il y a quand même Blade Runner, Buffy ou Hitcher.

Et puis il y a ses films un peu à part. Ceux qui fleurent bon Tanæphis...

COMME DES LARMES DANS LA PLUIE (par François – 1 sur 3)

Il y a un mois de cela, Rutger Hauer est mort. Pour tous ceux qui ont baigné dans le cinéma de genre des années 80, difficile de ne pas le connaître. L'équipe *Bad Buta* a grandi avec ces films là, et ils ont nourri notre goût de la SF et de la Fantasy. Sans eux nous ne serions peut-être jamais venu au jeu de rôle. Vu ce que Rutger Hauer a apporté au cinéma de genre, en terme de charisme et de performance, je considère qu'il est un jalon de poids sur la route qui nous a conduit vers *Bloodlust Métal*.

C'est pour cela que nous voulions de lui rendre hommage en évoquant trois de ses films et en tirant quelques idées pour *Bloodlust*.

LE SANG DES HÉROS

Si vous n'avez jamais vu *Le sang des héros*... ça vaut le coup d'œil. Ce n'est pas un des grands films de la carrière de Rutger Hauer, mais il propose une ambiance post-apo intéressante, centrée sur un sport violent et crade. Au passage le casting du film compte aussi Joan Chen et Vincent D'Onofrio, ce qui est plutôt sympa.

Dans *Le sang des héros*, ce sport violent est juste appelé « The Game »... mais la version qui en est pratiquée dans notre réalité se nomme *Jugger*. Ah ben oui, parce que même si le film n'est pas ultra-connu, ce sport a fait des émules dans le milieu du GN allemand ; émules qui se sont empressés d'en faire une version jouable en vrai – donc moins violente – et qui s'est répandue ensuite dans d'autres pays. Faites une recherche en ligne, vous verrez. Le Quidditch moldu n'est donc pas la première adaptation de ce genre. Je pense même que le Jugger est beaucoup plus jouable.

Transposer le Jugger sur Tanaëphis, ce n'est pas bien difficile. Il y aurait diverses façons de le faire. Personnellement je l'imagine bien comme un sport piorad. Voilà donc ce que ça peut donner :

Le crâne

Le jeu du crâne (ou juste le Crâne) est apparu dans les Basses Terres de Ross il y a quelques générations et il s'est répandu dans presque tout le royaume de Rockford et un peu dans les Marches. Il commence même à apparaître dans le nord de la Nation, grâce à des marchands itinérants alwëgs.

C'est un jeu de «balle» qui oppose deux équipes de cinq joueurs sur un terrain de 40 x 20 mètres. Le but est de marquer le plus de points possible en allant poser un crâne de loup sur un petit monticule défendu par les adversaires, tout en défendant son propre monticule contre les tentatives de l'autre équipe. Comme du rugby donc, mais avec un crâne à la place du ballon, un petit monticule à la place de la zone d'en-but... et aussi quelques armes. Ben oui, sinon ça ne serait pas vraiment piorad.

Une équipe aligne cinq joueurs sur le terrain : un Vif, trois Brutes et un Protecteur :

Le Vif est le seul qui a le droit de tenir et transporter le crâne. C'est donc à lui qui revient la tâche d'aller marquer. Il porte quelques protections légères et aucune arme. Les deux Vifs luttent l'un contre l'autre pour le contrôle du crâne. Ils ne sont pas censés se battre avec les autres membres de l'équipe adverse, mais ce n'est pas une règle stricte. Un Vif suffisamment vindicatif peut tenter de sécher une Brute.



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.



Navar

Arme-majeure – Puissance : 2
Personnalité masculine
Total : 100 points
Type : Épée à deux mains [14 pts]
Composition : Acier irisée [15 pts]

Bonus : Combat +2d [20 pt]
Rupture +2 [10 pt]

Aspects

Lourde 4 [A]
Longue 1 [A]
Résonance (DSD) 2 [C]
Charisme bestial 2 [6 pts]
Équitation 2 [6 pts]
Lancé d'épée à deux mains 3 [11 pts]
Tir à l'arbalète 2 [6 pts]
Lois & traditions voroziones 1 [1 pts]

Pouvoirs

Disparition 3 [22 pts]
- Tabou : pas le jour 2 [-6 pts]
Dégâts spéciaux à distance 3 [22 pts] (1)
Peur 2 [6 pts]

Limitations

Malédiction 3 (2)

Motivations

Agir avec honneur face à l'adversité 4
La vengeance est une affaire sérieuse 3
Loyal envers ma «meute» 3

(1) Lors que le Porteur utilise ce pouvoir il lance l'épée sur l'adversaire (de quoi faire hurler n'importe quelle Arme-Dieu). A l'impact Navar disparaît et réapparaît dans la main de son Porteur. L'utilisation de ce pouvoir ne met pas en danger le lien entre l'Arme et le Porteur.

(2) De l'aube au crépuscule le Porteur se transforme en un gros loup noir, et le pouvoir de disparition de Navar s'active automatiquement.

Le Porteur reste capable de communiquer par le biais de son Arme. Il conserve son intelligence humaine, mais subit la faille Instincts sauvages à 3.

Les Brutes portent des protections de cuir plus épaisses. Leur but est de neutraliser les joueurs de l'équipe adverse, en particulier le Vif, pour l'empêcher de marquer et lui faire perdre le crâne. Seules des armes contondantes sont autorisées. Les Brutes sont en général équipées d'un bâton, d'un gourdin lourd, de deux matraques ou d'une matraque et d'un bouclier. Ils ont le droit d'assommer, plaquer, immobiliser leurs adversaires. Les Brutes ont aussi le droit de toucher le crâne avec leurs armes, essentiellement pour l'envoyer vers leur Vif.

Le Protecteur est à peine plus armuré que le Vif. Il manie une chaîne de 3 mètres de long se terminant par une sphère de bois. Son rôle est de protéger le Vif quand il porte le crâne ou le monticule quand le Vif adverse a le crâne. Sa chaîne lui permet de tenir les adversaires à distance et de contrôler une section du terrain.

Chaque équipe dispose de trois remplaçants, qui peuvent prendre la place d'un joueur blessé.

Une partie est encadrée par deux arbitres. Le premier observe, gueule sur les joueurs quand la partie est trop molle, garde le score et distribue des points de pénalité lorsqu'il repère des fautes. Le second rythme le temps en lançant des cailloux sur un bouclier, environ un toutes les deux secondes. Une partie se joue en trois manches de 100 cailloux.

Quand un point est marqué, le décompte s'arrête le temps que les joueurs se repositionnent. S'il reste moins de 30 cailloux la manche s'arrête et les cailloux restants sont ajoutés à ceux de la manche suivante.

Au centre du terrain on trace un cercle de 5 mètres de diamètre. Lors d'un engagement le crâne est au milieu de ce cercle et les deux Vifs se tiennent sur le bord. Au son du premier cailloux ils se lancent sur le crâne pour s'en emparer. Les autres joueurs ne peuvent pas entrer dans le cercle tant que le crâne n'en est pas sorti.

Le Crâne se pratique surtout lors de fêtes de villages, mais depuis quelques années sont apparus des joueurs professionnels, qui vont de village en village pour défier les équipes locales. Lorsque deux équipes pro se croisent dans un patelin, c'est du grand spectacle assuré. Même s'il arrive parfois que des joueurs meurent pendant un match, ce n'est pas le but recherché. Un tel accident met prématurément fin à la partie et peut avoir de graves conséquences.

Pour finir, une idée de campagne à caractère sportif : imaginez ce que ça donnerait si des patrons d'arènes à Pôle se mettaient en tête de faire découvrir le Crâne à leurs spectateurs ? Entre recherche de soutiens dans la noblesse, patrons d'arène réactionnaires ne voulant pas de ce sport de piorads dégénérés chez eux, gladiateurs jaloux, fans aux réactions exagérées et les dérives classique du sport spectacle, il y aurait de quoi faire.

LADYHAWKE

Si vous n'avez jamais vu *Ladyhawke*... voyez le. C'est un beau conte en forme de film, avec un cast excellent, des paysages superbes – no CGI inside – et une musique... que d'aucun qualifieraient de datée. Perso j'adore, mais je veux bien croire qu'elle n'a pas forcément bien vieilli.

L'histoire de Ladyhawke n'est pas très Bloodlustéenne, parce qu'il y est question d'un abbé diabolique et d'une malédiction. Cependant vous trouverez dans la colonne ci-contre une Arme-Dieu inspirée du personnage de Rutger Hauer. Elle est créée sur 100 points, histoire d'être utilisable comme Arme de PJ si le cœur vous en dit.

LA CHAIR ET LE SANG

Si vous n'avez jamais vu *La chair et le sang*... allez le voir tout de suite ! C'est probablement le film le plus bloodlustéen de la filmographie de Rutger Hauer. Rien que le titre donne le ton (Flesh+Blood en VO). C'est du Verhoeven, violent, crade, sexuel, saturé de sentiments exacerbés qui partent en vrille. De toute façon il est dans la liste des inspi au début du bouquin. Vous savez quoi ? On en parlera la prochaine fois plutôt. Ça vous laisse le temps de le revoir.

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

COMME DES LARMES DANS LA PLUIE (par François – 2 sur 3)

Si vous n'avez jamais vu *La chair et le sang*... vous n'étiez pas censé le regarder depuis le numéro précédent ? Pas grave, mais vous passez à côté de quelque chose.

La chair est le sang, c'est une histoire de vengeance, d'amour et de survie dans une version bien crade du XVIème siècle européens. Certains l'estampillent « médiéval réaliste », mais en cinéma le mot « réaliste » est d'une relativité totale, surtout pour les films d'époque... je digresse. Voici une trame de scénario librement inspiré de l'histoire du film, à la mode tanaphéenne.

LES PROTAGONISTES

Les Salopards

Les Salopards sont un groupe de spadassins opérant dans le Centre-Pôle. Ils louent leurs services au plus offrant sans arrière-pensée et ont combattu un peu de tous les côtés du conflit entre l'Empire et l'Hégémone. Du moment qu'on les paie bien ils sont loyaux, mais malheur à celui qui les trahirait ; ce sont des pros de la rancune.

Au début des événements les Salopards sont une trentaine d'hommes et femmes polyvalents, menés par Martin et son Arme, Venderhov. La troupe compte également deux Armes-mineurs instinctives dans ses rangs : Vlarq le Marteau et Estrun le Poignard.

Martin et Venderhov

Alweg Dérignon/Piorad – 32 ans

Martin est un grand gaillard charismatique, bâti comme un fauve. Il a grandi au sein de Salopards dont il est devenu le chef peu après avoir arraché Venderhov à son Porteur précédent. C'est un combattant rusé et sans pitié. De toute façon, vu le tempérament sans concession des gens de sa troupe, il ne pourrait pas en rester le chef s'il avait des états d'âme. Quelques-uns de ses hommes sont prêts à lui disputer son poste de chef et son Arme au premier signe de faiblesse.

Venderhov est une Épée longue à la personnalité masculine. Comme beaucoup d'autres Armes, Venderhov est fasciné par la violence et le sexe. Ce qui le distingue c'est sa volonté de mettre sexe et violence en scène de la manière la plus esthétique possible. Cette obsession rend bien service aux Salopards car elle les aide à maquiller leurs exactions en fonction des besoins. Venderhov n'a pas de pouvoir voyants ou exotiques, mais il augmente très correctement les capacités de combat de son Porteur.

Fern Arnolf

Dérignon – 48 ans

Maître Arnolf est un notable de Sarneville, propriétaire de plusieurs grandes exploitations agricoles. Il a su s'adapter aux périodes troublées que traverse le Sarnois, en choisissant bien ses alliances et, surtout, en s'accaparant des terres dont les propriétaires étaient mis en difficulté par les combats.

Il emploie régulièrement les Salopards pour causer des soucis à des fermes qu'il convoite. Les spadassins font alors ce qu'il faut pour que leurs exactions soient mises sur le compte des Dérignons ou des Vorozions, selon le sens du vent. Arnolf paie les Salopards assez cher pour leur discrétion et leur loyauté.

Barna Mussilus

Vorozion – 40 ans

Barna Mussilus est un guildien influent de Falaise. Il a fait fortune dans le transport de marchandises en territoires dangereux. Il travaille pour la légion, en particulier celle à laquelle est affectée sa sœur cadette, Elin. C'est grâce à elle qu'il est entré en contact avec Fern Arnolf qui se cherchait des débouchés commerciaux dans l'Hégémone. Les deux affairistes sont devenus partenaires puis amis et, maintenant, il veulent cimenter leur alliance en mariant leurs enfants.

N°172 – 4 SEPTEMBRE 2019

Au début l'hommage à Rutger Hauer devait tenir en un Chagar. Rapidement on s'est aperçu qu'il faudrait deux numéros pour pouvoir traiter tranquillement du *Sang des héros* d'un côté et de *La chair et le sang* de l'autre.

Et vous savez quoi ? En commençant à rédiger le texte de ce Chagar, on s'est aperçu qu'il y avait de quoi faire largement plus que deux pages. L'hommage va donc continuer dans le Chagar 173. Et si vous vous demandez pourquoi diable ce Chagar fait plus de deux pages malgré tout, c'est parce qu'il y a une carte.

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.



Ægicius Elin Mussilus

Vorozone – 31 ans

La sœur de Barna Mussilus est en poste dans un camp en limite du Sarnois. Elle et ses hommes ont participé à plusieurs campagnes en territoire Dérignon. C'est une bourrine pas bien disciplinée mais ses bons résultats jouent en sa faveur. Elle connaît bien la famille Arnolf et a même bossé avec les Salopards à plusieurs occasions. Elle apprécie Fern et Stern Arnolf et respecte les talents de guerrier de Martin ; mais elle se verrait bien devenir Porteuse de Venderhov.

Stern Arnolf

Dérignon – 22 ans

Stern est le fils de Fern Arnolf. C'est un beau gosse rentré depuis quelques mois dans le Sarnois après trois années d'études à Pôle. Il est féru de politique, de gestion mais aussi d'ingénierie urbaine. Il est fidèle à sa famille mais ne sait pas de quoi sera fait son mariage sur le plan personnel. Il est convaincu que l'alliance avec Mussilus est une bonne idée, il espère juste que le courant passera avec sa promesse. Il s'est lassé des coucherries poliennes sans lendemain et espère quelque-chose de plus profond.

Précisons au passage que Stern a également entretenu une relation sexuelle épisodique mais intense avec Martin.

Agnès Mussilus

Vorozone – 17 ans

La fille cadette de Barna. C'est une demoiselle intelligente, éduquée pour devenir une guildienne, mais peu au fait du reste du monde. Sous des airs de belle jeune femme pure, elle a un caractère bien trempé. Certains diraient que c'est une peste, mais elle est plus subtile que cela. Elle espère que son mariage lui donnera enfin l'occasion de découvrir de nouveaux horizons, mais ne sait pas si son mari sera à son goût. Elle comprend que l'alliance avec les Arnof est importante pour son père mais, se connaissant trop bien, elle sait aussi que la situation sera compliquée si son fiancé lui déplaît.

Le tribu de Shar

Une tribu d'une centaine de Sekekers est installée depuis peu dans un grand bois à la bordure sud-est du Fangeux. Ce bois est traversé par la Lépar et il est très accidenté. C'est un endroit idéal pour se planquer et, depuis leur arrivée, les Sekekers ont éradiqué trois campements de malandrins qui utilisaient le bois comme base arrière.

La tribu est menée par Shar, une Sekeker d'origine piorade, froide et rancunière.

LE DÉCOR

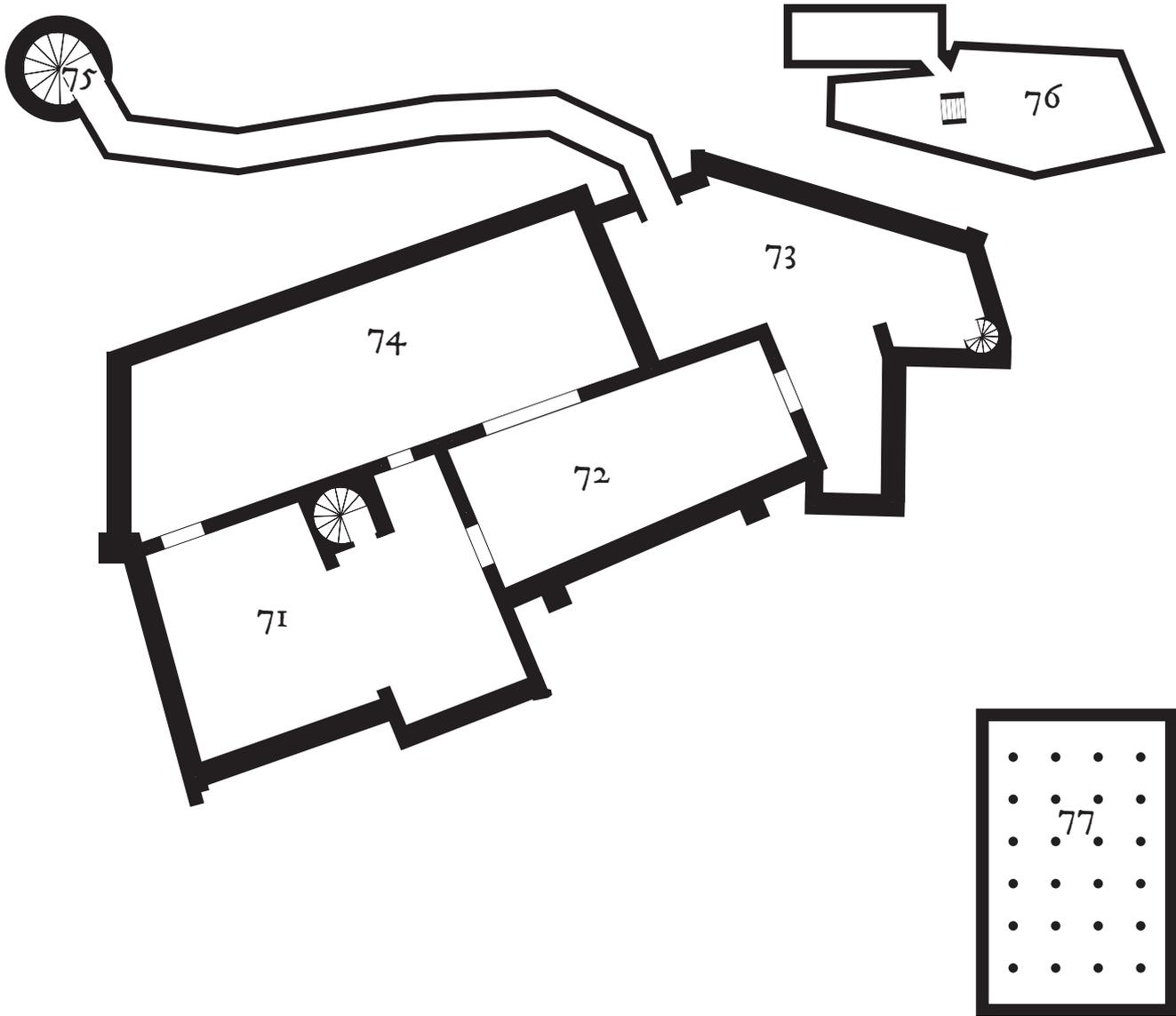
L'histoire se déroule dans le Sarnois, dans le cadre des récentes flambées de violence entre l'Empire et l'Hégémone. L'action va se cristalliser autour de la Haute-Perche, une ferme fortifiée située au sud-est de Sarneville, non loin de la Lépar.

Le corps principal avait été construit par la Légion dans les années 860. Le bâtiment a ensuite changé plusieurs fois de mains. Il a été agrandi petit à petit, a servi de campement à des soldats dérignons, puis de manoir sécurisé pour un noble sarnois en disgrâce. Depuis quarante ans c'est une ferme fortifiée, quasiment un hameau à elle toute seule.

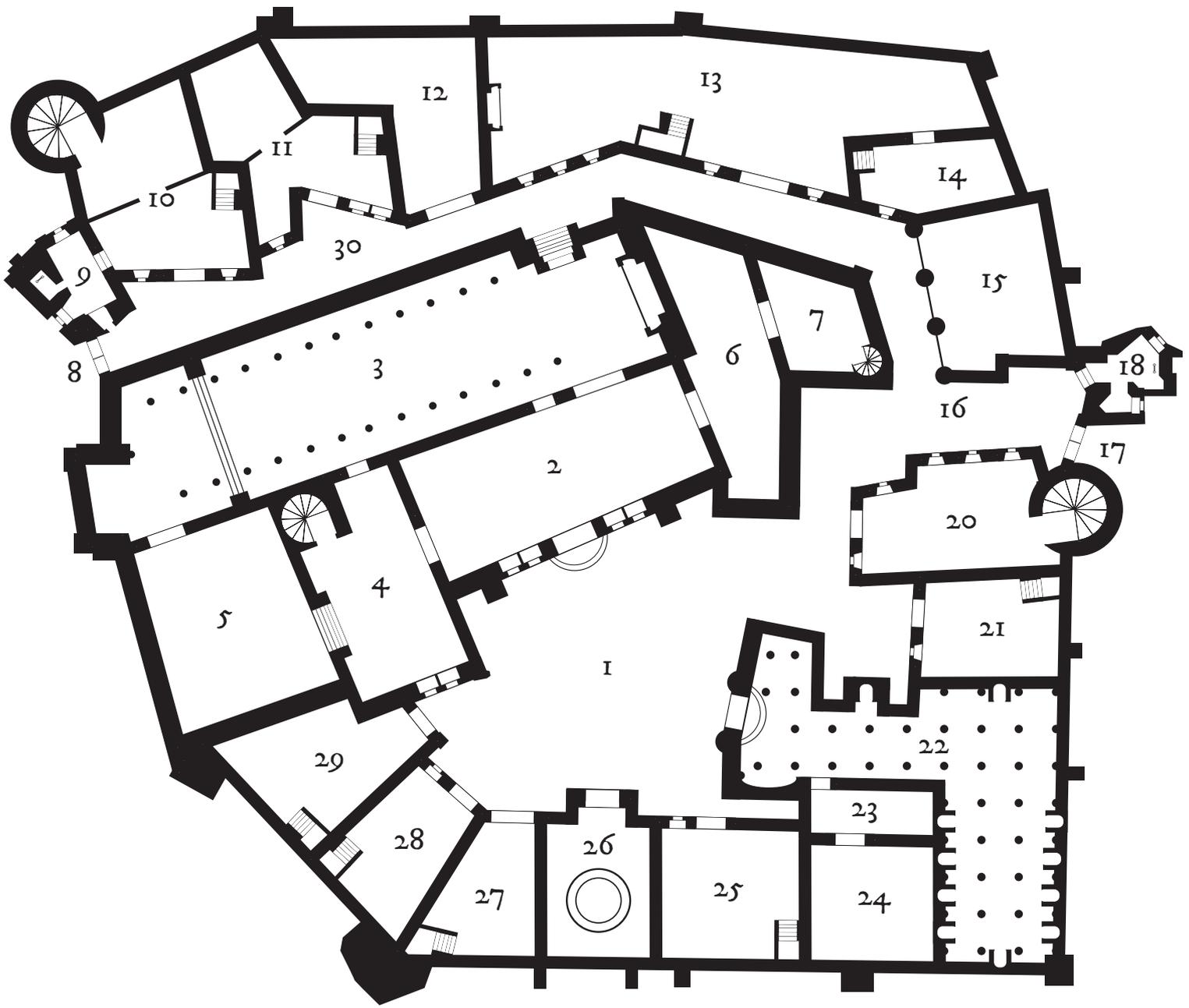
Une bonne partie des pièces au niveau du sol servent maintenant d'étables ou d'ateliers divers. L'endroit accueille une cinquantaine d'habitants formant une sorte de grande famille étendue. Deux des membres des Salopards sont originaires de la Haute-Perche.

Dans le prochain numéro, nous verrons comment tous ces éléments s'agencent pour bâtir une situation tendue dans laquelle précipiter vos personnages.

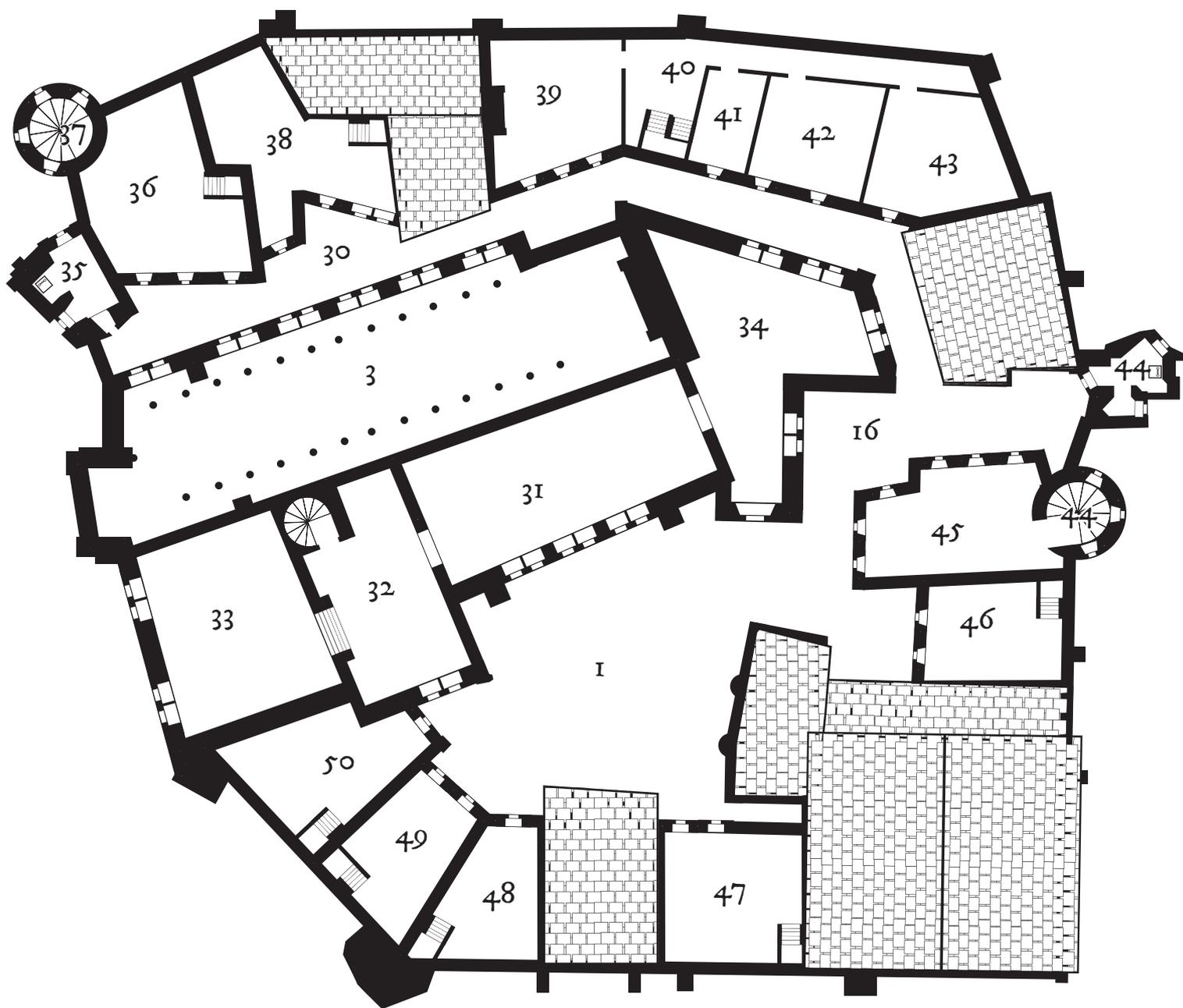
Et ça vous laisse le temps de regarder La chair et le sang.



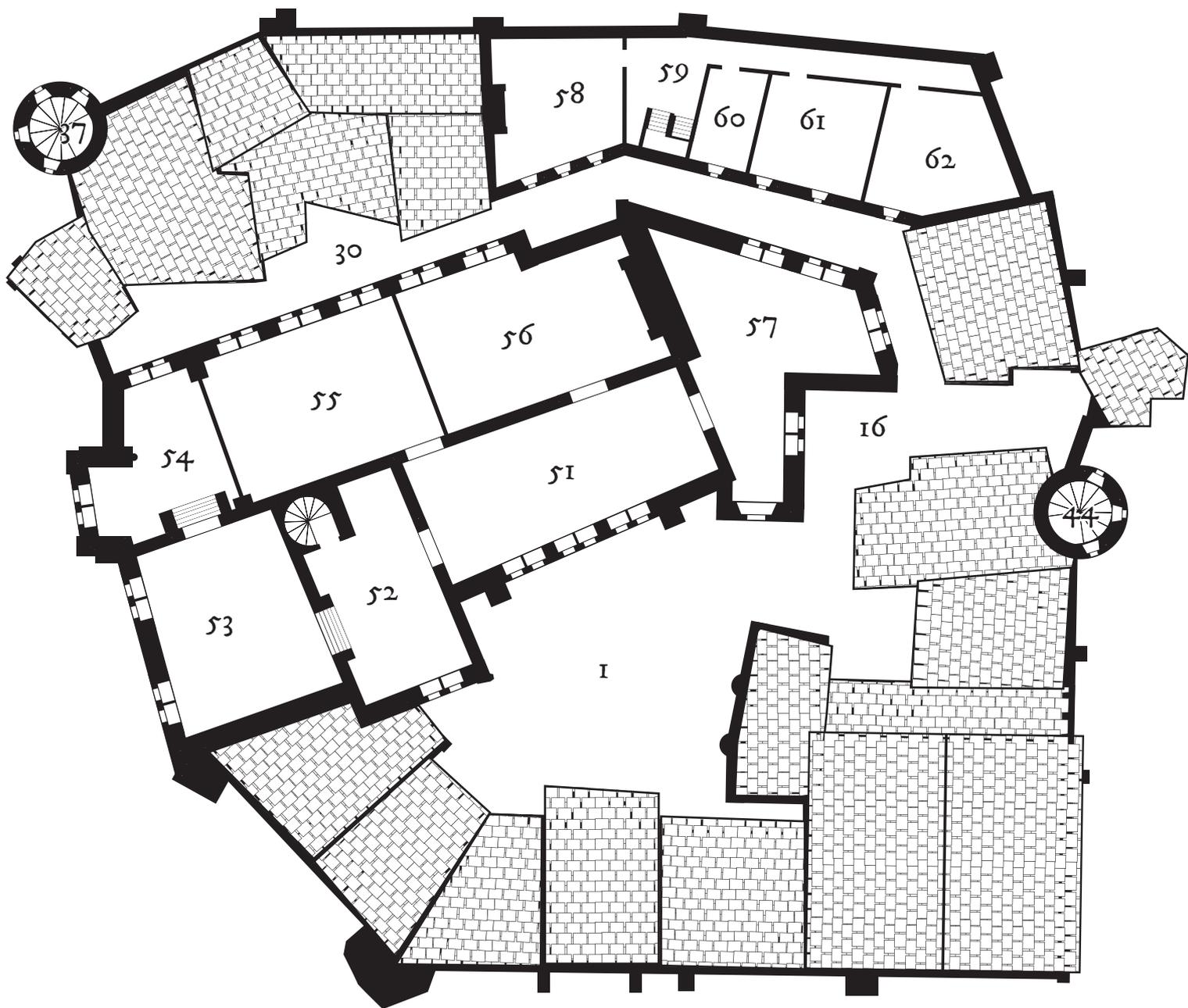
Les sous-sols



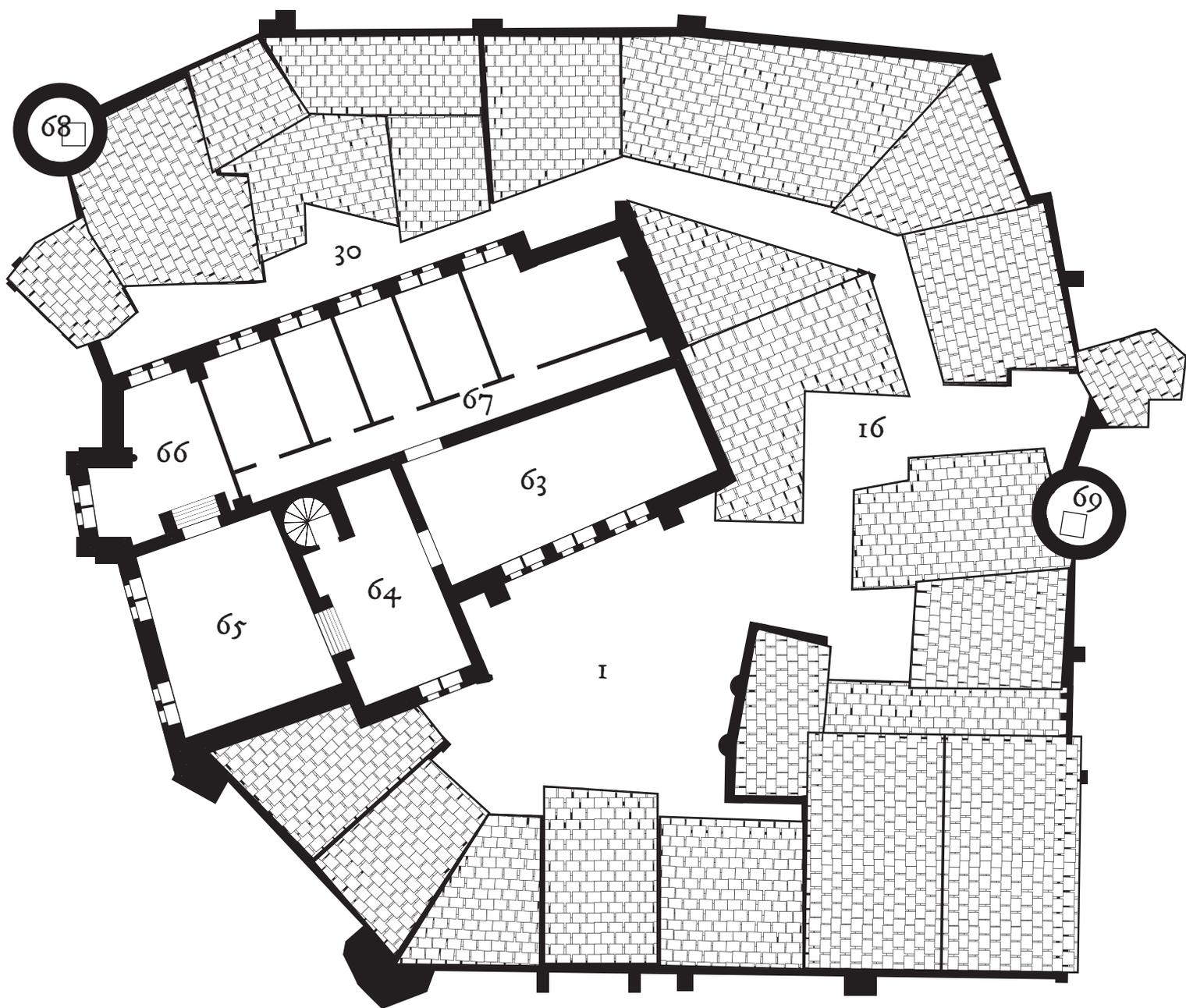
Au niveau du sol



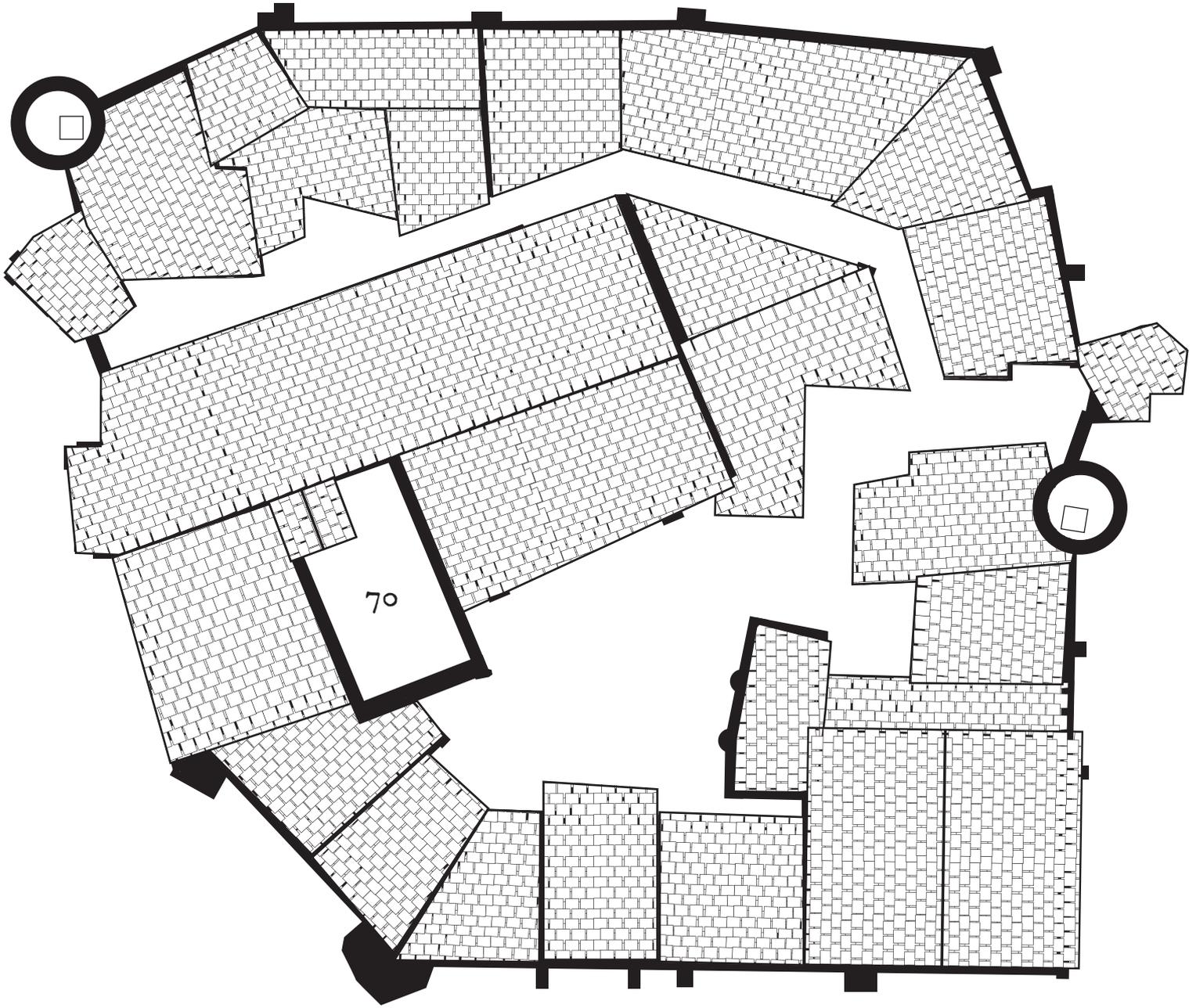
Le premier niveau



Le second niveau



Le troisième niveau



Tout en haut

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

COMME DES LARMES DANS LA PLOIE (par François – 3 sur 3)

Le décors est posé, les protagonistes décrits. Reste à agencer tout cela et voir comment impliquer un groupe de PJs.

SUCCESSION D'ÉVÉNEMENTS

Il y a huit semaines

Maîtres Arnof et Mussilus finissent de régler les détails des fiançailles de Stern et Agnès. Cette dernière fera le voyage depuis Falaise sous bonne escorte en profitant d'un convoi de marchandises que Mussilus envoie à Sarneville.

Il y a six semaines: Maître Arnof charge les Salopards d'éliminer un éleveur de chevaux qui refuse de lui vendre son exploitation, en faisant passer cela pour un tragique acte de brigandage. Il faut agir vite car l'éleveur en question a été contacté par un autre riche sarnevillois, Alsern Veran.

Lors de son passage chez Arnof, Martin entend une discussion évoquant le convoi précieux qui doit bientôt arriver de Falaise, sans savoir de quoi il s'agit.

Il y a cinq semaines

Quand les Salopards passent à l'action, Maître Veran est sur place, occupé à négocier avec l'éleveur. L'opération tourne mal et se termine par un bain de sang excessif. Venderhov était inspiré ce soir là.

Quand les Salopards font leur rapport à Arnof, celui-ci s'inquiète aussitôt. La mort de Veran va faire des vagues et il est important qu'il ne soit pas éclaboussé. Il verse une prime à Martin et ses hommes et leur demande de se mettre au vert pour un ou deux mois. Pour bien faire, il leur indique une vieille bâtisse dans le grand bois au sud-est du Fangeux. C'est un endroit où son grand-père s'était planqué dans sa jeunesse pour échapper à une vendetta. L'endroit est discret et sûr.

Il y a quatre semaines

Les Salopards s'installent dans la planque indiquée par Arnof. Le surlendemain il se font attaquer par la troupe de Shar. Le combat est rude et les spadassins doivent fuir, laissant la moitié des leurs sur le carreau.

Les survivants se regroupent en lieu sûr et, très vite, ils se convainquent qu'Arnof les a envoyé dans un piège pour les faire taire. Bien secoués par la déculottée infligée par les Sekekers, ils décident de se venger de leur employeur.

Détail « amusant » : Arnof n'était pas au courant pour les Sekekers. Il tentait sincèrement de mettre ses spadassins à l'abri, mais ça les Salopards ne voudront jamais y croire.

Martin se souvenant de la discussion entendue un mois avant décide de commencer sa vengeance en dérobant les richesses qu'Arnof attend.

Il y a deux semaines

Le convoi d'Agnès approche de Sarneville. Stern vient de le rejoindre pour une rencontre officielle avec sa fiancée. L'un comme l'autre sont contents de pouvoir se jauger hors du cadre des tractations familiales. Alors que le couple est en pleine discussion (voir l'encadré) les Salopards attaquent le convoi. S'ensuit un bon gros bordel pendant lequel Stern et Agnès sont séparés. Cette dernière se cache dans un chariot pendant que son fiancé tente de raisonner les spadassins.

L'escorte se fait massacrer et les Salopards trancheraient volontiers la gorge de Stern mais Martin choisit de l'épargner. Officiellement, c'est pour qu'il rapporte à son père que les Salopards vont lui faire payer sa trahison et que le convoi est un acompte pour leurs morts. Officieusement Martin a de l'affection pour Stern et ne veut pas en faire une victime de sa vengeance. Bon, il lui promet quand même de le tuer s'il se met en travers de son chemin... Faut pas déconner.

N°173 – 18 SEPTEMBRE 2019

Si vous n'avez jamais vu *La chair et le sang...* oui ? Je suis lourd ? Je le note.

Enchaînons avec la suite du scénario...

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 RELATION AGNÈS / STERN

Ami meneur de jeu, il va falloir que tu détermine quelle est la relation entre Stern et Agnès. Toutes les combo sont possible : coup de foudre charnel au premier regard, froide indifférence, mépris mutuel, sentiments contraires, etc.

Ce choix influencera une partie de la dynamique de l'histoire et la manière dont ces deux PNJs vont se comporter.

LA RELATION AGNÈS / MARTIN

Là, on est clairement dans la relation torride, matinée de manipulation. Il sera intéressant de déterminer le degré de sincérité et d'implication des deux amants. Les choses pourraient d'ailleurs bien évoluer au fil de l'aventure et provoquer quelques retournements de situation.

Et il ne faut pas négliger l'influence de Venderhov qui va se régaler tout le long des événements. On pourrait même imaginer qu'Agnès devienne Porteuse de Venderhov à un moment ou un autre.

Stern repart pour Sarneville pendant que les Salopards se barrent avec les chariots. Martin a l'intention de rejoindre la Haute-Perche pour confier le chargement à leurs amis là-bas, avec charge de revendre le matos.

Le soir même, Martin trouve Agnès dans le chariot où elle se planque depuis l'attaque. Il découvre rapidement qui elle est ainsi que le potentiel qu'elle représente en terme de rançon ou de coup porté à la famille Arnolf. Agnès s'aperçoit qu'elle va jouer le rôle de la victime dans une vengeance dont elle n'a rien à faire. En désespoir de cause elle déploie ses charmes et s'offre à Martin. Son innocence et sa détermination plaisent au Porteur et à son Arme. Agnès arrive à le convaincre de la garder pour lui et de la protéger, lui vendant une histoire de mariage forcé et de famille tyrannique.

Le lendemain, Stern atteint Sarneville et met son père au courant de la situation. Maître Arnolf entre dans une rage noire et jure de secourir sa brue et de faire payer leur déloyauté aux Salopards. Il connaît assez bien la troupe de Martin pour faire plusieurs suppositions quant à l'endroit où ils pourraient aller se cacher avec leur butin. Il envoie immédiatement des hommes à lui pour vérifier ses suppositions, fait jouer ses relations pour obtenir une unité de l'armée sarnevilloise et envoie un messager demander l'aide d'Elin Mussilus. Récupérer Agnès, vivante de préférence, est de la plus haute importance pour lui.

Il y a dix jours

Les Salopards atteignent la Haute-Perche sous l'œil des hommes d'Arnolf qui eux aussi viennent d'arriver en vue de la ferme. L'un d'entre eux tourne bride immédiatement pour prévenir son patron pendant que les autres se trouvent un point d'observation.

Martin et sa troupe trouvent la Haute-Perche en ébullition. La population vient de passer presque un mois à lutter contre une maladie infectieuse qui a tué une bonne moitié des habitants et affaibli presque tous les survivants. Les cadavres sont entassés aux sous-sols mais personne n'a encore eu le courage ou la force de s'en occuper.

La période de contagion semble terminée et les Salopards se mettent au taff pour aider leurs amis à nettoyer la ferme. Agnès participe activement à l'effort, sincèrement ou pour se faire bien voir, c'est vous qui décidez.

Il y a cinq jours

La troupe sarnevilloise commanditée par Maître Arnolf arrive à la Haute Perche. Martin refuse de libérer son "otage" et le ton monte entre lui et le commandant. Arnolf n'est pas encore là, il est occupé à régler les retombées négatives du vol du convoi de Mussilus. Les soldats sarnevillois commencent le siège de la Haute-Perche en attendant l'arrivée « du patron ».

Il y a deux jours

Maître Arnolf arrive à la Haute Perche en même temps que l'Ægicius Elin, qui est accompagnée d'une quarantaine de soldats (deux décuries).

Le jour J

Stern arrive sur place avec un groupe de porteur d'Armes qu'il a recruté pour aider à prendre la Haute-Perche. Selon la nature de sa relation avec Agnès, il a pu leur donner des instructions personnelles assez différentes des attentes de son père.

IMPLIQUER LES PORTEURS

Il serait temps que les PJs trouvent leur place dans cette histoire. Il y a plusieurs pistes.

Hommes de main de Stern

C'est probablement l'option la plus simple et la plus directe. Les PJs ont été embauchés par Stern pour aider à sortir Agnès de la Haute-Perche, ou lui faire avoir un "accident" pendant le sauvetage, ou tout autre objectif cohérent avec votre version de Stern.

Stern comme PJ

Si un de vos joueurs a des envies de nouveau Porteur, vous pourriez lui faire jouer un petit prélude au scénario où son Arme tomberait dans les mains de Stern. Il faudrait pour cela passer en revue avec lui le background de Stern et lui laisser choisir la nature de ses relations avec les figurants du scénario, en particulier Agnès.

Pour amorcer le scénario au mieux, il faudrait que Stern devienne Porteur pendant qu'il est en train de chercher des hommes de mains.

Bloqués à la Haute Perche

Et si vos Porteurs résidaient à la Haute-Perche au moment où les emmerdes commencent ? Pour que ça fonctionne il faut trouver une bonne raison que les PJs soient là, et aussi une bonne raison pour laquelle ils seraient restés aider les habitants pendant l'épidémie.

Il se retrouveraient donc à faire connaissance avec les Salopard, Venderhov et Martin. Et quelques jours plus tard les voilà embarqués dans le siège de la ferme. Comment vont-ils réagir et s'impliquer ?

C'EST QUOI CE MERDIER ?

Le siège de la Haute-Perche pourrait juste être une péripétie pénible lors d'un autre scénario. Imaginez par exemple que les Porteurs aient besoin d'une information ultra importante, en possession d'un résident de la Haute-Perche. Comment vont ils gérer les choses s'ils arrivent sur place alors que le siège bat son plein ?

Déroulement du siège

Le siège de la Haute-Perche est le résultat d'un imbroglio de pulsions intenses et souvent contradictoires. Il serait dommage de vous donner un déroulement «par défaut». Laissez plutôt l'inspiration du moment vous guider. L'important c'est qu'il se passe toujours quelque chose. Les Porteurs ne doivent pas être les seuls à prendre des initiatives. Multipliez les surprises et les retournements de situation.

Quelques idées de twists

- Des cadavres dans le sous-sol deviennent des mort-levés.
- Shar et ses Sekekers s'invitent à la fête, Vexées qu'elles sont qu'une partie des Salopards leur ait échappé. Et si Agnès, dégoûtée d'être l'enjeu des pulsions de tous ces mâles, décidait de rejoindre les Furies ?
- Certains Salopards en ont marre de l'influence d'Agnès sur Martin et prennent discrètement contact avec les assiégeants pour les aider. Cela pourrait en plus être l'occasion pour l'un d'eux de devenir le Porteur de Venderhov.
- Suite à un coup de sang, Stern et Elin passent ensemble une nuit torride. Est ce que cela aura des conséquences ?
- Si les PJs ne sont pas les Porteurs engagés par Stern, cela veut dire que vous pouvez ajouter deux ou trois Armes-Dieux à l'équation, avec tout ce que ça implique de chaos.

Et vous pouvez certainement en trouver d'autres... sans parler de toutes les idées tordues que vos joueurs vont vous sortir.

CONCLUSION

Ça ne serait pas très utile de vous indiquer une fin probable au siège de la Haute-Perche. Le mieux, c'est de suivre le flot des idées que vos joueurs et vous aurez au cours de la partie, de provoquer le plus de rebondissements et de scènes chocs (de la chair et du sang !) et de voir à quel moment tout cela va se calmer, et qui sera encore debout.

En général les joueurs de Bloodlust n'ont pas besoin qu'on les encourage à se lâcher, mais si vous voulez être dans l'esprit du film d'origine, chers meneurs, je vous encourage à vous lâcher aussi.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LE PREMIER MATIN (par Rafael)

[not.on]
[wrong.format]

N°174 - 02 OCTOBRE 2019

Après notre petit hommage / intermède péri-cinématographique, retour vers un Chagar moins « À suivre » et un peu plus anecdotique. Ou pas.

Disons qu'avec le nez dans des trucs un peu bizarres en ce moment (pour cause de tentatives de finir Silences et de relancer la campagne à côté), on a eu envie de tenter un truc un peu différent.

- *Quoi ?*

Le son de ma voix me vrille le crâne comme une barre de fer chauffée au blanc.

Ce n'est pas une comparaison stupide, une métaphore bancale. C'est la sensation exacte, ou si proche qu'elle invoque ce souvenir précis. J'ai l'impression de sentir l'arôme de chair qui brûle. J'entends les grésillements de fluides portés à ébullition. La douleur est remplacée aussitôt par la faim. Une envie de viande. De suc coulant dans ma gorge. Des morceaux cédaient sous mes crocs et glissants sur ma langue.

Bordel c'est si bon après tout ce vide !

— Hein ? Hémelin ?

La voix est toute proche. Les intonations sont étranges. Trop précises. Trop pleines de... tout. J'ai la sensation que je pourrais tout savoir du connard qui vient de parler en décortiquant cette seule phrase.

Hémelin par exemple. C'est son ami d'enfance, le premier et le meilleur d'entre eux. C'est aussi un con. Un pauvre con, un peu malheureux, un peu couillon, mais toujours partant pour tenter des conneries avec...

J'ai failli dire « *Moi* ».

J'essaie de reprendre le fil. De comprendre où je suis et ce qui se passe. Les choses paraissent se dérouler à la fois trop vite – trop de mouvements, de bruits, de menaces – et beaucoup trop lentement. Les images défilent, se bousculent, mais j'arrive à tout voir. Les corps qui se heurtent le font selon une logique, une rigueur presque mathématique. Tout ça tient autant de la boucherie la plus stupide que du ballet. La fureur donne les poussées et les pulsions qui motivent les danseurs. L'instinct de survie et la peur donnent les reculs qui tirent les corps hors des trajectoires des lames et des cognées. De très rares idées se glissent là dedans. Des bribes d'imagination, de génie, d'astuce, influencent les mouvements quand un cerveau parvient à voir une occasion, à l'analyser avant qu'elle ne passe.

Souvent, les corps ne suivent pas assez vite. Un mouvement magnifique commence, courbe parfaite d'une matraque vers la courbe d'une nuque, promesse d'une mort instantanée, superbe. Et la lourdeur du corps gâche le mouvement. Ou la main pleine de sang relâche un peu la prise. Le bâton disgracieux retombe mollement sur une épaule, écrasant sans éclat une chair trop raide. C'est laid. Vide. Inutile. Gâché.

Les danses prennent peu à peu du sens autour de nous. Les gens du village se battent contre deux camps à la fois. Des hommes d'un côté, des femmes de l'autre.

Eux sont grands, porteurs de tenues solides et riches. Il y a une raideur en eux, et la certitude d'être bientôt vainqueurs. Je ressens une bouffée de haine à les voir. Leurs uniformes et leurs postures. Je ne les vois soudain plus comme des hommes, mais comme les crocs d'un corps plus grand. Invisible. Caché dans l'ombre, et dévorant tout autour de lui. Non ! Pas dévorant. Il n'y a pas de plaisir ou de satisfaction charnelle en lui. Juste la froideur du contrôle. De la domination.

Une nouvelle sensation me saisit. Glacée et précise, coup de trique suspendu à un picomètre des épaules. Éternelle promesse de douleur. Parfaite et sans recours. Glacée et précise, coup de trique suspendu à un...

Je me secoue et échappe à la boucle en train de se former. Il faut que les femmes gagnent. Qu'elles exterminent ces brutes stupides, avant que la bête, le grand corps multicellulaire des hommes ne nous voie. « Elles » sont différentes. Leurs tenues sont un mélange hétéroclite, où légèreté, solidité et tromperie s'emmêlent. Les coups des soldats sont tour à tour esquivés, bloqués, ou tombent dans le vide sur une cape flottante, un repli glissant sur une épaulière incurvée. Leurs mouvements sont plus gracieux, mais en même temps, ils névoquent rien de beau. Elles n'ont que la mort en tête, et chaque coup, chaque pas, chaque respiration tend vers la mort de leurs ennemis, et la leur tout autant.

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 faim revient. La sensation de vide, de besoin dévorant. J'ai l'impression que si j'avais un corps, il se digérerait déjà lui même pour s'alimenter, tellement j'ai envie de...

— *Mais j'ai un corps, bordel !*

— Mais t'es où, bordel ?

Il tourne sur lui même, et aussitôt mon champ de vision bascule. Il voit devant lui. Un aperçu ridicule de la scène. Sa tête bascule sottement de droite et de gauche. On dirait qu'il fait non. On ne sait pas à quelle question, à quel immense dilemme. Juste Non. Il ne comprend pas. Comme toujours.

Je me tends vers lui. Comment lui parler ? Communiquer ? Je sens des mouvements derrière nous, et à la limite de ses perceptions, je devine une forme massive, menaçante.

— *À gauche ! En haut ! Bloque !*

Il se retourne, et lève instinctivement sa lame. L'épée du soldat s'arrête dans un choc terrifiant. Le coup était parfait, mais la lame légère du cimenterre s'écrase contre le corps épais et large du romeur. L'arme de... Gaen, c'est ça... n'est pas aussi jolie et élancée que le cimenterre. C'est une lame de hachoir, peut être même un peu plus large, et terriblement lourde. Elle est profondément logée dans le bois, au bout d'un manche incurvé, et l'ensemble ressemble à une hache, en un peu moins élégant. Ce n'est même pas vraiment une arme. Le romeur est une bizarrerie du coin, un spécialité du village. Personne ne se rappelle plus trop qui a bien pu l'inventer – même si tout le monde et assure que c'est son vieil oncle, un grand-père d'un côté ou de l'autre – mais ce n'est pas l'important. Depuis une poignée de générations, on n'a pas fait mieux pour tuer les bêtes, et les abattoirs du Petit Guilleux en commandent une paire par semaine au forgeron du village.

Pendant ce temps, le bruit du choc résonne encore. Gaen n'a presque pas reculé. Il est encore éberlué. Je ne sais pas ce qui lui fait ouvrir de grands yeux de crétin, mais ce n'est pas le moment.

— *Frappe, abruti ! Comme pour les bœufs, bien au milieu entre les yeux.*

Il abat sa lame, et le visage du soldat disparaît dans un nuage de sang et de matière grise. La sensation est parfaite. La consistance du crâne, d'abord rigide et un peu souple, puis soudain la douceur de l'intérieur, les éclats d'os fouaillant la fragilité vivante, entourant ma lame d'un chant de douleur et de désespoir.

— *Ma lame ? Je suis LÀ-DEDANS ?*

— Oh merde, tu es une Arme-Dieu ?

Son étonnement est la chose la plus drôle que j'ai entendu depuis... Avant ? Je m'accroche aux sensations. Aux délices du réel. Je réentends la voix de Gaen. Son air idiot. Sa peur superstitieuse mêlée d'espoir insensé. J'entrevois ce que sont les Arme-Dieux. Ils nous connaissent. Eux tous. Chacun rêve de nous tenir et de devenir un géant. À moins que ce soient juste lui et ses rêves de grandeur imaginés par un nain.

Le fait qu'il ait compris avant moi, qu'il en sache plus que moi sur ce que nous sommes, me dégoûte et m'amuse à la fois. Je m'accroche à ces impressions pour les sentir grandir et s'agiter. Tout cela se passe en Gaen, dans les méandres grumeleux et doux de sa cervelle, dans les boyaux tendus de ses tripes.

Je ressens. J'existe. Réel. Enfin.

Pour ça, je le hais et je l'aime à la fois. Je hais sa fragilité et ses pensées molles et lentes. J'aime ses pulsions et ses envies de toucher et de prendre. Je hais sa peur et ses espoirs, auxquels je ne comprends rien et qu'il faudra que j'apprenne à épargner. Dans le même temps, je les aime. Car elles sont autant de ficelles avec lesquelles faire avancer et bouger ma marionnette.

Soudain, une évidence me vient. Le village.

Les hommes et les femmes sont deux armées étrangères. Elles ont choisi ce village, son village, comme champ de bataille. Ils ne sont rien pour eux, si ce n'est une ressource à exploiter. Des pions sur une carte. J'adore les sensations que cela fait naître chez Gaen. Détresse, peur et colère mêlées, toutes imprégnés de la haine instinctive, de la rage pure qu'inspire l'impuissance.

— *Mais tu n'es PAS impuissant mon ami. Plus maintenant. Je suis là.*

— Tu es vraiment un Dieu ? Tu peux me donner de la force ? M'aider à sauver les miens ? À sauver tout le monde ?

Quand il dit cela, je vois des visages tourner dans sa tête. Quelques culs aussi. Il va falloir compter avec les femmes, apparemment. Ça me convient assez. La chair des femmes est plus tendre. Plus douce et plus sucrée. Je vais l'aider oui, et faire de lui un héros. Il aura ce qu'il veut, mais il faudra qu'il me donne ce que je veux, si nous devons être de vrais amis. Et en attendant, je ne suis pas à un mensonge près.

— *Je ne suis pas juste un Dieu, Gaen. Je suis le tien. Ton Arme-Dieu. Et nous allons sauver ton village. Maintenant écoute-moi : voilà comment manier un romeur au combat...*

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

FOIRE AUX BESTIAUX - LES JUNGLES (par François / Rafael)

N°175 - 16 OCTOBRE 2019

La foire aux bestiaux est un modèle de Chagar rapide, consacré à quelques bestioles typiques d'une région ou d'une autre. Rapide et pratique.

Tellement rapide et pratique que je me demande même si ce n'est pas un peu honteux en fait.

Ok, vous connaissez le topo habituel sur les jungles. Une bordel, trop variés, rien de pareil, etc. Du coup, nous nous sommes dit que deux ou trois bestioles, ce serait peut être un peu léger pour l'environnement le plus exubérant de Tanæphis.

Donc voici quelques bestioles, de tout calibre et de textures variées, émettant selon l'humeur des glougloutements, bêlements ou hurlements divers.

BESTIOLES DIVERSES ET VARIÉES...

La charentule ressemble précisément à ce que son nom suggère. Une tarentule noire et velue, ornée de huit grosses pattes velues et crochues, grosse comme un chat dodu et presque aussi câline. Le genre à se coller dans votre cou quand vous dormez.

La tribu des Ha'ou'raga utilise l'animal comme bestiole de compagnie, et surtout gardien des enfants les plus jeunes, avec qui la charentule est d'une attention et d'une douceur sans égale. D'ailleurs, dans l'esprit des locaux, si vous n'aimez pas l'animal, vous en avez sûrement après les gosses.

L'âne suspendu est une liane dont les fleurs imitent grossièrement la forme de proies diverses, de manière assez efficace. Lorsqu'un prédateur – ou un couillon trop crédule – attaque, mord ou frappe le fruit, celui-ci explose en tuant ledit prédateur – ou couillon – pour se faire du compost bien juteux. Pas discret, en plus.

Le huant haineux est un gros insecte, croisement contre nature d'un grillon et d'une punaise. On le trouve surtout dans les Hautes branches et l'Étouffante, où il prend plaisir à émettre un son qui ressemble à un horrible ricanement sarcastique. Sûrement très utile d'un point de vue entomologique, le son est une horreur, qui à la longue rend n'importe qui paranoïaque et fébrile. Quant à simplement écraser la bestiole, ce serait une bonne idée, si son cadavre n'émettait pas une puanteur indescriptible et terriblement tenace.

L'umlindi est une scolopendre longue de plus d'un mètre. Sa carapace verdâtre et orangée est couverte de taches colorées qui ressemblent à des yeux. Si ça ne suffisait pas à rendre l'animal hideux et moche, ces taches sont phosphorescentes, ce qui en sus le rend particulièrement flippant en pleine nuit. Notez que son venin provoque de bonnes grosses crises d'hallucinations, ce qui selon la personne le rend encore plus flippant ou légèrement plus intéressant.

Le vorelac est une particularité des fleurs de sang. De loin, on dirait un polac perdu dans la jungle. Puis on s'aperçoit qu'en fait, il n'est pas loin du tout, qu'il fait la taille d'un gros chien, et que s'il ressemble bien à un polac, c'est aussi une véritable saleté.

Le vorelac, en réalité, attaque toute proie vaguement appétissante avec la férocité d'un carcajou constipé d'extrême droite. C'est à croire qu'un hypothétique statisticien cosmique a décrété que le polac et le vorelac étaient, en moyenne, des animaux avec un tempérament normal.

Le petit-père-en-couleurs est un crapaud aux couleurs très vives, plutôt débonnaire, et qui dégage une odeur douce et sucrée. Dans la Mangrove, quelques tribus l'utilisent comme ornement, sur une épaule ou dans un petit panier autour du cou. Chez les Wapiro, connus pour la qualité de leurs fruits fermentés, il est traditionnel de porter un petit-père-en-couleurs sur la tête pendant les fêtes. C'est très joli mais de plus, seuls ceux qui arrivent à garder le crapaud en équilibre ont le droit de picoler.

Le dare-dare est un petit porc sauvage aux pattes courtes, à l'air sympa et au museau trop mignon. Il est connu pour être étonnamment rapide, peureux, mais surtout... délicieux. Très délicieux.

Habitué – presque résigné en fait – à se faire chasser, le dare-dare a une technique de défense particulière. S'il sent que les choses tournent mal, il entraîne son prédateur vers l'endroit le plus dangereux du coin – tanière d'une mère fauve, troupeau de monoclionius, sables mouvants. Ainsi, s'il y laisse la peau, cela fait aussi une menace qui n'ira pas emmerder sa famille. Dans bien des tribus, l'expression « va chasser le dare-dare » signifie « vas te faire foutre ».

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.



Lukuvu est une murène blanchâtre qui vit en banc dans les eaux de la Mangrove. Pour résumer, l'ukuvu est une mâchoire surdimensionnée, remplie de petites dents tranchantes, avec une vague impression de murène autour. C'est un carnassier vorace qui se jette sur tout ce qui aurait la mauvaise idée de venir saigner à portée de lui.

On trouve dans les bibliothèques de Pôle des récits qui évoquent de tribus torturant leurs prisonniers en les immergeant partiellement dans un banc d'ukuvus. Est-ce vrai ? En tout cas ça fait bien triper les Armes de la Mort Carmin.

La garrace-lente, une grosse tortue des Rives calmes, dont plusieurs tribus font l'élevage. Elle est aussi facile à gérer qu'un porc et tout aussi goûteuse. Sa viande séchée s'exporte même vers l'Hélès et la Nation. La carapace de la garrace sert à fabriquer des armures ou des boucliers. Ce genre de protection se rencontre surtout dans l'ouest de la jungle mais quelques-unes ont fini dans les arènes de Pôle, où elles servent dans des spectacles exotiques.

Papillon-Néant est le nom donné par des explorateurs dérangés à un gros papillon gris et rose du nord de la jungle. Il est attiré par le sang frais et vient rapidement se coller à toute plaie ouverte. Il aspire le sang et libère une sécrétion qui inhibe toute coagulation. De quoi transformer une blessure mineure en promesse de mort rapide.

La langue-de-Nérée est une sangsue rosâtre de l'ouest des marais. Comme beaucoup d'autres sangsues elle a une utilisation médicale. Sa salive est un anesthésique très efficace. Cette substance fait partie de la pharmacopée des jungles depuis si longtemps qu'on a oublié qui était Nérée, même si les rumeurs abondent.

Dernièrement on a découvert que le sommeil induit par la langue-de-Nérée amplifie l'effet des épices psychotropes. Oui, je parle bien d'épices de plaisirs. De quoi provoquer une petite ruée vers « l'or rose », des conséquences affreuses pour l'animal et les voisins, et des bâtons sans fin pour un marché bien juteux.

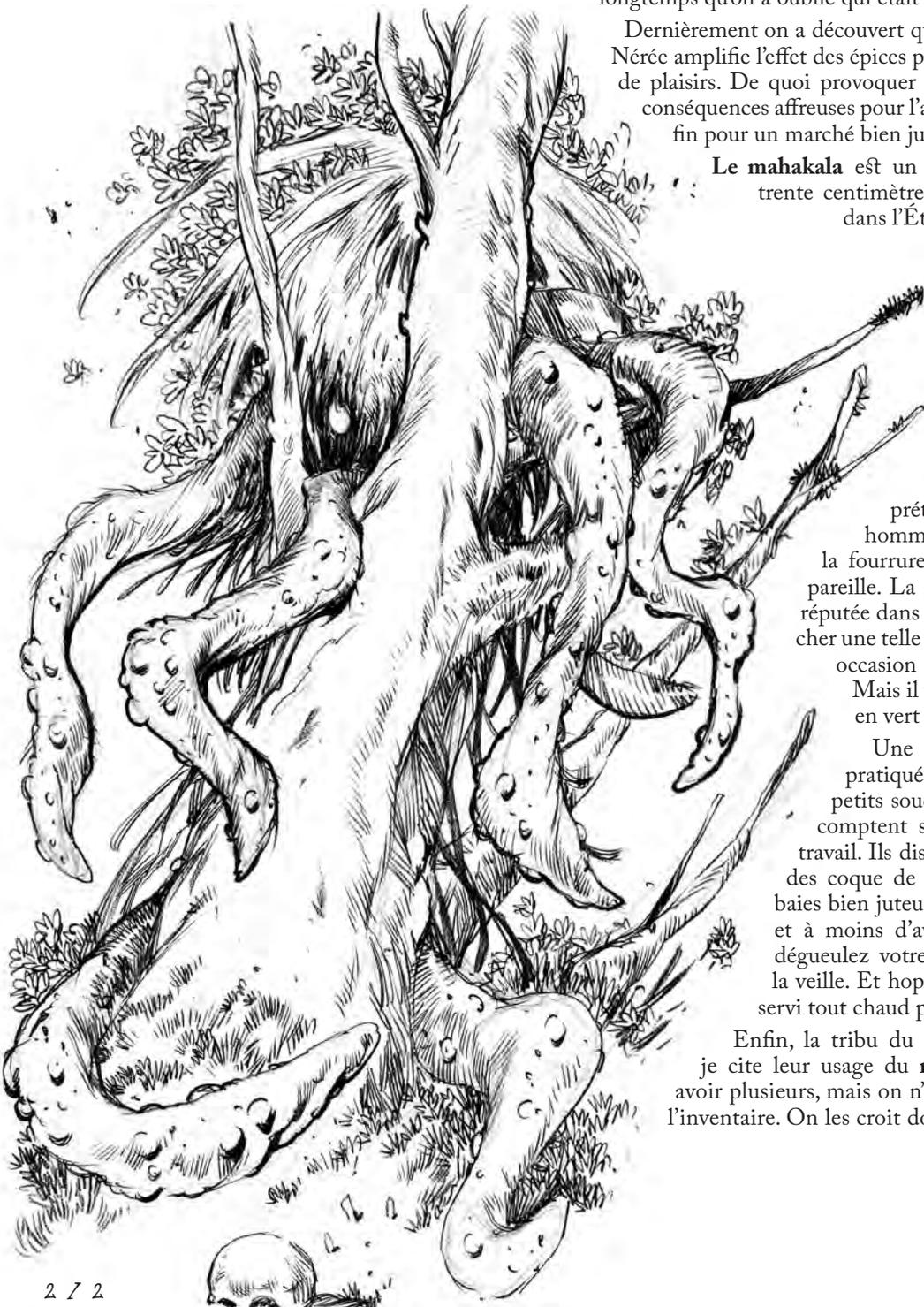
Le mahakala est un parent minuscule du deynonichus – trente centimètres au garrot – qu'on ne rencontre que dans l'Étouffante. Il vit en meute et les femelles

pondent très fréquemment. Heureusement les mahakalas n'ont aucune réticence à manger leurs propres œufs. Parfois cette régulation naturelle cafouille et on se retrouve avec une meute de trois cents mahakalas attaquant tout sur leur passage, avant de s'entre-dévorer avec frénésie.

Une rumeur tenace en Modaine prétend qu'il existe dans l'archipel des hommes des singes nommés **Guidolins**, dont la fourrure verte tendre est d'une douceur sans pareille. La guilde des fourreurs de Molodesnaya, réputée dans tout l'Hégémone, est prête à payer très cher une telle fourrure. Rumeur ou arnaque, véritable occasion ou piège à con ? Seul l'avenir le dira. Mais il y aura sûrement quelques singes peints en vert pour mourir dans cette petite blague.

Une véritable arnaque en revanche, est pratiquée par les **Relents-Bruns**. Ayant de petits soucis de digestion, ces singes minuscules comptent sur leurs voisins pour leur faciliter le travail. Ils dissimulent leurs excréments acides dans des coque de fruit, des cosses appétissantes, et des baies bien juteuses. Vous arrivez, vous mordez dedans, et à moins d'avoir des goûts un peu bizarres, vous dégueulez votre déjeuner, petit-déjeuner et dîner de la veille. Et hop, un repas facile et déjà un peu digéré, servi tout chaud pour les Relent-bruns.

Enfin, la tribu du Prés-vert tient absolument à ce que je cite leur usage du **raton-laveur**. Ils affirment même en avoir plusieurs, mais on n'a pas tellement de place pour en faire l'inventaire. On les croit donc sur Paroles.



BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°176 – 30 OCTOBRE 2019

Pas d'édito. Pas le temps. Je vous raconte ça la semaine prochaine, quand la pression est redescendue.

LES PERLES VENUES DES JUNGLES (par Rafael)

Un scénario tout simple, en forme de synopsis, d'esquisse à grand traits. Un voyage, qui peut servir tel quel, ou bien de décor animé pour une aventure de votre cru. En tout cas un moment de vie de Tanæphis, que vous pouvez à votre choix mettre en scène, alléger ou remplumer un peu, avec nos idées de pistes, d'antagoniste et d'anecdotes à suivre ou à ignorer.

Bonne découverte, au fil de ce voyage dans les mystérieuses terres blanches...

CEUX DES SINGES À SALUER

La tribu tire son nom des singes qui les accompagnent, une race à mi-chemin du singe araignée et du paresseux. Des bêtes, dociles, calmes, très tactiles, qui passent leur temps à tripoter les humains à proximité en quête de câlins ou de friandises. Ils tendent leurs longs bras mous, semblant vouloir vous serrer la main. D'où leur nom, et celui de la tribu de ceux aux singes à saluer. Les Sing'a pour faire plus court.

Fuir les jungles

Les Sing'a sont originaires de l'Étouffante, et commercent volontiers avec les palots de l'extérieur. Leurs éclaireurs-commerçants se sont aperçus il y a peu que leur variété de sif, très sucrée et à la peau épaisse, a une particularité. Elle semble capable de pousser hors de la jungle. C'est une anomalie pour cette plante, et cela pourrait être une révolution pour le marché de la siffan (cf. encadré Métal page 162).

Ils ont passé un accord avec un groupe d'investisseurs de Pôle, et ont obtenu des terres dans le Centrepôle, et un village complet à coloniser. Cela se fait dans le cadre de l'ouverture de Pôle et de la reconstruction de l'Empire lancé par Bert III.

Le plus simple pour se mêler de cette histoire est de se faire recruter comme escorte pour le voyage. Cela peut se faire n'importe où de Pôle au Corridor, au gré de vos idées.

Officiellement

La tribu prétend fuir une guerre dans sa région. Les Sing'a se défendent d'avoir pris part aux combats, mais en ont assez d'être ciblés par les raids des deux camps. De quoi motiver une relocalisation, même si là, c'est un peu extrême.

La tribu ne parle pas de son projet ni de la sif, mais il est assez facile de le découvrir en vivant parmi eux. Cela peut être le premier mystère à démêler avant de se faire des amis ou des alliés parmi les Sing'a.

PREMIERE ÉTAPE : LE SUD

Cette partie consiste à quitter le camp de base des Sing'a – un village provisoire en frontière des jungles, puis à voyager jusqu'aux plaines du centre.

• Antagoniste : Une bande de chasseurs gadhars

Ces gens sont issus d'une ou plusieurs tribus commerçant la sif, et ont découvert le projet des Sing'a. Ils ne veulent pas risquer de perdre leur business et seront prêts à tout pour arrêter le voyage, détruire les réserves de sif, ou massacrer les Sing'a.

• Antagoniste : Un administrateur local dans le corridor

Alerté du passage de la tribu sur son fief, il décide de s'en mêler, comme savent si bien le faire les Vorozions. Il peut avoir à sa disposition quelques hommes, ou une légion entière à proximité, au choix. Son caractère et ses motivations peuvent varier :

- Altruisme. Il veut épargner aux pauvres Sing'a ignorants de succomber aux rêves empoisonnés vendus par les Dérigions.
- Appât du gain. Il a entendu parler de la sif, et veut détourner l'affaire vers les terres vorozions, ou mieux, l'exploitation de son frère dans le Versan.
- Racisme bas du front national : La présence de sauvages en liberté sur ses terres est inacceptable, et sera réprimée le plus sévèrement possible.

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.



• Anecdote : Une bande de jeunes rétifs au voyage

Dégoûtés par le projet de leurs parents, ceux-là ne veulent pas du village en Centrepôle, et tentent de saboter le départ. Ils ne touchent pas à la sif, cœur de la tribu, mais ne respectent pas grand-chose d'autre.

En variation amusante, ce peut être des vieux. Plus surprenant, mais largement aussi vicieux. Imaginez Agecanonix en saboteur surnois, sous couvert de sénilité.

SECONDE ETAPE : LES PLAINES

Ici il s'agit de voyager dans les plaines du centre, pour rallier le Centrepôle et le village promis. Un environnement nouveau pour les Gadhars, à part les commerçants habitués au voyage vers la cité blanche.

• Antagoniste : Une tribu sekerker au repos

Petite rencontre amusante avec une bande de Sekekers faisant relâche dans un coin bien paumé du centre. Idéalement, au mois du bonheur. L'idée est de prendre vos joueurs à rebours, avec des Sekekers un peu fatigués des combats – pour le moment – et espérant un peu de calme. Elles pourraient même négocier un peu d'aide ou un bout de route d'escorte en échange de quelques tonneaux de siffan.

• Antagoniste : Une troupe esclavagiste

Classique des classiques, mais comment leur en vouloir : une bande de noirs qui se pointent au nord presque sans protection ? Ce serait une honte de pas les enchaîner. Limite malpoli. Ils seront prêts à négocier avec les personnages : une part des bénéfices ? Juste une moitié de la tribu, pour simplifier ? Juste les vieux ?

• Anecdote : Le bosquet aux merveilles

C'est une halte habituelle des commerçants de la tribu, quand ils montent à Pôle, en bordure d'un gros bois ténébreux. C'est là qu'ils ont découvert que leurs baies pouvaient pousser hors des jungles. À l'endroit où ils enterrent les reliefs du campement, deux magnifiques siffiers ont poussés, totalement aliens, déplacés, chargés de baies...

L'ARRIVÉE AU VILLAGE

Le village se trouve dans Pôle-sud, à quelques jours de Port-Astrid, dans le no man's land entre la route des plaines et la rivière Torse. C'est un coin en patchwork, entre bois touffus, pentes rocailleuses descendant des plateaux du centre, et terres cultivables autrefois bocagères, maintenant à l'abandon.

Conformément aux promesses des investisseurs, des ouvriers sont venus de Pôle installer une trentaine de maisons, un fermage central, une paire de silos et tracer un bout de route – pointée sur Port Astrid – pour relier tout cela.

• Antagoniste : Les villageois de Baron

En arrivant il y a quelques mois, ils devaient s'installer trois jours plus au sud, mais comprenez-les : de jolies maisons inoccupées, une route, des silos. À l'abandon. Alors ils se sont installés. Et c'est chez eux maintenant. Foutez le camp. Merci.

Plus vicieux ? Ce n'est même pas de leur faute. Les éclaireurs chargés de les escorter

jusqu'ici ont repéré le village et leur ont expliqué qu'ils pouvaient les amener à l'emplacement prévu, ou leur fournir un bien meilleur endroit, prêt à servir. En toute bonne foi, les colons ont accepté et dépensé une fortune en commun. Les vrais coupables sont loin. Que faire de ces occupants, irréguliers, mais de bonne foi ?

• Antagoniste : L'Ordre nouveau

Peut-être un peu trop classique, attendu, mais utile si les joueurs n'ont pas eu leur lot de bâton. Ou pour résoudre la situation entre les gens du village et les Gadhars : rien de tel qu'une bonne bâton du même côté pour souder une population et créer des amitiés solides.

Une bande simple, menée par un petit Porteur agressif et ridicule, sur qui on a envie de taper (exemple de nom : Erhik al Zimour), et sa bande de grandes gueules, véritable Ramassis de Manges-Crottes. Insupportables, mais si défoulant une fois réduites en morceaux sanglants. De rien, ça fait plaisir...



BLOODLUFT

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

L'INVOCATION DU CRÂNE ANCESTRAL *(par François)*

Ce Chagar a commencé un peu comme une blague, en mode « Ça donnerait quoi de mettre les Maîtres de l'Univers dans Bloodluft ». Il se pourrait aussi que l'actuelle série She-Ra y soit pour quelque chose... allez savoir.

Mais comme avec beaucoup d'idées à la con, on a fini par y trouver un petit quelque chose d'intéressant, qui allait plus loin que la blague.

Par la puissance de son glaive magique...

Le Porteur est l'extension indispensable d'une Arme-Dieu, afin d'interagir avec le monde et obtenir les sensations nécessaires à son bien-être. Mais pour autant rien n'oblige de s'y attacher, surtout quand on voit le nombre de candidats prêts à tuer toute leur famille pour faire partie du club. Il y a donc des Armes infichues de vous dire le nom de leur avant-dernier Porteur. Ce ne sont pas forcément les plus fréquentes, mais cet exemple extrême sert ici à introduire une Arme à l'attitude diamétralement opposée :

Greyskull, le coach ultime

Greyskull est un lourd glaive de fer poli orné d'un crâne. C'est une Arme ancienne, incarnée dans les jungles juste avant la migration des Gadhars vers la côte Est de Tanæphis, il y a donc très longtemps. S'il était un Dieu Majeur, Greyskull serait certainement une Arme de première importance en 1042. Mais c'est une Arme-mineure, intelligente certes, mais incapable d'évoluer.

Mais ce n'est pas grave, parce ce qui compte le plus pour Greyskull, c'est d'aider son Porteur à atteindre son plein potentiel et à réaliser ses rêves héroïques. Et oui, il y a une chose dont Greyskull ne veut pas : les égo-centriques, les salopards arrivistes, et les assoiffés de sang. S'il découvre que son Porteur a de tels penchants, Greyskull s'empresse de le contrôler pour changer de mains.

À l'en croire, avant de s'incarner Greyskull était une "divinité maléfique" – c'est comme ça qu'il le dit. Il considère sa vie de métal comme l'occasion de se racheter par le biais de ses Porteurs. On ne va pas vous mentir, pas mal d'Armes le prennent pour un dingue, mais celles qui se soucient un tant soit peu du sort de l'Humanité l'apprécient... même si ses Porteurs sont souvent très voyants et pas faciles à gérer.

Greyskull ne parle presque jamais directement avec les autres Armes. Il préfère laisser son Porteur s'exprimer par son entremise télépathique. Il est déjà arrivé que l'on prenne un Porteur de Greyskull pour un fusionné à cause de cette petite lubie. S'il n'est pas bavard avec ses sœurs de métal, Greyskull est toujours en train de conseiller et d'encourager son Porteur, le poussant à se dépasser, à chercher au plus profond de son cœur ce qu'il désire accomplir, du moment que c'est héroïque, utile, beau, et toutes ces sortes de choses.

Greyskull

Arme-mineure - Puissance 2

Personnalité neutre

Total : 145 pts

Type : Glaive [5 pts]

Composition: Fer [0 pts]

Bonus

Combat +3 [40 pts]

Rupture +3 [20 pts]

Aspects

En mettre plein la vue 2 [6 pts]

Discours rempli de fougue et d'enthousiasme 3 [11 pts]

Volonté inébranlable 4 [21 pts]

Pouvoirs

Invocation du Crâne Ancestral 4 [42 pts]

Motivations

Trouver et accomplir les destinées héroïques 4

N°177 – 13 NOVEMBRE 2019

Bon, cette semaine, pas de soucis.

Spécifiquement, pas de mise à jour du NAS qui se lance sans aucun avertissement et interrompt le travail en cours. Déjà, on a évité la catastrophe d'une collègue dont le disque est subitement passé de RAID 0 en RAID 1, sans préavis ni aucune question.

Je vous laisse imaginer ce qui a pu arriver aux données (parce que nous, on en a aucune idée...).

Bref, NAS passé par les armes au petit matin, pour l'exemple, et nouveau matos pour prendre sa place et accueillir nos pauvres disques terrifiés. Pour l'instant, tout va bien, et le NAS Synology est nettement plus efficace que son concurrent. Je ne donnerai pas le nom, mais je peux donner les initiales je crois sans risquer de procès ? WD. Très bons disques mais quand on ne sait pas faire de NAS, on laisse faire les grandes personnes. Hein ? Ok.

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.





Invocation du Crâne Ancestral

Majeur – Instantané – Libre
2 fois par jour – Exotique

Lorsque quelqu'un devient le nouveau Porteur de Greyskull, il convient de choisir deux de ses aspects qui servent le mieux son idéal héroïque et représentent ce qu'il souhaite devenir.

Pour déclencher ce pouvoir, le Porteur doit invoquer à voix haute le Crâne Ancestral, en lui associant la valeur qui est pour lui la plus importante ; le Pouvoir, l'Honneur, la Beauté, la Vengeance, la Sagesse, etc. Ce n'est pas discret. Du tout. Jamais.

Pour la durée de la scène, chaque fois que le personnage utilise un des deux aspects associés au pouvoir, il bénéficie d'un bonus de [Score] dés de sang.

Ce bonus s'applique également à l'aspect *En mettre plein la vue*.

De surcroît, le physique du Porteur devient une version idéalisée de lui-même. Plus grand, plus beau, plus classe... tout ce qu'on veut.

Exemples de Porteurs pour Greyskull

Aden

Un dérivon d'une dizaine d'années, avec une bonne bouille et de grands yeux bleus. Sa famille a été enlevée par des maraudeurs esclavagistes alors qu'elle rejoignait une ville du Zathénais reprise en charge par l'Empire. Aden s'en est sorti par chance. C'est aussi par chance qu'il est devenu peu après le Porteur de Greyskull. Depuis il traque les esclavagistes de tout poil et rêve de voir l'esclavage disparaître de la surface de Tanæphis.

Quand il invoque "le Pouvoir du Crâne Ancestral", Aden prend l'apparence d'un adulte musclé et charismatique au possible. Malgré les épreuves qu'il a traversées Aden demeure un gars amical et enthousiaste qui rêve de réunir autour de lui une bande de joyeux compagnons pour mener sa mission à bien.

Novesti Alissa Dendrios

La cadette d'une petite famille de la noblesse Vorh. Elle rêvait de partir à l'aventure et d'apporter la civilisation vorozione aux autres peuplades de Tanæphis. Ne supportant plus la vie terne qu'on lui destinait, elle finit par fuguer pour vivre son rêve. Elle fut bien rapidement confrontée aux dures réalités du monde.

Sa rencontre avec Greyskull lui permit de ne pas sombrer dans le désespoir. Désormais elle est une redresseuse de torts, particulièrement vindicative vis-à-vis des officiels vorozions qui abusent de leur pouvoir.

Quand elle invoque « la Justice du Crâne Ancestral », elle devient une femme athlétique de plus de deux mètres, le visage perpétuellement masqué par une opulente chevelure rousse, sans que cela gêne sa vision.

Utiliser Greyskull dans votre campagne

Comme allié

Greyskull est bien conscient qu'un Porteur seul ne peut pas venir à bout de tous les défis. Alors pourquoi ne se chercherait-il pas des compagnons, le temps d'une mission, voire même d'une grande aventure épique ?

Il évitera forcément les Armes avec des personnalités extrêmes. Sans surprise il n'aime pas la Mort carmin ou l'Ordre nouveau, ou toute bande dans ce genre. Cependant il est tout à fait capable de solliciter l'aide de Porteurs à la moralité douteuse. Déjà parce que les Porteurs au cœur pur ne courent pas les rues mais aussi, quoi de plus beau que de guider d'autres personnes sur le chemin de l'héroïsme ?

Comme antagoniste

Si vos Armes et leurs Porteurs sont des salopards, ou même juste dotés d'une moralité bien ambiguë, ils pourraient se retrouver confrontés à un Porteur de Greyskull dont les idéaux sont opposés à leurs objectifs.

Considérant la puissance d'un groupe de PJs, une Arme-mineure seule et son Porteur ne sont pas forcément un grand danger.

Première solution : utiliser Greyskull comme un élément comique, en donnant un côté ridicule au personnage.

Deuxième solution : doter Greyskull d'un Porteur malin, avec des ressources et des alliés. Cela peut être l'occasion, pour une fois, de confronter vos Porteurs à des adversaires héroïques et de voir ce que ça peut donner.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°178 – 27 NOVEMBRE 12019

Donc, pour vous tenir au courant :

- On bosse sur une reprise prochaine de la campagne. Ce n'est pas facile, mais ça avance doucement et on a bon espoir.

- Tout kif-kif pareil sur Silences.

- Plus de soucis sur le matériel, et les soucis techniques futurs sont normalement bien couverts. Je sais qu'on ne devrait pas dire ça, que ça porte malheur, mais on n'est pas superstitieux, et en plus on touche du bois...

- Les soucis de santé sont... bah on va dire qu'on s'habitue. Rafael est opérationnel, à condition que vous ne lui demandiez pas de parler clairement, de rédiger en tapant précisément sur les bonnes touches, et que vous soyez patient sur les délais. Comme avant, en fait. Juste maintenant, il sait pourquoi.

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'ART, LES LETTRES ET L'EGO (par Rafael – 1/2)

Ce Chagar vous propose un format assez simple : une histoire, avec ses intrigues et ses intervenants, et quelques pistes sur la façon de mêler un groupe de PJs aux événements. L'histoire est plutôt simple en apparence, mais joue sur un éventail de passions et de failles humaines toujours efficaces. En particulier, les événements tourneront beaucoup autour du Pouvoir et de la Richesse, deux désirs infiniment puissants quand il s'agit de pousser les gens à se montrer sous leurs pires aspects.

Robiert du Nid des Croix – Première époque – L'Ouest

Toute cette histoire commence il y a une vingtaine d'année. Elle débute plus précisément quand le jeune Robiert, héritier de la famille du Nid des Croix, petite noblesse liée à la famille impériale, se retrouve lié à un scandale de trop. Robiert n'est pas un mauvais garçon, mais il a l'art pour se faire des amis un peu agités, se mêler de tout ce qui l'amuse, et ne pas toujours penser aux conséquences. Un jeune homme tout à fait basique en fait, simplement un peu trop riche pour son bien, et parfois un peu trop saoul, aussi. Le souci, c'est que l'époque est aux intrigues politiques, aux règlements de compte, et aux scandales à tiroirs.

Pour éviter que leur fils ne déclenche une catastrophe, les parents de Robiert décident de l'envoyer en vacances dans l'Ouest. À Durville précisément, où ils espèrent que privé d'influence néfaste et de pique-assiettes, il retrouve un peu de bon sens. Louée soit la naïveté des parents sur leur progéniture...

Le jeune Robiert se retrouve donc isolé dans l'Ouest avec simplement la surveillance d'une relation d'affaire de son père, une rente mensuelle, et trop de temps à perdre. Évidemment, privé de ses amis et de ses mauvaises habitudes, il se dépêche d'en cultiver d'autres : les épices seront sa planche de salut. Il se plonge dans l'herbier local, le fume de A à Z, et se révèle un étudiant des plus doués. Au lieu de se retrouver simple junkie, bavant dans un coin des fumeries jusqu'à ce que ses parents le reprennent, il devient un invité de choix des fêtes locales, puis une vraie curiosité. Imaginez un peu : un Dérignon n'ayant jamais rien fumé de correct avant son adolescence, et qui devient un expert en quelques mois ! Mieux, un véritable esthète, doué et doté d'un nez sans faille, d'un palais précis, et d'une résistance aux mélanges presque digne de ses amis Bathras ! Pour finir de parfaire le conte de fée, Robiert décide d'épouser la fille de son protecteur – bon, la troisième fille tout de même, faut pas déconner – qu'il a rencontré « tout à fait par hasard » lors d'une de ses soirées.

La famille du Nid des Croix apprend donc un peu tard son union avec la famille Ab'al Coulambi. Cela aurait pu les choquer, mais étant eux même pris dans les complots précédant la mort de Condit, ils n'auront jamais l'occasion d'en causer avec leur fils.

Robiert se retrouve donc marié, drogué, oisif et heureux comme un coq en pâte. Ne sachant plus quoi faire de son temps, entre deux soirées mousse au souk des palais, il s'occupe de son épouse, passe du temps avec elle et ses amies, et découvrent des choses inconnues des Bathras bien nés. En fait... leurs femmes sont passionnantes. Entre elles, loin des regards des hommes et des jeux de pouvoir des familles, elles ont leurs cercles, leurs coutumes, et surtout, leur étiquette. Amusé d'abord, puis vite sous le charme, Robiert commence à rédiger des comptes-rendus de ses soirées, et rapportent les histoires, les échanges qui s'y déroulent, imitant le style poétique et chantant des épouses. Il rédige cela pour s'amuser tout d'abord, mais les textes finissent sous l'œil d'un de ses amis, qui le supplie de les faire publier : « C'est beau, drôle, terriblement incisif et si bien tourné ! Tu as du talent mon ami, et tu dois le partager ! ».

C'est ainsi que le premier recueil de textes de Robiert de Pôle est publié par les Lettres d'or de Sharcot. Les Bathras s'arrachent les histoires si originales du Dérignon, fascinés par les anecdotes et les portraits si saisissants qu'il imagine. En coulisses, les épouses pouffent de voir les hommes s'extasier sur leurs propres turpitudes, aveugles à certaines évidences. Tout le monde est content, les copies sont pressées par lots, et les parents de Robiert seraient sûrement très fiers s'ils n'étaient pas, aussi, un peu morts.

Robiert du Nid des Croix – Seconde époque – Pôle

Le malheureux Robiert apprend la mort de ses parents dans un « mystérieux incendie » alors qu'il est en plein succès. Choqué et effrayé par les responsabilités qui lui tombent dessus, il se laisse pourtant convaincre de retourner à Pôle. Il quitte Sharcot par la route des épices, direction « la capitale ». Il laisse donc ses partenaires Batranobans gérer ses succès, et engranger les bénéfices, persuadé qu'il pourra gérer cela depuis Pôle. Il part aussi avec une cargaison d'épices conséquente, pour ne pas se retrouver à cours. Mais esthète ne signifie pas épicier, et le voyage sera le début de la fin pour Robiert. Pendant le trajet, il commet quelques erreurs de mélange, et développe une addiction bénigne qui empirera doucement avec les années.

Ignorant de son état, Robiert reprend en main le nom des Du Nid des Croix, et essaie de sauver la famille de la ruine. Il y réussit de justesse, mais se fatigue en soirées mondaines, réunions au palais et autres joyeusetés. Il soutient tous ses efforts grâce aux épices, engloutissant une part des bénéfices et accélérant sa dépendance. En quelques mois, il redresse la barre et parvient à sauver les Du Nid des Croix de la ruine et de l'infamie, mais déclenche ses premières attaques. Il décède en 39, d'une crise foudroyante en pleine soirée mondaine, sans avoir eu l'occasion de reprendre la plume.

Jean-Rimi Le Clerc – Troisième époque – L'héritage

Une fois Robiert décédé, son épouse et ses deux filles deviennent responsables de la famille et des intérêts de l'auteur disparu. Meyanne s'occupe avant tout de la famille, n'ayant aucune envie de retourner en terres batranobanes – on y reviendra, mais elle apprécie la liberté de Pôle au plus haut point. Elle confie donc les affaires de lettre à un « éditeur » pour qu'il se charge de suivre tout cela.

Par les hasards des arcanes légales et des bizarreries bureaucratiques, le dossier échoie à Jean-Rimi le Clerc, un petit avocaillon sans grand talent, qui par un hasard malheureux, devient littéralement fou des textes de son nouveau « poulain ». Le fait que Robiert soit mort est une aubaine pour lui, puisqu'il a tendance à se fâcher avec les gens qu'on lui confie, et qu'il comprend absolument tout de travers. L'œuvre de Robiert ne fait d'ailleurs pas exception : Jean-Rimi prend tout au premier degré, ne descelle ni le style ni les sous-entendus, et défend l'œuvre sans rien y entraver. L'éditeur entreprend alors aussitôt les démarches pour récupérer les droits et la responsabilité entière de « son » œuvre... et échoue lamentablement.

Les Batranobans, habitués à gagner de l'argent sur tout et n'importe quoi depuis plus d'un millénaire, baladent le jeune éditeur / avocat, l'ignore, l'agace, et finissent même par s'amuser de la situation. Les échanges de missives entre les bureaux à Pôle et les cités blanches deviennent vite un feuilleton passionnant pour les gens des Lettres d'or de Sharcot, tandis que Jean-Rimi ne s'aperçoit pas qu'on le promène et qu'on se moque de lui. Le Clerc n'est jamais parvenu à faire arrêter les tirages dans l'Ouest, ou à toucher « sa » part sur les bénéfices. Sa seule victoire : il a obtenu de pouvoir imprimer les livres à Pôle, et à faire limiter l'importation des « copies » réalisées à Sharcot. Elles ne sont plus trouvables que dans le grand quartier batranoban de Pôle – la petite Durville – où seuls les passionnés de culture batra peuvent les dénicher. L'essentiel du lectorat potentiel, donc...

Meyanne du Nid des Croix – Quatrième époque – La dame

La jeune Meyanne, quatorze ans à l'époque du mariage, une trentaine maintenant, est l'épouse de Robiert. Elle l'épouse d'abord par fidélité à son père, puis découvre un époux plutôt sympathique, puis un véritable partenaire. Ayant travaillé avec lui sur ses livres, elle a fini de grandir en ouvrant les yeux sur la culture Bathras, et elle est ravie d'avoir quitté l'Ouest et d'être venue à Pôle. Elle est aujourd'hui l'héritière de son nom, de sa famille, et de sa lignée – deux filles adorables sur lesquelles elle veille comme une louve.

Son seul regret : elle n'a jamais fait connaître de son vivant sa participation aux livres de Robiert. Les gens la voient donc comme une ravissante dame de cour, décorative mais pas utile, profitant du nom de son époux. Elle souffre du syndrome de l'imposteur, des restes de son éducation Bathras sur la place supposée de la femme, et d'un attachement sincère à Robiert dont elle ne veut pas salir la mémoire.

Jean-Rimi Le Clerc profite de cette situation sans bien la comprendre – c'est son style – et s'accapare le rôle de représentant de Robiert Du Nid des Croix en public. Il est bruyant, désagréable, odieux avec les gens qu'il n'estime pas « dignes » d'admirer « son auteur », et fait plus de mal que de bien à la carrière posthume de Robiert.

Et c'est là, dans une situation déjà bien compliquée, qu'intervient un jeune Vorozion, Jehan Guerunfus, en décidant de publier une version vorozione, au pire moment possible.



DATES POUR RAPPEL

1024

Robiert arrive à sharcot

1027

Il épouse Meyanne

1029

Mort de Condit

Naissance d'Areya

1030

Premier livre

1031

Second livre

Mort des parents de robert

1032

Retour à Pôle

1033

Naissance de Festine

1036

Coup d'état de l'Empereur

1039

Mort de Robiert

1041

Jean-Rimi devient éditeur de la série

1043

Maintenant...

Jehan Guerunfus – Cinquième époque – Les pieds dans le plat

Jehan a découvert les œuvres de Robert il y a trois ans, par un exemplaire importé par la voie du sud. Il n'a pas du tout compris que c'était un ouvrage écrit par un dérigion. Il faut dire que le style, les tournures, font bien plus batra qu'autre chose – et pour cause, puisqu'en grande partie inspirée du style des épouses Bathra. De plus, l'auteur se présente lui-même comme Rob Ab'al Coulambi « du Nid », nom officiel de Robiert dans la Nation, bien plus chantant et correct à des oreilles batra que son nom guttural habituel de mal-bronzé du centre.

Erreur de bonne foi de Jehan, donc, et source de fou-rires sans fin aux Lettres d'or de Sharcot, qui ont négocié les droits des livres sans rien révéler de l'imbroglie possible. L'industrie du livre étant en plein boum dans l'est, Jehan parvient à trouver une presse disponible, et engage ses économies pour monter une petite guilde indépendante avec quelques amis. Aujourd'hui, il publie une demi-douzaine de livre, mais les deux tomes des « Lettres aux déserts » sont le succès qui fait vivre tout le reste. Quelques lecteurs un peu plus affûtés et renseignés se sont rendu compte de la vérité, mais personne n'ayant envie que les livres soient interdits, on fait comme si « Rob » était un auteur batranoban lambda, et tout se passe bien.

LES PERSONNAGES

Meyanne Ab'al Coulambi du Nid des Croix

Trente ans, elle est l'archétype de la femme Bathras telle que l'imagine volontiers les Dérigions – très loin de la vérité donc. Elle est installée dans un petit palais des terrasses, et partage son temps entre l'entretien des propriétés et intérêts familiaux, et l'éducation de ses filles – n'ayant pas eu une éducation digne de ce nom, elle y tient beaucoup. Elle fait aussi beaucoup d'efforts pour rester aussi loin que possible des Batranobans, sa famille compris, quitte à renoncer à certaines affaires.

Areya et Festine du Nid des Croix

Les filles de Robiert et Meyanne. Areya est âgée de quatorze ans et Festine de dix. Ce sont deux jeunes demoiselles très bien élevées – en apparence – mais elles ont chacune leurs petits secrets ou travers.

Areya a été traumatisée par la mort de son père, et n'a pas bien géré son deuil. Aujourd'hui, elle l'idolâtre un peu trop, et l'adolescence aidant, prépare quelques bêtises bien gratinées. Ainsi, elle s'interroge sur la passion de son père pour les épices (mauvaise idée 1). Elle commence aussi à se laisser tenter par la cour discrète de Jean-Rimi, représentant officiel de la part « artistique » de son père, et qui l'idolâtre lui aussi (mauvaise idée 2).

Festine, née à Pôle et bouée de sauvetage de sa mère après la mort de Robiert, est en train, à l'aube de l'adolescence, de devenir une peste odieuse et vicieuse sous un vernis de petite demoiselle parfaite. Il ne lui manque qu'une occasion de s'amuser...

Jean-Rimi Le Clerc

Petit, large et carré de mâchoire, Jean-Rimi est un hysnaton de troll assez discret, et en tire une honte certaine. Il s'efforce de cacher cela derrière une hargne et un mépris presque permanent, d'autant plus fort maintenant qu'il « représente » un véritable artiste « *génial et visionnaire* ». Âgé de 26 ans, il n'a pas fait grand-chose de marquant avant d'hériter du dossier de Robiert, et ne veut pas laisser passer sa chance.

Jehan Guerunfus

Autrefois légiste, fils de légiste, mais doté d'un talent de la gaffe et de l'erreur-bête assez terrifiant, Jehan a quitté son poste et son statut pour se lancer dans l'édition, au grand soulagement de tous ses collègues.

À presque trente ans, il est ravi de son aubaine, et sera difficile à convaincre que le ciel est de nouveau sur le point de lui tomber sur la tête. Tout ce qu'il veut, c'est faire de beaux livres et présenter de bons auteurs à des clients sympas. Tant de naïveté et de gentillesse sont un gâchis sur Tanæphis, mais comme le dit l'expression « On achève bien les chats... »⁽¹⁾.

Rénette

Je n'ai plus la place pour parler de Rénette, l'Arme derrière cette histoire. Pas grave, ce sera pour la prochaine fois...

(1) Hein ? C'est juste les chevaux qu'on achève ? Bah non, pas ici. C'est Tanæphis les gars. Tout est un peu plus méchant et nettement plus gore. Du coup, ici, on achève les chevaux ET les chats. Et attendez de voir ce qu'on fait aux p'ti chiots...

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°179 – 11 DÉCEMBRE 2019

Rien de neuf cette semaine. Le boulot continue sur les projets en cours, les lignes tombent, même si le rythme n'est pas forcément celui qu'on voudrait et s'il faut plus de corrections qu'avant pour cause de tremblote.

Donc, suite et fin du Chagar précédent et réflexion intense pour trouver quoi sortir pour le jour de Noël.

L'ART, LES LETTRES ET L'EGO (par Rafael – 2/2)

Maintenant que les présentations sont faites, les figurants bien définis et le décor planté, on va pouvoir passer aux choses sérieuses. Donc, aux moyens de faire entrer vos joueurs dans cette histoire, aux événements à animer, aux embranchements que les choses pourront prendre, puis des fins possibles pour cette aventure.

RÉNETTE

Et pour commencer, une petite présentation de Rénette, l'Arme-Dieu principale de cette histoire – jusqu'à ce que les vôtres s'en mêlent. Rénette est d'ailleurs plus ici pour donner une porte d'entrée au groupe vers une aventure possible, que comme antagoniste majeur.

Rénette est un petit Poignard assez fin, aux allures de plume d'écriture naturelle, partiellement enchâssée dans un morceau d'ivoire. La plume embuée fait office de lame, le morceau d'ivoire fin sert de prise pour les doigts – difficile de parler de poignée, mais ça s'en rapproche – et la pointe de métal en dessous peut servir d'arme secondaire. Combattre avec une telle arme donne un air un peu précieux et guindé, mais cela reste une saleté d'Arme-Dieu.

Elle est née chez un petit artisan des Feux d'Héles, il y a quelques siècles, et a vécu une petite histoire assez banale, quelques aventures, une petite saga passionnante mais sans retombée majeure, avant de revenir en terres batranobanes il y a une grosse vingtaine d'années. Il faut dire que Rénette n'est pas très à l'aise en public, qu'elle n'aime pas la publicité, et qu'elle possède un pouvoir particulier qui plaît un peu trop aux batras.

Son dard – elle désigne ainsi sa pointe inférieure – peut injecter un poison aux effets assez originaux. Pour commencer, toutes les prises / pertes de Tension sont doublées. On s'énerve vite, mais on se détend bien mieux et bien plus fort. Puis toutes les prises d'épices sont modifiées : les effets sont traités comme si le Pu était doublé, et les effets secondaires comme si le Pu était de moitié. Et pour finir on ignore l'accoutumance. Cela fait de Rénette l'Arme parfaite pour un junkie bien barré, ce qui lui déplaît fortement et la pousse à éviter les batras et à préférer les autres ethnies, avec qui elle peut explorer ses passions sans être shootée en permanence.

C'est ainsi qu'elle rencontre Robiert du Nid des Croix à son arrivée à Sharcot, où elle était aussi pour affaire. Son Porteur de l'époque s'amourache de Robiert, et commence à le fréquenter pour essayer de le séduire. Robiert, peu intéressé, l'éconduit gentiment, mais la situation s'emballe et se termine dans l'arrière salle d'une fumerie, où le Porteur tente de violer Robert. Rénette n'est pas contre une partie de jambes en l'air, mais n'approuve pas le viol, aussi quand la situation bascule et que Robiert s'empare d'elle et la retourne contre l'agresseur, elle laisse faire. T'as voulu jouer, t'as perdu. Bon débarras.

Robert se retrouve donc Porteur d'une Arme-Dieu, et d'un prof pour ses premiers pas en terre batra. Elle s'amuse à le conseiller et lui fait découvrir les épices, ravie d'avoir affaire à un novice passionné et pas à un ivrogne blasé. Voilà qui explique les exploits du jeune homme dans ce domaine.

Lorsque Robiert débute sa carrière d'écrivain, elle l'aide de son mieux. Elle s'amuse du tour joué par les femmes Bathras à leurs maris, s'assure que Robiert n'en fait pas trop, ne se fait pas d'ennemi majeur, et participe à établir sa carrière. Elle reste avec lui durant toute la période, jusqu'à ce que la mort de ses parents le rappelle à Pôle.

Ayant des choses à terminer aux portes du désert, elle décide toutefois de rester lorsqu'il reprend le chemin de la capitale. Cette séparation n'est pas facile, mais elle se déroule pourtant bien du point de vue de Rénette. Elle le met en garde contre toutes les difficultés de la situation, mais comprend son désir de retourner à Pôle. Elle-même a hâte de quitter le coin. Un matin, le couple se sépare et Robiert prend la route. On a déjà vu qu'il ne survivra pas à la séparation. Privé de son Arme, il sombre dans la dépendance et dans une forme de dépression trop commune chez les Porteurs privés de leur compagne divine. Il s'éteint quelques années plus tard, et le monde entier se trompe de raison. Encore une triste histoire sur Tanæphis.

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.



Et maintenant ?

Rénette se trouve... où vous voulez. Elle peut être encore dans l'Ouest, bloquée sur ses affaires, repartie au nord, au sud, ou chez une vieille tante jusqu'au prochain mois du Bonheur. La vie d'une Arme-Dieu n'est pas si simple, et pour une fois, ça nous arrange puisque vous pourrez faire coller cela à vos envies et à vos besoins.

Parce que précisément, c'est le moment de bricoler une aventure à partir de tout cela, et Rénette peut faire un bon point d'entrée – dans ce cas elle se trouvera à portée des PJs – une péripétie intéressante ou une fausse piste – elle sera alors sur leur chemin ou à un endroit très pratique – ou elle peut être une inconnue complète ou un élément de décor – et on la mettra alors hors de portée des joueurs, jusqu'à ce qu'on en ait besoin.

L'AVENTURE

C'est bien beau toutes ces histoires, mais le but c'est tout de même de faire jouer des gens, non ? Si ? Et bien vous avez tout pour ça. Démerdez-vous maintenant.

Quoi ? Non ? Vous en voulez plus ? Pfiou... Bande de flemmards !

On mange quoi ce soir ?

Pour un bon bordel, bien juteux et plein de rebondissements, il faut d'abord un conflit. Dans ce cas, on peut résumer l'affaire en quelques éléments :

- Un auteur à succès décède
- Des gens qui publient son œuvre pour diverses raisons (ego-trip, art, pognon)
- Une famille d'ayant-droits jetés dans la mêlée sans être forcément d'accord
- Et peut-être des factions souhaitant instrumentaliser cette affaire (facultatif)

C'est suffisant pour une aventure basique. Pour faciliter les choses, ajoutons un point d'entrée, et quelques ingrédients de plus pour faire tenir la sauce et donner du corps.

Entrée ?

Le premier choix sera celui de la personne qui embauchera les PJs. Notez que cela peut être un contrat en bonne et due forme, une demande de service d'un ami, ou un truc plus vicieux et compliqué.

Par exemple, vos PJs peuvent être en bisbille avec un des figurants, et découvrir l'histoire en cherchant à lui nuire. Ça reste une motivation très valable, voire parfaite puisque ce sont les PJs qui choisissent d'entrer dans l'histoire et de s'attaquer à telle ou telle faction.

Pour les employeurs basiques, cela peut donc être :

- **Rénette**, qui en découvrant la publication vorozione peut vouloir féliciter Meyanne, envoyer des messagers – les PJs – et déclencher la tempête d'ennuis qui suivra. Faites sentir aux joueurs qu'ils gagneront des points auprès de Rénette en protégeant la famille de Robiert et en démêlant cette histoire avant qu'il n'y ait trop de dégâts.

Notez que personne d'autre que Robiert n'était au courant de la présence de l'Arme. Il faudra donc inventer une histoire pour justifier tout cela, couvrir l'implication de l'Arme, ou au contraire mettre en scène la révélation.

- **Le Clerc** qui, furieux, décide d'embaucher des Porteurs, leur décrit Guerunfus comme un légiste haineux, inhumain et manipulateur... et leur demande sa tête sur un plateau – mais si c'est logique. Un groupe de gentils comprendra en cours de route son erreur et voudra réparer la situation. Un groupe d'ordures aura besoin d'une bonne raison de ne pas juste massacrer la cible. Rénette peut alors faire une bonne protectrice, peut-être secrètement derrière la guilde du vorozion et sa découverte de l'œuvre de Robiert.

- **Guerunfus** embauchant une escorte pour aller à Pôle et régler la situation lui-même, plein de bonne volonté, et se jetant dans un nid de serpents. Les missions d'escorte peuvent être amusantes, mais prennent tout leur sel quand le client est un boulet de compétition, aussi naïf que sympa, véritable François Pignon des âges sombres, pour qui une cuillère à café est un danger mortel.



COMMENT PUBLIER ?

Dans la majorité des régions, on se fiche de l'écrit, et la culture est purement orale. Là où l'écrit s'impose (compta, communication militaire, lettre d'insulte, dénonciation anonyme d'un voisin hysnaton...), il suffit le plus souvent d'un exemplaire.

Quand il faut des copies, les diverses ethnies ont trouvé leurs solutions :

- **Batranoban**

Usage de copistes manuels.

- **Dérigion**

Copistes et usage de graveurs sur bois lorsque le type d'œuvres ou le nombre de copies le justifie.

- **Vorozion**

Graveurs sur bois. Les copistes sont interdits puisque susceptibles de dégrader – volontairement ou non – le texte de l'œuvre originale.

- **Piorad**

Longtemps réfractaires à l'écrit, les rois s'y sont mis grâce à l'enlèvement de copistes. Cela à évolué en une habitude / mode d'employer des copistes d'origine étrangère.

- **Thunks, Gadhars, Sekekars**

Cultures orales. Foutez-nous la paix avec vos bouquins et vos pages en bois.

[Note de la rédaction :]

Cet encart est franchement rapide et un peu bâclé, mais dur d'en faire plus dans une petite colonne sans déborder. Le sujet justifierait peut-être un Chagar entier pour couvrir le sujet et donner des infos utilisables et un peu plus génératrices de jeu.

Il n'y a que moi que ça tente, ou vous êtes preneurs ?

La recette ?

Nous voici donc avec les ingrédients suivants :

- **Un méchant** - Jean-Rimi Le Clerc

Quand je dis méchant j'exagère un peu. Au moins un connard, odieux et sûr de lui, comme tous les PJs en raffolent.

- **Un gentil** - Jehan Guerunfus

Là aussi, vous pouvez l'ajuster en fonction de vos besoins, mais Jehan est clairement conçu comme le bon gars de l'histoire. Amoureux des belles lettres, gaffeur et un peu idéaliste, en pleine réussite grâce à sa petite guilde. Trop beau pour être vrai ? Pas faux. À vous de voir s'il serait plus amusant de le planter pour faire bouger tout ça.

- **Une dame et des demoiselles « en détresse »** - Meyanne, Areya et Festine

Depuis le temps que vous me lisez, vous savez ce que je pense du trope de la demoiselle en détresse. Chacune de ces trois femmes peut faire basculer l'histoire, et mettre les PJs ou les figurants dans la panade. Et vous avez les trois à disposition, alors...

Entre les efforts de Jean-Rimi pour séduire Areya en douce et les envie de Festine de se faire remarquer, il y a moyen de mettre un joyeux bordel. D'autant que les miss sont les dignes filles de leurs parents, qu'elles sont intelligentes, et que si on leur explique ce qui se passe, elles risquent d'avoir envie de faire payer les divers emmerdeurs de services. On parie qu'elles trouveront des complices intéressés chez les PJs ?

Mais aussi...

- **Les Ab'al Coulambi et les Lettre d'or de Sharcot**

Ce sont les deux influences batranobanes majeures, et donc les plus susceptibles d'entrer en jeu. Les Ab'al Coulambi pourraient vouloir profiter de la situation pour reprendre contact avec Meyanne et tenter de la reprendre en main. Ils ont plein de possibilités pour cela : la voie judiciaire, la menace, l'enlèvement d'une des gosses, les épices – droguer une fille désobéissante est parfaitement acceptable pour un Bathras.

Les Lettres d'or peuvent vouloir s'allier à Jehan – pour casser les prétentions de Le Clerc, ou au contraire s'allier à lui en échange d'un accord « amiable ». Eux sont clairement là pour le pognon et peuvent représenter un côté business encore plus froid et répugnant que Jean-Rimi et ses motivations lamentables, mais humaines.

- **Le bureau des belles lettres, beaux-arts, belles licences et beaux droits-dus aux descendants et beaux investisseurs.**

Le bureau est un organe administratif dérigion, aujourd'hui entièrement pris en main par un nobliau de bas-étages, nommé Nicoluel du Moulin-aux-arts. Le bureau s'occupe de droits sur toutes les œuvres dont les auteurs sont décédés et dont les descendants ne souhaitent pas s'ennuyer avec la gestion de choses compliquées. Normalement, il se charge de la gestion, perçoit une petite part du gâteau, et reverse le reste aux ayant-droits.

Du temps de Condit et de la jeunesse de Bert, le bureau a périclité, car les intrigues et les manipulations de l'époque rendaient dangereux de se pencher sur certaines morts, et encore plus de causer à certains héritiers ou de vouloir protéger certains textes. Puis la situation s'est améliorée, mais le bureau déserté ne s'est pas remis tout de suite. Puis Nicoluel est arrivé et a rapidement commencé à s'attaquer aux vieilles licences rentables, puis à phagocyter les revenus en se fichant complètement des œuvres comme des héritiers. Il adore l'argent, les thunes, et s'intéresse à la maille. Et rien d'autre.

S'il repère l'affaire, il risque de s'en mêler pour « simplifier les choses », puis fera saisir les droits de publication « en attendant un règlement satisfaisant » ou « un accord respectant le droit et la dignité de l'auteur ». L'assassinat des ayant-droits un peu regardants ou des gens trop curieux font partie de ses méthodes. Une sorte de Jean-Rimi, plus méchant, plus retors et plus intelligent. La peste après le choléra...

- **L'office légiste de surveillance des écrits-publics ou OLSEP (sis à Glassud-Est)**

Un bureau important et assez influent des instances légistes de l'Hégémone, l'OLSEP est en charge de tout ce qui est imprimé en terres civilisées. Pour rappel, l'état de l'art sur Tanæphis, en ce qui concerne l'écrit, et indiqué en colonne gauche. Normalement chargé de la tenue à jour des documents administratifs divers, l'OLSEP est aussi chargé de surveiller les parutions « profanes », mais a longtemps négligé cette tâche. Le nombre de livres, pamphlets et autres autobiographies est en train d'augmenter peu à peu. Bientôt, il atteindra un point où l'état devra se pencher le sujet et poser des règles. Ou envoyer la légion. C'est bien la légion, c'est simple et c'est facile.

Peu de chance de voir ce genre de délire dans cette affaire, mais c'est toujours un plaisir de voir des Vorozions se pencher sur une affaire concernant un Dérigion. Rappelons que les lecteurs de l'Est sont persuadés que Robiert est Batranoban... et il vaut mieux que ça reste ainsi. Un batra avec un nom bizarre, ça passe. Un noble dérigion décadent et pervers – Dérigion, quoi – beaucoup moins.

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°180 – 25 DÉCEMBRE 12019

JOYEUX NOËL !

Alors ensuite je pourrais développer, mais ce serait un peu redondant. Tous mes trucs sur les fêtes, le manger, la famille, les enfants et tout, vous connaissez, vous trouverez bien tout seul.

(NDLR : Tu pourrais quand même faire un effort et)

(NDLA : NON ! Allez vous faire voir ! On a un Chagar qui tombe le 25 décembre, pile, alors mon édito ce sera JOYEUX NOËL et basta ! C'est bien pour ne pas gâcher plusieurs années sans un faux pas que je ne décide pas de carrément le faire sauter, en prétextant les vacances, la trêve de Noël et tout. Ce serait facile en plus, avec l'ambiance de grève, de revendications et tout ça.)

(NDLR : Quand même, n'exagère pas. Tu t'énermes encore pour pas grand...)

(NDLA : CE SERAIT VRAIMENT TRÈS FACILE !)

(NDLR : ...)

(NDLA : ...)

(NDLR : ...)

(NDLA : ...)

(NDLR : Joyeux Noël ?)

(NDLA : À TOUS !)

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.



DES CADEAUX PAR MILLIERS (par Rafael – 1/3)

Période de Noël oblige, une thématique cadeau nous a paru idéale pour un petit Chagar un peu sympa, un peu festif. Le but était aussi de clore 12 019 sur un truc simple et amusant, pas prise de tête à écrire. Parce que les prises de tête, comment dire... on a donné à la Casa BadButa. Donc la période sera calme. C'est décidé.

Et puis vous nous connaissez, ça a un peu débordé, et on se retrouve avec deux numéros, et donc un peu plus de papier sur les cadeaux. D'ailleurs cette mauvaise blague aussi, c'est cadeau.

Mais c'est quoi ce Chagar ?

Donc, ce Chagar vous donne quelques exemples de choses que l'on s'offre en diverses occasions, en fonction des peuples et des couches sociales. Ça pourra vous paraître très con et très accessoire, et parfaitement inutile. Ça tombe bien, c'est le cas. Mais si vous lisez encore le Chagar après plus de six années, vous nous connaissez un peu, et ça pourrait donc vous amuser de découvrir avec nous quelques traits culturels des uns et des autres, quelques manies et sales habitudes, et peut-être croiser une idée de scénario ou une intrigue idiote à glisser entre deux scènes d'un scénario.

Et vous vous souvenez comme il est difficile, parfois de trouver après quoi faire courir les PJs, selon l'endroit et les gens ? Quel Mac Guffin utiliser ? Sur quelle récompense les faire baver ? Et bien voici une sélection de trucs à employer, ou qui marcheront en tout cas sur les gens normaux.

Selon les moyens de chacun...

Nous vous donnerons donc deux ou trois exemples pour chaque classe sociale, dans chaque peuple de Tanæphis. Ceux qui font des cadeaux du moins... On en profitera d'ailleurs pour vous signaler la propension ethnique de chaque région à la générosité.

BATRANOBANS

Bizarrement, ceux dont on s'attendrait à ce qu'ils soient les pires radins du continent sont assez férus de cadeaux. C'est un moyen simple de marquer une amitié naissante, de fêter un contrat, ou de remercier pour un service. C'est aussi, évidemment un moyen de récompenser ses amis et ses connaissances, de s'attacher des amitiés faciles, et de truander les règles comptables des guildes, mais ne soyons pas vulgaire. Vous me direz qu'on peut aussi faire un cadeau par pur bonté d'âme, mais soyons sérieux. On est chez les Bathras ici.

Chez les pauvres...

La majorité des cadeaux courants dans les basses classes batra sont des produits que l'on peut faire soi-même – artisanat ou art simple – ou économiser sur ses propres dépenses – nourriture diverses et épices de consommation basique. Mais nous allons plutôt parler de choses un peu moins ordinaires et plus marquantes, qui font de meilleurs cadeaux et de meilleures dettes.

Les plantes sont un truc un peu étrange chez les Batranobans, et sont presque vues comme un animal familier dans d'autres cultures. Je parle ici de plantes en pot, vivantes, et presque exclusivement de fleurs. On ne sait pas si c'est l'idée de découvrir un épice, un manque lié à l'avancée du désert, une simple bizarrerie culturelle, mais c'est un fait établi. La plus jolie chose dans une maison pauvre batra, la mieux entretenue, ce sera souvent une fleur en pot.

Conséquence logiques, les faïences, émaux et céramiques sont un marché florissant parmi les humbles. Ce sont des objets aussi beaux et durables que possible, des héritages potentiels, ou des produits « précieux » à conserver et échanger plus tard. Les pots pour plantes sont ce qu'il y a de mieux, mais l'équipement ménager est très bien vu aussi. En revanche, c'est un cadeau un peu intime, à réserver aux amis proches ou aux gens avec qui on souhaite un vrai rapprochement.

Et pour finir ... l'argent. Alors que dans bien des cas ce serait un faux-pas ou un cadeau vulgaire, chez les Batra, l'argent est vu comme un cadeau tout à fait normal et courant. Et puis, quelle meilleure preuve de confiance que de laisser l'autre décider ce dont il a besoin ou envie ? Ce seront souvent de petites sommes, surtout entre fauchés, mais on fera alors l'effort d'un joli contenant – enveloppe de tissu ou bourse – pour marquer le coup. La plupart des ménages ont d'ailleurs dans un coin un tiroir plein de ses enveloppes, prêtes pour le prochain cadeau à faire. Notez que les pots-de-vin et graissages de pattes de petits fonctionnaires se font sous cette forme. Ça ne peut être illégal ou « mal », si c'est un cadeau !

Chez les gens du commun...

Bon, soyons clairs, les épices sont le premier choix évident. Toutefois, c'est un domaine où le goût de chacun joue, et donc on évitera les trucs trop communs : ça fait plouc. Non, pour la consommation courante, chacun se débrouille, et pour les cadeaux, on ira choisir parmi les nouveautés du marché et les fantaisies à la mode.

Pourquoi croyez-vous que le marché voit arriver chaque année de nouveaux parfums à fumer, odeurs à porter ou goûts à lécher ? Pourquoi même les épices simples existent en sept exemplaires variant subtilement pour satisfaire chacun ? Que l'origine de l'habitude soit due au goût réel des consommateurs ou à l'influence du marché pour d'obscures raisons, les choses sont ainsi et ce n'est pas prêt de changer⁽¹⁾.

Autre valeur sûre pour faire sourire un Batranoban : les objets ethniques étrangers. Comme tout bon peuple conquérant, les Batra adorent les objets pris aux vaincus, et la prise par l'argent vaut bien la prise par le fer. S'offrir – ou offrir à autrui – une preuve que les étrangers sont des couillons est donc l'équivalent d'une bonne prise de guerre. Art dérigion, artisanat thunk, plans et documents vorozions, tout est bon tant que « ça fait ethnique ». Les produits sont d'autant plus précieux qu'on a du mal à comprendre leur utilité, ou qu'ils sont ornés et inutiles. La dernière mode concerne les traités militaires Vorozions, qui passionnent les gens des cités blanches avec leurs jolis dessins. Notez que ces achats étrangers inquiètent un peu les chefs de la légion du côté de Glassud...

Les cadeaux en argent sonnante et trébuchante sont aussi très appréciés et pratiqués par la classe moyenne, qui apprécie simplement des sommes plus replètes. Chez eux, on fera d'ailleurs un effort sur le contenant, quitte à employer une cassette de joli bois, une bourse de tissu brodé, ou une enveloppe ornée d'un poème, mais cette dernière solution est réservée aux poètes ou aux radins. Une autre possibilité est de glisser l'argent dans un autre cadeau, complémentaire : une boîte de loukoum au muffin, une couche au café, une couche au thé, une couche de pognon. Classe et pratique. Parfois appelé « cadeaux en réplique », cette habitude est aussi un bon moyen de proposer un pot-de-vin sans risquer un refus trop évident.

Chez les familles...

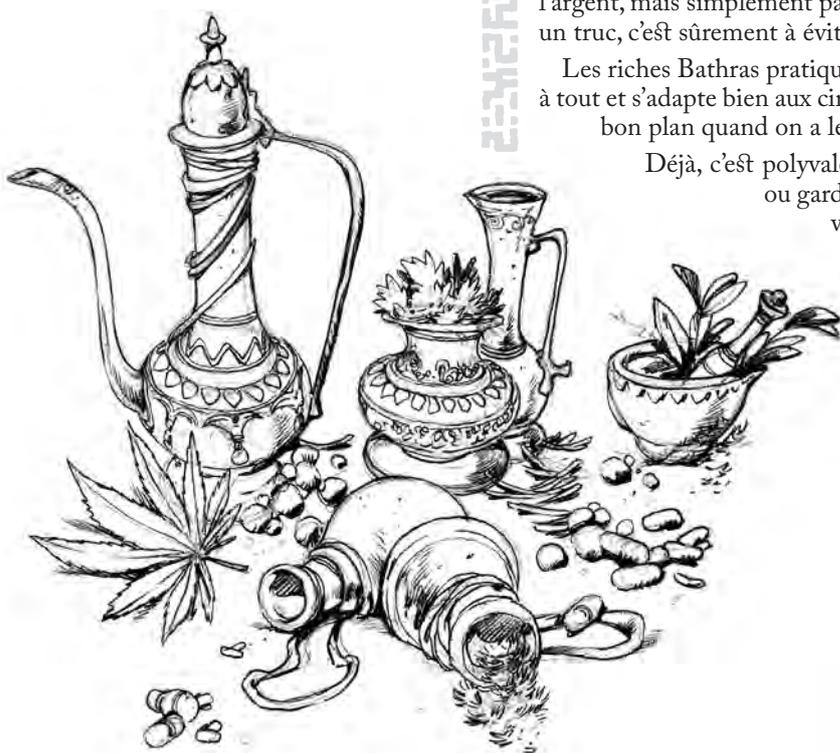
Dans les riches familles, pas questions d'épices – c'est le business – et pas d'argent non plus – c'est vulgaire. Notez que l'argent ne fait pas vulgaire parce que c'est de l'argent, mais simplement parce que « le peuple fait ça ». Si des miséreux crasseux font un truc, c'est sûrement à éviter à tout prix.

Les riches Bathras pratiquent en fait un seul cadeau traditionnel, qui sert à peu près à tout et s'adapte bien aux circonstances : l'esclave. Et vous verrez, c'est franchement un bon plan quand on a les moyens.

Déjà, c'est polyvalent comme cadeau. Esclave de plaisir, de combat, artiste ou garde du corps, il y en a pour tous les goûts. Selon vos moyens, vous trouverez des esclaves premier prix ou des raretés magnifiques. Et même dans les cas compliqués, il y a des solutions. Besoin de faire plaisir mais un peu juste côté finance ? Pas de soucis : offrez un artiste de qualité – *un musicien doué...* – mais prenez un article en soldes – ... *mais un peu vieux*.

Vous voyez ? C'est parfait !

(1) Spoilers – C'est à cause du marché bien-sûr, et « l'obscure raison » c'est l'envie d'encre plus de pognon. Comme toujours. Et ne riez pas ; vous venez de dépenser combien en « indispensables » cadeaux de Noël ?



En plus, on peut personnaliser le cadeau. Des boutiques de toilettage dans Durville sont habituées à s'occuper d'un esclave qu'on veut vendre ou offrir, à le maquiller, l'huiler, l'habiller et le relooker pour qu'il soit parfait pour l'occasion. Un esclave un peu rétif ou un peu trop bruyant ? Droguez-le pour l'assagir, l'affaiblir, ou simplement coupez-lui la langue. Enfin, si vous connaissez bien le destinataire, il est plus facile d'adapter un esclave que n'importe quoi d'autre. Besoin d'une nourrice pour un ami ? Offrez-lui une femme ressemblant à sa mère. Une esclave de plaisir ? Vous connaissez son goût pour les rouses, les grandes perches, ou les vierges. Un érudit ? Bon là c'est plus bizarre, mais vous trouverez. Ou offrez-en deux, au pire.

Par contre, souvenez-vous de l'erreur d'Arhim An Kardam qui, offrant un cadeau de prix, envoya son fils l'amener en personne pour bien indiquer l'importance qu'il y accordait. Croyant à des cadeaux en réplique, le destinataire prit le cadeau... puis le fils. Pour ne pas froisser l'important client, Arhim ne signala pas l'erreur, oublia son fils, et en fit un autre sur lequel il veilla un peu mieux.

DÉRIGIONS

Les us et coutumes des Dérigions sur les cadeaux sont un peu moins bizarres, mais surtout il n'y a pas de tradition ridicule et étrange à interpréter. Donc soyez tranquille, vous ne risquez rien à faire un cadeau, ni à en accepter un.

Chez les pauvres...

Là c'est assez facile, puisque la chose la plus précieuse chez les fauchés de Pôle, c'est la nourriture. Pour un pauvre de la capitale qui gratte sur presque tout l'essentiel pour « paraître », la nourriture est sûrement le budget qui souffre le plus. Aussi le cad eau idéal est-il celui qu'on peut gober tout cru – façon de parler, cuit c'est bon aussi. En plus, vu la foulditude de cuisines présentes à Pôle, vous avez le choix : pain d'épices durvillois, petits gâteaux piorads au gras d'oie, gigot de polac à la bière, bière au gigot de polac, couilles d'oursins au miel, il y en a pour tous les goûts, et plus c'est bizarre, plus ça amuse... à défaut de caler.

Autre possibilité : les vêtements. C'est une bonne idée pour à peu près les mêmes raisons, si ce n'est que jamais vous ne verrez un pauvre mal habillé à Pôle. Vous croirez des gens affamés chaque jour, sans même vous en apercevoir, mais les gens de peu font des efforts presque délirants pour paraître mieux habillés qu'ils ne devraient.

Parmi ces efforts, le bricolage et le réassemblage sont importants bien-sûr, mais n'oubliez pas le vol (aux étalages), la fauche (aux fenêtres et sur les fils), ou l'emprunt (sur un citoyen préalablement assommé par vos soins ou par un bienfaiteur inconnu).

Pour revenir au sujet, offrir des vêtements est donc une pratique courante dans les basses classes. Vous vous ferez bien voir, surtout si le cadeau est en bon état, joli, et un peu inventif. En revanche, offrir une tenue de cuir simple, sobre, mais d'une incroyable qualité, vous fera passer pour le dernier des ploucs. C'est comme ça, cherchez pas à comprendre. Ils sont fous.

Chez les citoyens...

Chez le polard commun, le cadeau le plus efficace sera sûrement le plus cher ou le plus facile à revendre. Ça tombe bien, nous allons couvrir les deux points.

Le plus cher, cela signifie surtout celui qui paraît le plus cher. Donc vous pouvez choisir n'importe quel truc utile, futile, à la mode ou classique, tant que le truc semble « de luxe ». Les artisans ont compris le truc, et ajoutent donc des poinçons de qualité, des versions n'ayant de spéciales que le nom, et des variations subtiles oubliées dès le lendemain. D'ailleurs, cette manie s'applique aux sujets déjà un peu luxueux, comme à ceux prisés par la population en temps normal : la bouffe et les fringues.

Ainsi, l'an dernier, la mode était au « spécial thunk ». Les bijoux étaient stylés thunk – le modèle normal avec une vague gravure en vaguelette. Les fringues aussi – des bandes de fourrure de lapin sur tous les bords. La nourriture aussi – là c'était plus brouillon, personne n'ayant trop idée de ce à quoi ressemble le rata chez ces sauvages. Au final la culture thunk n'en sort pas grandie, plein de gens ont lâché des sommes folles sur des produits ignobles, et des commerçants ont filouté, écoulé des stocks d'invendus en trouvant en quoi « ça avait l'air thunk ». Plein de pauvres se joignent à la fête un an plus tard, en extirpant ces produits des bennes des friperies et en réinventant un nouveau style – post-thunk ou neo-thunk – en virant les fourrures ou en les teignant. Les plus malheureux dans l'affaire, ce sont les quelques Thunks qui ont vu leur culture maltraitée, mal imitée, singée, mise en morceaux et vendue au marché. Les plus heureux, à part les commerçants, ce sont les thunks, qui ont profité de l'occasion pour revendre la garde-robe de madame et les jouets des gosses à des prix délirants, ou se sont fait payer pour participer au massacre en vertu du vieux principe « si quelqu'un doit se faire des thunes sur le dos de mon peuple, je veux en être et je compte double ! ».

En ce qui concerne le plus facile à revendre, cette particularité poliène vient du fait que les Dérigions considèrent comme très vulgaire d'offrir de l'argent. Pour être plus précis : « Ça fait batra ! ».

Pour faire plaisir sans s'embêter à choisir, on achètera donc... un truc à revendre. Et c'est un article précis, typique, que vous pouvez demander en magasin ! Il existe une liste d'objets dont la seule utilité est d'être acheté, puis revendu par un autre client. C'est une sorte d'économie parallèle, ou tout le monde sait très bien de quoi il s'agit, et où l'état lui-même prend sa part. Simplement, on n'en parle presque jamais, et à part dans les livres de comptes, ce sont de vrais cadeaux, et pas du numéraire en transit.

Voilà qui explique les assiettes à accrocher au mur et les petits personnages en faïence, ceux qui ont l'air totalement idiots assis sur une souche et buvant une bière. C'est à cela que servent les premières éditions d'almanachs anciens, intacts et donnant les dates précises d'une année déjà écoulée. Et on trouve même une liste des artistes dont les livres, tableaux et sculpture sont considérés comme « sur les listes d'échanges ». Un couronnement de carrière, en forme de bonnet d'âne...

Le produit acheté en boutique sera donc offert, puis conservé un temps pour thésauriser, ou ramené aussitôt chez un prêteur sur gage. Au lieu de le mettre en stock, celui-ci les rangera pour le revendre bientôt à une boutique, et le cycle continuera...

Chez les riches...

À Pôle, les riches ont tout ce qui leur est utile, et tellement plus. Que peut-on offrir à ceux qui incarnent la richesse et le luxe ? Essentiellement deux choses : ce qui n'existe pas encore, et ce qu'ils ont perdu. Explication.

« Ce qui n'existe pas encore », c'est leur façon de voir l'art. Une œuvre artistique est le cadeau le plus classe et le plus courant entre les très riches. Cela peut aller du mécénat simple, à l'achat d'œuvres pour offrir, mais on trouve des versions plus compliquées. Ainsi, Dame Réhère des Andelin, férue de fresques, se fait souvent offrir des maisons ou des éléments architecturaux par ses amis, sur lesquels elle envoie peindre ses artistes favoris. Plusieurs ponts interquartiers des zones d'universités lui appartiennent ainsi et sont en train de tomber en ruine, car leur entretien risquerait d'abîmer les peintures. Maître Rimal des Hêtres-Busarques est collectionneur de violonistes. Pas de violons, attention. Il achète – et on lui offre évidemment – des violonistes. Sur pattes. Des esclaves bien-sûr, mais aussi des artistes libres, qu'il paie des fortunes pour qu'ils ne jouent que pour lui. Exclusivement.

« Ce qu'ils ont perdu », c'est une manière de parler des anciennes colonies, provinces et cités du grand empire dérigion. L'âge d'or, tout ça, d'avant la trahison des Bathras et la révolte des Vorhs. Ce grand empire idéal, fantasmé par tellement de vieux réacs et de jeunes crétiens, est un parfait sujet de commerce et de cadeaux.

Les possibilités sont nombreuses, mais essayons de faire une liste :

- Bidules historico-archéologique pris dans des ruines dérigiones anciennes
- Statues, fresques, morceaux d'architecture tirées de vieilles maisons « classiques »
- Produits « traditionnels » ramenés de régions autrefois conquises
- Œuvres d'art inspirées de grands moments des conquêtes, des guerres impériales

En gros, si c'est dérigion, si cela a été dérigion, ou si avec un peu de mauvaise foi ou de chauvinisme primaire, on peut se l'imaginer dérigion, ça passe. Si ça peut faire pleurer les vieux militaires, les grands-mères nostalgiques du bon vieux temps et les oncles racistes, c'est encore mieux. Et si ça vient de très loin, c'est le top !

La palme du cadeau le plus « représentatif » de ce genre revient sans doute à Malaurent Le-Grin des Arton-de-Panges, qui offrit une superbe sculpture à l'Empereur Bert il y a peu. Selon sa propre description « une noble vierge montée sur un pégase rugissant, armée d'une Lance-Dieu de justice, conquérant le monde au nom de Pôle ». La statue taillée dans un marbre blanc immaculée avait – dit-on – été tirée d'un marais boueux des abords des Sangres, ou elle reposait depuis « l'apogée » au 4/5e siècle dN.

Le souci, c'est que l'Empereur n'est pas précisément amateur de ce courant de pensée. Il osa donc s'interroger sur « la vision » qui poussa l'artiste à représenter l'empire ainsi, deux siècles avant que le pégase soit un symbole impériale, et sur la blancheur du marbre après un si long séjour dans la boue. Plus prosaïque, la sœur de l'Empereur posa une question amusée sur les mœurs ayant conduit Le-Grin des Arton-de-Panges à s'apercevoir que la statue était... vierge.

Ils sont taquins parfois, les Foussan-des-Égides.

LES GADHARS

Concernant les cadeaux chez les Gadhars, et bien ce sont des Gadhars, justement. Donc, en conséquence, voilà : Cf. Chagar 164, encadré page 2.

Oui, je sais c'est facile, mais franchement, vous vous attendiez à quoi ?