

ÉCLATS DE LUNE
MENEURS SEULEMENT

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°116 – 23 AOÛT 12017

Encore un intermède ? Combien vous pariez que c'est une excuse bidon pour un Chagar minuscule sur un sujet annexe et dispensable ! Un exemple de plus de ces feignasses d'auteurs qui font passer l'été, la flemme, la chaleur et la bière avant notre dose nécessaire de bloodlusterias bimensuelles !

Et à tous les coups, ils vont l'avouer à demi-mots dans l'édito pour nous casser dans notre élan légitime à nous plaindre, tout en faisant passer ça pour un humour acide et autocritique, alors que ce n'est qu'une vague moquerie aussi facile que complaisante !

Remboursez !

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.



INTERMÈDE - PÔLE, AVANT BERT

Pour commencer, une petite mise au point, en forme de réponse à une question simple : pourquoi ce Chagar spécial sur Pôle. La raison est en fait assez simple. Entre le moment de la campagne EdL et l'époque visée par l'édition Métal, il se passe quelques événements assez importants qui changent la donne à Pôle et dans ce qui reste de l'Empire. Évidemment, les PJs seront au cœur ou à proximité de plusieurs de ces chambardements ; c'est même ce qui fait le sel de cette histoire. Il est donc tout à fait utile de faire ce genre de remise au point, pour que vous puissiez faire sentir aux joueurs ce qui différencie les deux époques.

POLITIQUE

La situation

La différence essentielle, entre l'époque de Métal et 1030, c'est l'espoir. Au moment de la campagne EdL, il n'y a plus d'espoir à Pôle. L'Empire est en miettes, et il s'arrête en réalité dès les portes de la capitale franchies. Les Dérignons savent bien que tout est fini, et que d'ici quelques années, une poignée de décennies au mieux, une catastrophe va mettre fin à leur univers. Il y a plusieurs scénarios possibles (invasion vorozione, sac barbare, grand incendie festif, etc.) mais pour le Dérignon moyen, cela ne fait aucun doute. On vit la fin de l'histoire, la dernière grande fête, et il n'y a plus aucune raison d'espérer, ni de se retenir.

C'est pourquoi la capitale est dans un bordel assez impressionnant. Puisque tout est fichu, une bonne partie de la population est en mode « *Après moi le déluge* ». Évidemment, la ville tourne encore à peu près : les artisans font leur travail, les étudiants vont à leur cours, les maîtres et professeurs dirigent, et les commerces sont ouverts et correctement approvisionnés. Toutefois, la plupart des gens ne font ça que par habitude ou résignation, et surtout pour gagner leur vie pour alimenter les fêtes permanentes qui animent les nuits de Pôle.

Car comme toujours dans la capitale, le désespoir a pris la couleur de la fête, et quitte à assister à la fin du monde, on le fait un verre à la main, avec une tenue classe et une chanson aux lèvres.

L'Empereur et la cour

L'Empereur est un enfant, tenu tout à fait à l'écart du monde par une bande de courtisans surprotecteurs. Il n'apparaît en public qu'à de rares occasions, et jamais assez longtemps ni assez exposé pour se retrouver en contact avec son peuple. Les conseils, réunions et cérémonies qu'il devrait présider sont confiés à un cercle de conseillers spéciaux, sans cesse renouvelé, qui ne répondent à aucune autre autorité que celle des « proches du trône ». Ce cercle de puissants qui conseillent et cachent Bert aux regards de tous, n'apparaissent jamais au grand jour, n'opérant qu'au travers d'hommes de mains et d'intermédiaires.

À ce moment de l'histoire, plus personne hors du palais ne sait précisément qui dirige l'Empire, et presque tout le monde s'en fiche. Pour la majorité des gens, cela n'a aucune importance, puisque aucune décision ne pourrait changer le destin de l'Empire. La fête est presque finie, et il faudrait être fou pour s'ennuyer avec des affaires de politique complexes. Le laisser-aller arrange même bien la majorité des nobles, qui peuvent ainsi se consacrer à leur propres affaires sans se préoccuper des règlements, lois et édits communs.

Pour les affaires les plus graves et les plus urgentes, il reste toujours la solution de l'argent, qui permet de lever tous les interdits tant qu'on sait à qui verser des pots-de-vin. Jamais auparavant l'Empire et son administration n'ont été aussi corrompus, aussi mal gérés, et aussi instables. L'immense majorité des gens ont renoncé à tout avenir, se contentant de gérer chaque journée comme un mauvais moment à passer avant la fête du soir. Morale, devoir, valeur, plus rien n'a d'importance puisque d'ici peu, les murs tomberont et que les barbares déferleront sur la cité.

La noblesse de Pôle

La petite noblesse, libérée de ses obligations par l'absence de l'Empereur, ne vit presque plus que pour la fête. N'ayant plus de charge à assurer, et disposant de subordonnées, esclaves, possessions et sources diverses de revenus, les nobles sont le fer de lance de la décadence qui engloutit peu à peu la ville.

Ils participent à toutes sortes d'amusements. Fêtes entre eux, pour commencer, où ils s'encanaillent et engloutissent peu à peu les fortunes amassées par leurs lignées. Fêtes de quartier ensuite, où ils entraînent la populace avec eux, sous prétexte de remonter le moral du peuple. Fêtes à thème enfin, et là l'imagination des organisateurs est sans limite, aussi bien pour trouver un prétexte qui pour dénicher des donateurs :

- fête en l'honneur d'une victoire militaire, inventée de toutes pièces le plus souvent
- fête artistique, allant de l'exposition au spectacle vivant, de plus ou moins bon goût
- fête célébrant l'anniversaire d'un notable mort ou vivant, d'un événement, etc.
- fête inaugurale pour ouvrir un lieu, annoncer la formation d'un corps d'armée

La dernière nouveauté sont les fêtes d'Adieu, où un noble atteint d'une maladie grave, blessé lors d'un accident ou d'un duel, ou simplement déprimé, lance une grande fête pour célébrer l'approche de son trépas. Ces fêtes mêlent le mysticisme - soucis de se faire des liens alors que le Néant menace - et le simple désir de profiter une dernière fois des plaisirs de ce monde. Le décorum varie, mais tourne souvent autour du thème de la mort, ce qui donne parfois des fêtes un peu étranges et glauques, où l'abus d'alcool et d'épices peuvent parfois provoquer des accès de désespoir ou de violences morbides, voir quelques suicides parmi les invités les plus influençables.

Petit soucis annexe, mais important : certains exagèrent un peu, et organisent un Adieu dès qu'un rhume leur colle la morve au nez, ou à chaque crise de goutte. Si les voisins adorent ce genre d'excentricité, ce n'est pas le cas des époux, épouses ou héritiers, qui n'apprécient pas que « les morts » d'un proche entame l'héritage qu'ils attendent pour organiser leurs propres bacchanales.

Les guildes

Dans l'Empire, les guildes n'ont jamais eut une importance primordiale, toujours maintenue au second plan par les clientèles (ensemble des artisans et fabriques appartenant ou sous la protection d'une famille noble). Depuis la mort de Condit, les guildes prennent peu à peu une place croissante, évinçant les vieilles entreprises qui ne peuvent plus compter sur la constance de leurs protecteurs.

Sans atteindre le rôle essentiel qu'elles ont pris dans l'Hégémone, les guildes détiennent à présent un vrai pouvoir, qu'elles n'accepteront sûrement pas de lâcher dans l'avenir. Lorsque la situation changera, ce sont de véritables duels financiers et de jolies guerres corporatistes qui se profilent à l'arrière-plan des grandes histoires.

Pour suivre les pérégrinations de votre équipe dans les rues de Pôle, je vous conseille de récupérer le document consacré aux cartes, poster sur le site avant même les débuts du Chagar Enchaîné, qui contient quelques infos bonus sur la ville blanche.

www.badbuta.fr/site/bloodlust/les-cartes



APARTÉ

Depuis quelques chagars, on nous pose souvent la question suivante :

« *Pourquoi publier aujourd'hui Éclats de lune, qui se passe avant Métal, et qui oblige donc à de drôles de précisions à rebours ?* ».

Comme celle de ce Chagar, d'ailleurs, ce qui explique pourquoi je reviens sur ce point.

En fait, nous avons déjà répondu à cette question dans un article du site, mais certains lecteurs lisant les Chagars et pas le site, n'ont pas vu notre explication, que je repose simplement ici pour leur faciliter la vie.

« L'un des meilleurs souvenirs des joueurs de Bloodlust Classic est sans doute la campagne Éclat de lune. Aussi jolissime que bizarre, aussi agréable à vivre que difficile à maîtriser, cette saga a marqué tous ceux qui l'ont vécu de bout en bout.

Dès les premiers jours, avant même la sortie de l'édition Métal, nous avons eu à répondre à une question évidente : publierez-vous Éclat de lune ? Et la réponse était toujours non, pour une foule de très bonnes raisons. La campagne était facile à trouver en ligne ; c'était une vieille campagne, peut-être plus très adaptée ; et surtout, c'était un énorme boulot de tout réécrire, car si nous avons l'autorisation d'utiliser l'univers et les histoires de Bloodlust, nous n'avons aucun droit sur les textes.

Et puis vint le moment d'écrire Silences. Depuis la sortie du MdC #1, nous travaillons sur les secrets, la manière de les présenter, et les liens à faire entre tous les éléments déjà sur la table de travail. Évidemment, en tant que vieux joueurs de la première édition, nous avons vécu Éclat de lune d'un côté ou l'autre de l'écran. Au fil de notre travail sur Silences, nous nous sommes amusés à replacer les éléments de notre cosmologie dans la saga, pour voir si elle continuait à fonctionner. Parfois, nous corrigions un élément ou un autre de l'univers pour que cette version d'Éclat de Lune – une version virtuelle, juste pour le fun – continue de tourner rond.

Et finalement, en commençant la rédaction des textes réels, en classant les notes, les projets et les idées en vrac, il fallut se rendre à l'évidence. Une version remaniée, révisée et tordue de la saga était là, presque lisible. Une version Métal de la campagne. Pas vraiment Éclat de lune, mais presque. Éclat de Lune édition Métal ? Un peu long. Disons plutôt... Éclats de lune.

Nous avons hésité à vous proposer cette campagne au sein même de Silences, mais cela risquait d'alourdir le livre, et de le retarder. Une publication à part ? Un livre de plus ? Tentant, mais pas forcément du goût de tous, et encore une fois, ce serait pour plus tard. Trop tard peut-être, d'autant que BadButa a déjà des projets qui grattent à la porte.

Et par un drôle de hasard, c'est au même moment que l'idée de clore le Chagar est arrivée, et les deux idées ont fusionnées. Clore la grande cavalcade du Chagar Enchaîné sur une publication de notre version. Éclats de lune. »

Fin de l'aparté.

L'EMPIRE

Les provinces

On vient de faire la situation de Pôle, mais il est important de souligner aussi que l'Empire, à ce moment là, se résume presque à cette seule ville. Le reste des cités fondé par les Dérigions est aujourd'hui plus alweg qu'autre chose.

Certaines, comme la Perrière ou Colopocole, gardent un vrai vernis impérial, et se revendiquent volontiers dérigions pour profiter de la gloire de Pôle. En revanche, elles ne versent plus aucun impôts, et ne se préoccupent d'aucun ordre venu du trône à moins qu'il ne leur soit directement profitable.

D'autres ont accepté la tutelle plus ou moins directe d'un autre pouvoir. Ainsi, Mah'Ien a longtemps été une cité double, la moitié Est sous la domination de Pôle, la partie Ouest sous la main des épiciers. Aujourd'hui, si la cité se prétend indépendante, elle suit largement plus souvent les avis venus des terres roses. En toute honnêteté, plus personne à Pôle ne se fait d'illusion là-dessus, et si quelques bureaucrates s'obstinent à envoyer les nouveaux règlements impériaux aux comptoirs de Mah'Ien, c'est plus par maniaquerie administrative qu'autre chose.

D'ici peu, lorsque Mah'Ien verra l'Ouest tomber lui aussi dans le chaos, lors de la guerre des grandes familles, elle se retrouvera réellement indépendante à sa grande surprise.

Banlieues et routes

L'autre différence majeure entre cette époque et celle de Métal, concerne la sécurité des alentours directs de Pôle. Le cœur du Centrepôle, qui deviendra d'ici quelques années le premier grenier de Pôle, est à ce moment là un vrai bourbier à peine entretenu, mélange de plaines rases, de bois touffus et de jachères à l'abandon. Ça et là, les ruines des villages et fermes servent de refuges aux Alwegs qui osent survivre ici, mais surtout de repaire aux brigands, soldats et troupes en maraudes.

Car à l'approche de Pôle, on tombe de plus en plus souvent sur ceux qui veulent se repaître d'elle : pillards piorads, tribu sekekers, harceleurs vorozions en camp avancé ou simples brigands aventureux, on trouve de tout dans le secteur, à condition de ne rien chercher de gentil.

Pour le voyageur en promenade, il vaut mieux avoir une monture rapide ou un bon guide, car peu de chose effraient la faune locale. Une autre solution consiste à voyager avec une caravane importante, qui loue toujours des gardes solides et bien visibles.

La route des épices, en particulier, attire une foule bigarrée, avide de richesse, de vengeance ou simplement de violence. On pourrait croire que les gardes, mercenaires et aventuriers qu'embauchent les caravaniers suffisent à repousser les prédateurs, mais non, raté ! Car si une attaque ne suffit jamais à briser ses défenses, une seconde a déjà plus de chances, et une troisième un peu plus encore. Les troupes harcèlent, piètent, agressent ou pilonnent, selon leur méthode favorite, dans l'espoir simple d'être celle qui passera les défenses d'une cible bien dodue, et rentrera aux pays avec une prise légendaire. Et si beaucoup finissent sous les coups des défenseurs, il y en a bien assez qui gagnent pour entretenir le mythe, répandre la nouvelle, et attirer ici de nouveaux candidats.

Notez qu'une fois la proie dévorée, que ce soit une caravane, une bande de riches voyageurs imprudents ou un village mal défendu dans un secteur pas tout à fait lessivé, le prédateur devient une proie. Il n'y a aucun honneur entre brigands, et la troupe qui s'empare d'une cargaison appétissante devient aussitôt une cible pour les autres.

Une anecdote amusante pour finir ?

Il y a une décennie de ça, le village du Puy-de-Vorge s'est mis à vendre au plus offrant des chiots dressés de toute beauté. Les locaux, une bande de crapules survivant dans un secteur mal famé, avait récupéré les chiens d'une troupe de Vorozions en maraude, après les avoir trucidés. Solides, teigneux, méfiants, les chiots faisait d'excellent chiens de gardes. Le Puy devint presque exclusivement une élevage, tant leur petit commerce fonctionnait bien.

Le soucis, c'est qu'on ne s'improvise pas éleveur, surtout avec une race comme celle des chiens de guerre Vorh. Au fil des croisements, les chiens vendus devinrent plus agressifs, jusqu'à n'accepter aucun ordre de leur malheureux propriétaire. Lorsque les gens vinrent se plaindre au Puy, ils ne trouvèrent qu'un village dévasté, avec au centre, un chenil en pièce, clairement brisé de l'intérieur. Le village était peuplé de cadavres, la plupart plus qu'à moitié mangé, certains apparemment torturés par des bêtes devenues folles. « Quand un chien devient plus joueur qu'un chat, l'homme pleure », dit-on.

Depuis, en plus des ennuis déjà décrits, le secteur souffre de soudaines attaques de chiens sauvages, plus malins et sournois qu'aucun loup, capable de tromper, de jouer avec leurs proies, et prêt à tout pour assouvir leur soif de sang.