

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°12 - 11 SEPTEMBRE 2013

Dans le livre de base de Bloodlust Métal, nous avons essayé de tasser un maximum d'éléments de vie courante de Tanæphis. La géopolitique et les grands secrets d'un monde peuvent aider le meneur à concevoir une campagne, mais les aspects culturels sont essentiels pour que les joueurs s'immergent dans un monde différent du leur. Et plus que les grandes idéologies ou les différences culturelles lourdes, ce sont les petites choses, les anecdotes et les détails qu'on finit par retenir le mieux.

Voici donc le premier d'une série d'articles sur des détails annexes, secondaires mais pas insignifiants, destinés à creuser la vie courante des tanaphéens de tout poil. Il s'intéressera aux sports populaires des diverses ethnies. Suivront des articles sur les alcools locaux, puis les grandes fêtes de chaque nation et région. N'hésitez pas à nous proposer vos idées d'articles dans ce genre sur le forum.

Participer, commenter, questionner !

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

Ca se passe par là :

<http://bit.ly/JDforumFAQ>

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustrations par Christophe Swal



LES SPORTS POPULAIRES DU CONTINENT

Pour commencer, entendons-nous sur la notion de sport populaire. Nous parlerons ici des sports susceptibles d'intéresser une majorité de la population, de soulever des foules ou au moins de motiver une fête de village, un tournoi... en bref, une scène où impliquer vos joueurs ou un joli décor pour un scénario. On parlera donc essentiellement de sports collectifs, ou au moins se pratiquant en petit groupe, et susceptibles de provoquer un peu de spectacle ou d'attirer les aficionados. Les purs sports individuels – tels que l'athlétisme – sont de toute façon assez peu présents. Le monde de Tanæphis n'en est pas encore à un niveau de civilisation où les gens ont du temps à perdre sur ce genre de futilité. Quant à l'excuse de « santé », elle n'existe pour ainsi dire pas, l'obésité n'étant un problème que pour de rares nobles, seigneurs ou guildiens.

LES DÉRIGIONS

On l'a déjà dit, le sport-roi de Pôle est *le combat d'arène*. On se passionne pour les compétitions ponctuelles, pour les grands tournois, pour les matchs entre arènes ou écuries de gladiateurs. Ils existent près de quinze ligues de divers niveaux, parfois mêlées, et les combattants peuvent changer d'arènes, d'écuries, de ligues ou de spécialité trois fois dans une saison. Quand vous évoquez les arènes, pensez au foot moderne, à ses ligues, à ses magouilles et à la frénésie des supporters, et vous serez toujours dans le ton.

Depuis une vingtaine d'années, *les combats de chiens* ont gagné en popularité. Très proches des principes de l'arène, ils apportent quelques avantages évidents. Pour commencer, les combats se font dans une ambiance plus intime – arrière-salles de troquets, courettes des bas quartiers, rues sordides – et on est bien plus proche de l'action. Les spectateurs les plus veinards repartent même avec de belles éclaboussures de sang sur leurs tuniques, signe d'une soirée animée. Et s'il est difficile de s'impliquer dans la vie des arènes ou d'investir dans un gladiateur, il est aisé d'acheter un chiot quelconque ou de négocier la saillie d'un champion. Un peu de dressage improvisé, et vous rejoignez le petit monde de l'arène artisanale – ou le club des manchots qui n'ont pas su tenir leur petit prodige.

Dans la plèbe, *la claque* est une valeur sûre. Sorte de foot de rue, elle peut se pratiquer dans n'importe quel quartier, pour peu qu'on puisse utiliser une rue pas trop large, bien pourvue en obstacle et disposant de porches ou de portes hautes matérialisant les buts. Il y a peu de règles, l'objectif étant simplement de frapper l'embut adverse un maximum de fois dans un temps donné. Il n'y a ni touche ni sortie de terrain, puisqu'on peut utiliser toutes les surfaces de la rue pour effectuer des rebonds et des ricochets aussi violents qu'imprévisibles. Seule limite : si une équipe envoie la balle dans une habitation par une fenêtre ou la perd par-dessus un mur, elle est aussitôt vaincue. Le nom du jeu vient du son que produit la balle de cuir gonflée en frappant les « surfaces de jeu » ou les passants surpris.

Enfin, *la paumèle* est un sport un peu désuet mais encore pratiqué par une communauté conséquente. Elle consiste à lancer une balle de bois léger, gainé de cuir, contre un mur, en essayant de provoquer des rebonds vifs et précis. L'adversaire doit alors rattraper la balle et la renvoyer. Rater la balle ou être frappé par elle fait perdre des points ; frapper son adversaire après un rebond ou réussir certaines figures en fait gagner. On trouve des salles de paumèle dans de nombreux quartiers, mais aussi dans les palais de la noblesse.

LES GADHARS

Tiens, pour une fois, voici une belle généralité concernant les jungles – ce n'est pas si souvent. Les Gadhars se fichent des sports-spectacles comme de leur première baie de sif. Ce n'est pas qu'ils n'aiment pas s'amuser, ni qu'ils soient incapables de se conformer à des règles communes. Non, le vrai souci, c'est qu'ils ont autre chose à foutre. Dans les jungles, les conditions de vie sont telles qu'il est presque impossible de gâcher du temps pour la pratique régulière d'un sport, et pire encore pour être simplement spectateur.

S'ils ne s'intéressent pas trop au sport comme spectacle, les Gadhars jouent tout de même. Cela permet d'occuper les temps creux, les moments d'attente, les jours de pluie où la chasse et les travaux sont compromis. Ce sont généralement des sports collectifs, calibrés pour permettre à un maximum de gens de participer. Le sport prenant relativement peu d'espace dans la vie des Gadhars, il n'y a pas de sport « vedette » susceptible de passionner les gens. Les tribus changent donc souvent de jeu, selon les idées des uns et des autres, les tribus croisées ou les voyageurs de passage.

LES BATRANOBANS

Comme chez les dérignons, *le combat d'arène* est un sport répandu dans l'ouest, mais avec une image bien différente. Alors qu'à Pôle l'arène est un lieu de mélange est de convivialité, elle est considérée comme vulgaire et plébéienne dans l'ouest. On ne trouve donc pas de grandes lices luxueuses, mais surtout des spectacles de rues ou des arènes d'extérieurs. Le petit peuple vient là pour assister à des affrontements brutaux opposant essentiellement des esclaves. L'ambiance autour des combats est à la détente et au dévouement, pleine de testostérone et de ferveur populaire, et aucun « Ab' » digne de sa particule ne s'approchera de ce genre de spectacle.

Pour les connaisseurs et les gens bien nés, *les duels d'escrime* sont plus indiqués. Les duellistes sont des professionnels ou des dilettantes doués, formés et coachés par de véritables maîtres d'armes. Les duels sont soigneusement encadrés, les conditions de chaque affrontement négociés, et l'étiquette et aussi importante ici que le talent martial. La noblesse assiste à ces duels comme à des pièces de théâtre, se passionnant autant pour le combat que pour le décorum. Cela n'empêche pas les paris, les intrigues et les tricheries, tant qu'on reste dans la discrétion, le feutré et la veulerie. Autant vous dire que les épiciers y trouvent aussi leur compte, et que certains combats sont de jolies démonstrations des derniers épices de combat mis au point.

Les combats de chameaux sont un sport où tout le monde se retrouve, les puissants comme le petit peuple. Souvent organisés aux abords des villes par des forains ou des groupes de Tareks, ces combats sont l'occasion de fêtes ou de marchés, ce qui permet d'allier au combat le plaisir simple du commerce ; précisément le genre de mélange dont raffolent les batranobans. En sus, les combats de chameaux présentent une certaine variété. On peut trouver des combats calmes, ressemblant à de la lutte presque toute l'année, ou des combats plus brutaux, plus féroces, lors des périodes de chaleurs où les males chauffés à blanc se disputent les faveurs d'une femelle-trophée. Et si cela ne suffit pas, l'aide de quelques épices permet de profiter du spectacle de deux bourrins d'une tonne chacun, camés jusqu'aux naseaux, se lattant à coups de pattes, de cous et de bosses. Raffiné je vous dis...

Trop léger pour la baston, le cousin à une bosse se distingue lors des *courses de dromadaires*. Il ne s'agit pas d'une simple épreuve de vitesse, mais d'un véritable affrontement entre les cavaliers, où tous les coups sont permis. Les courses classiques ont lieu le long des remparts des villes, ou dans de larges arènes en plein air. L'important, c'est que les spectateurs puissent avoir un bon point de vue sur les accélérations, les virages complexes – pour les connaisseurs – mais aussi les gamelles et les coups de cravaches dans la gueule – pour le tout-venant. Certaines grandes villes organisent aussi des « courses d'intérieur », qui se déroulent dans les rues même de la cité. Les spectateurs se massent alors sur les toits, et les quartiers se battent pour définir le parcours, mettre en avant une rue ou une place, et récupérer la crème des visiteurs.

Les bordures

Les régions secondaires de la Nation – Renâcles et Hélès – pratiquent aussi ces sports, quoique souvent dans des versions moins spectaculaires ou moins organisées. Vous voyez la différence entre le Tiercé de Longchamp et la course de canassons de la kermesse de Bure-sur-yvette ? Ben voilà. Pareil. Pour compenser, chacune de ces régions met en avant une ou deux spécialités locales.

Dans l'Hélès, ce sont *les combats d'animaux* qui ont la côte. Combat de chiens, de fauves, de rongeurs, d'oiseaux de proie, de serpents et j'en passe. S'il y a moyen de dresser une bête à se battre ou de l'enfermer dans une fosse avec un congénère ou une meute de trucs plus petits, il y aura des gens pour regarder. Plus important, il y aura des gens qui paieront pour ça, et d'autres qui parieront. Bizarrement, il y a peu de combats entre hommes et bêtes, si ce n'est *la furie*. Il s'agit d'un combat opposant un homme armé d'une lance courte à un buffle rouge. Ces bêtes de la côte du sud sont normalement de paisibles herbivores, avec juste un léger défaut : ils détestent les hommes. Et quand je dis « déteste », il s'agit d'une haine instinctive, brutale et agressive. Le genre « moi vois, moi charge », pas rassurant avec une bête d'une tonne, un mètre quatre-vingt de haut, portant des cornes effilées de soixante centimètres chacune. Lors de la furie, les combattants se succèdent face à un grand mâle capturé pour l'occasion. Ceux qui tiennent le plus longtemps dans l'enclos sans se faire déchiqueter sont acclamés par la foule. Les vivats – et les récompenses – dépendent surtout des risques pris, des blessures infligées et des figures effectuées. Lorsque le buffle a reçu quelques blessures marquées, un combattant émérite entre dans l'arène, affronte la bête dans un combat rapproché et procède à la mise à mort. Enfin disons que c'est ce qui se passe dans presque trois-quart des cas.

Dans les Renâcles, les habitants ne sont pas d'un naturel très joueur. Entre la vie près des forêts, les impôts des familles et la bonne ambiance générale, les renâclés ont d'autres soucis en tête. Le seul « amusement » local qui vaille la peine d'être cité et *la chasse à l'homme*. Lors de certaines fêtes, pour les grands événements de la vie locale, la communauté achète un esclave ou choisit un prisonnier de droit commun. Le malheureux reçoit une jolie tenue rouge, une paire de chausses, et une heure d'avance. Puis tout le village se lance à sa poursuite, chasseurs et chiens en tête. C'est festif, animé, et tout le monde peut participer. Un bon moyen de renouer les liens entre générations et de croiser ses voisins. Notez qu'à l'occasion, un voyageur un peu casse-pied peu très bien finir en invité vedette de la chasse. L'honnêteté n'est pas non plus une préoccupation essentielle dans le secteur.

Dans la seconde partie de l'article, nous parlerons des sports vedettes chez les Vorozions, les Piorads et les Thunks. Par contre, nous ne parlerons pas des sekekers, et voici pourquoi.

Les Sekekers

Chez les furies, la vigilance permanente et la lutte pour la survie ne laissent aucune seconde pour des futilités comme le sport. Même si une recrue « joue » pendant sa jeunesse, c'est à des jeux conçus pour l'entraînement et la formation guerrière. Une fois devenue une vraie Sekeker, elle oublie ces jeux comme une Vorozione oublie ses poupées.

L'instinct de compétition resurgit tout de même parfois, en particulier avant les assauts, où les filles adorent lancer des défis concernant le nombre d'officiers tués ou la valeur des prises de chacune. Lors des raids sur les villages, le nombre d'enlèvements et la qualité des victimes peut aussi être le sujet de paris. Mais même là, jamais une Sekeker ne fera passer un pari avant la réussite de la mission ou la sécurité de ses sœurs.

