

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

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

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

N°131 – 14 FÉVRIER 2018

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

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

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

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

Enjoy.

Participer, commenter, questionner !

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

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



TROIS ÉTRANGES TRIBUS [les trois trucs gadhars]

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

La tribu GAD-LIB n-A-031

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

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

Les Manges-fleurs

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

La tribu de la Pierre-Boule

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

TROIS ÉPICES PEU CONNUS

[les trois trucs batranobans]

BONUS INCLASSABLE

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

Je l'inclue tout de même, parce que :

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

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

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

MURS & MARCHES

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

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

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

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

Le Shoush des vieillards

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

Le trèfle des dunes grises

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

La chair noire des bagués

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

TROIS MOYENS DE SURVIVRE AVEC UNE SALE GUEULE

[les trois trucs hysnatons]

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

Les égoutiers de Nerolazarevskaya

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

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

NOTE DE LA RÉDACTION

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

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

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

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

MONSTRE DE FOIRE

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

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

Les suit-ma-queue

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

Les acteurs de mythes

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

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

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

TROIS EFFROYABLES TRIBUS [les trois trucs sekekers]

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

Les Filles pures

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

Les Écorchées

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

Les Mangeuses d'hommes

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