

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

QUINQUET COUVE-AU-LOIN (par Rafael)

Ce Chagar est une anecdote. Un figurant et ses « aventures », que vous pourrez intégrer à votre campagne, interpréter, utiliser comme toile de fond, ou développer. Vous pouvez en faire un adversaire, un allié, ou juste un couillon croisé en passant.

Ce portrait donne l'essentiel, puis quelques précisions nécessaires, mais je restera volontairement flou sur certains points, pour ne pas entraver votre imagination ou vos envies sur le figurant. À d'autres moments, je vous indiquerai au contraire plusieurs pistes possibles selon les buts recherchés.

QUINQUET, SA VIE, SON ŒUVRE

La plupart du temps, vous entendrez parler de Quinquet quelque jours après son arrivée. Ce n'est pas qu'il soit particulièrement discret, mais il ne fait pas de vague, et cela suffit souvent à le faire passer inaperçu dans les coins un peu peuplés ou habitués aux visiteurs. Dans les villages plus reculés, il vient souvent voir la milice locale, pour expliquer son boulot et demande s'il peut rester quelques jours sur les terres des argousins. Diplomate, ou juste poli.

Mais les gens causent. Et Quinquet est intéressant, dans le genre bizarre. Mais pas bizarre-flippant ou bizarre-dangereux. Ça change des rôdeurs, des Porteurs ou des camelots louches... des étrangers, quoi. Quinquet est un étranger, oui, mais il ne fait pas de vague. Mais il fait des choses, ça oui. Il voit des trucs !

Le boulot de Quinquet, c'est de retrouver des choses. Des choses perdues, des choses utiles ou un peu précieuses. Et il les retrouve juste... en regardant. Il faut dire que le gars a des yeux bizarres. De grands machins un peu ronds, un peu écarquillés, avec la pupilles un peu trop grande et trop sombre. Notez que les filles ne détestent pas. C'est presque le seul truc qui pourrait le rendre vite détestable, son côté tombeur-sans-le-faire-exprès. Mais on voit bien que ça le gêne plus qu'autre chose, et qu'il ne pense pas à mal. Et puis tant que ce n'est pas ma fille...

Quinquet gagne donc sa vie bizarrement. Chaque jour, il se pointe en haut d'un monticule, d'une colline, d'une pente. Parfois il escalade une grange un peu haute, un truc antique, comme la colonne dérigione sur le talus des Berths, ou l'arbre des anciens. Mais toujours dans le respect. Et il reste là, à zieuter dans tous les sens, l'air perdu. Et de temps en temps, il sort un carnet de sa veste et il griffonne un instant.

Au bout d'un moment, il redescend et il file manger. C'est que ça doit crever de se tenir comme un couillon en plein vent. Quinquet évite les auberges, au moins au début. Il raconte que la fumée, les vapeurs de viandes et de ragoûts, c'est bon pour les papilles, mais terrible pour ses yeux. Alors il mange un bout, devant l'auberge, sur un banc. Après quelques jours, il mangera souvent chez les gens, ou l'aubergiste lui aura sorti une table, loin de la fumée. Parce qu'il est utile le Quinquet. Fichtrement même.

En effet, ses après-midi, il les passe « à la quête ». Il tourne dans les environs de son perchoir du matin et il « cueille » tout les trucs qu'il a repéré. Et c'est un spectacle, vous pouvez me croire. Il passe dans un champ quelconque, et en ressort avec deux ceistes pleine de terre, et une broche de dame en bois. Il se penche sous un arbre, et gratte un instant. Là où il n'y avait rien, il sort une dague de cavalier jolie comme tout. Le plus impressionnant, ce sont les coins à l'abandon : les taillis, les bois touffus et les jardins délaissés. Des fois, il fait même plusieurs passages. En ce qui concerne les étangs, il dit que ça dépend des coins. Des fois, c'est bredouille et compagnie, mais parfois, les gens jettent tout ce qui les gêne, sans bien fouiller les poches, les tiroirs ou le fond des coffres cassés. En tout cas, il a du souffle le gamin. L'entraînement, je suppose.

On ne m'enlèvera pas de l'idée que de temps en temps, des zigues un peu louches doivent se prendre une belle frayeur en entendant ce qu'il fiche. C'est vrai quoi ! Et s'il repérait un bout de mamie qui dépasse dans le champ ? Ou s'il apercevait le vieux Gringuot qui bougne dans l'étang aux cerfs ? Je parie qu'il doit y avoir du déménagement de cadavre lorsqu'il se pointe dans certains villages. Pas chez des sérieux, attention, ni des gens bien. Mais des mal embouchés, des dangereux, voire des étrangers...

N°208 – 13 JANVIER 12021

C'est le premier numéro de l'année. L'heure bénie des bonnes résolutions, des projets, des annonces et des révélations.

Pardon ? Et mon arrière-train est-il constitué d'un assemblage de délicieuses viandes volaillères ?

Oui, voilà, on est d'accord.

« Bonne chance ! »

Ça me paraît les vœux de l'année, ça.

Bref, précis, ni trop positif / niais, ni carrément défaitiste. Mesuré.

On fera un bilan avec ceux qui passeront l'année, autour des Chagars 230 ou 235. Le nom de ce truc aura sûrement changé d'ici là d'ailleurs.

Ah. Vous voyez bien qu'on a des projets.

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 J'EN FAIS QUOI, MOI ?

Pour commencer, je vous conseille de lire tout l'article avant de parcourir cette colonne. C'est bon ? Allons-y.

TOUT EST RELATIF

L'astuce, c'est de choisir une vérité. Tout l'article est écrit d'un point de vue neutre. Alors décidez donc de la vérité de votre Quinquet Couve-au-loin.

• Quinquet, le bon gars

L'article est exact, et le gosse est un gars adorable ayant eu une sale vie. Dans ce cas il peut servir de figurant pour aider les PJs - malgré sa peur des Armes - ou de témoin, de cible à protéger après qu'il ait découvert le secret de trop...

L'aider à découvrir son passé, rentrer chez lui, découvrir les responsables du drame familial et le destin de sa famille, pourrait même être une petite campagne en soi. Une visite de plusieurs régions, sur la piste de ses adelphe revendus ?

• Quinquet la crapule

L'article est exact, mais Quinquet est une sombre crapule, qui surjoue les victimes et profite de la gentillesse des gogos. Pour chaque objet qu'il montre, il en dissimule deux, et il s'arrange pour monter les gens contre les « mauvais payeurs » pour améliorer la quête du lendemain.

Quand à son côté « joli-coeur », il ne résiste pas aux ombres de la nuit. Mais pas facile de se plaindre après coup d'un gars si gentil en apparence...

• Quinquet l'arnaque

Là, c'est plus simple : tout est faux. Quinquet est juste un hysnaton aux yeux de chat, et il bosse avec une bande de larrons vénaux et malins qui ont monté toute l'histoire. Les objets retrouvés ont été dérobés quelques temps avant par les complices. Des piécettes en plus, le talent d'acteur de Quinquet, et le tour est joué.

Mais dans ce cas, le truc n'est pas rentable, et vous devrez déterminer le véritable but du jeu. Quelques options ?

• La bande bosse pour le conseil de l'Hégémone est utilise cet appât pour découvrir les petits secrets de nobles Vorhs gênants ?

• Chaque coup ne sert qu'à appâter un notable et lui faire dévoiler ses richesses pour mieux revenir le détrousser ?

• La bande est liée par un secret, une vengeance commune ou un mystère à résoudre, et toute cette réputation est construite - à grands frais - afin d'accéder au domaine privée d'un noble d'une discrétion malade.

Et c'est quoi son secret à cet animal ?

Le secret de Quinquet n'en est même pas un. Une fois mis en confiance, et devant une choppe de bière - « Pas trop forte s'il vous plaît, ça me pique les yeux après, et c'est mon gagne-pain, hein ? » - il le raconte volontiers : c'est un cadeau d'une Arme. Un drôle de cadeau, étrange, bizarre, mais qu'attendre d'autre d'une Arme-Dieu.

Le père de Quinquet était une brute née, un costaud, un méchant. Quand vous vouliez casser un nez, rosser un mauvais payeur, ou briser les pattes d'un beau parleur avant qu'il écarte celles de votre belle, c'était le gars idéal. Pas causant, doué pour les gnons, fort comme un polac et plus dur à faire changer d'idée.

Le paternel n'était pas du genre à raconter ses aventures, alors Quinquet sait juste qu'il se fit un ami Porteur, et qu'un jour, en guise de paiement, l'Arme lui jeta une sorte de « bonne malédiction ». De ce jour là, il vit mieux, entendit mieux, et sentit mieux. Comme son fiston quoi, mais les oreilles et le pif en plus. Le goût ? Possible, mais Quinquet ne s'en souvient pas. Maman cuisinait bien, en effet. C'est peut-être pour ça qu'il l'avait choisi. Une fois doté de ses capacités, le père se fit payer plus cher, et s'installa. La brute idiote à qui on désigne une cible, c'est un prix, mais le gars qui traque et retrouve à coup sûr sa cible, c'en est un autre.

Un jour, le père eut assez de sous pour s'acheter une esclave qui lui plaisait plus que les autres, la libérer, et lui proposer de s'installer avec lui. Ils partirent dans un village secondaire, un coin perdu, mais joli. Et ils furent heureux. Sans plus, mais sans surprise. Comme quoi, il y a de jolis rêves de brutes, parfois, et on a tort de négliger les gros costauds. Il font souvent de bons maris et des pères très convenables. Car un beau jour, il eut des marmots, et pas de chance, l'histoire tourne mal à ce moment là.

Des gosses pareils, c'est du gâchis de rien en faire...

Les gamins grandirent d'abord sans soucis, puis le père s'aperçu qu'ils étaient particuliers. L'aînée savait tout ce qui se passait au village. La moindre rumeur, le moindre murmure, elle l'entendait. Le suivant, un gaillard malin comme un furet, était comme Quinquet. Des yeux de chat, et en ce qui le concernait, encore meilleurs la nuit. Et Maline, la jumelle de Quinquet, la seule dont il se rappelle le nom après si longtemps, elle avait un odorat de cochon truffier, un flair de marguet de chasse, et des taches de rousseur sur le nez.

La bande attaqua un matin, alors que la baraque était encore à moitié endormie. Quinquet était trop jeune pour comprendre, mais assez vieux pour se cacher. Il n'est même pas sûr de ce qu'il fichait dehors. Une envie de pisser peut-être ? En tout cas, son père se bâtit, sa mère hurla, et du haut de la grange il vit sortir ses frères et sœurs enchaînés. Il resta perché là longtemps, le temps que cesse les recherches. Il finit par s'assoupir, terrassé de peur et de fatigue, et à son réveil, il n'y avait plus personne.

Quinquet ne revit jamais sa famille. Il fuit le village, terrifié à l'idée qu'il y eu là des complices des esclavagistes. Il n'osa même pas entrer dans la maison, de peur d'y découvrir des corps. Il fuit simplement. Et il continue aujourd'hui d'une certaine façon. Il regrette parfois, et il rêve de ce qui aurait pu se passer s'il avait suivi les traces. Mais à six ans, qu'aurait-il pu espérer accomplir ?

DÉTAILS UTILES

• Quinquet n'a jamais eu d'enfant et il n'est pas sûr d'en vouloir. Il ne sait pas si les gamins auraient son don, un autre sens, ou rien du tout. Il sait juste que ça a mal tourné pour eux tous, un triste matin, et il ne souhaite ça à personne.

• Le jeune homme fait très attention à ses yeux. Il a une frange un peu broussailleuse dont il se sert pour cacher son regard ou s'abriter du soleil. Il garde un bandeau noué autour de la tête pour relever tout ça sur le front « pour travailler ».

• Quinquet n'est pas à l'aise avec les Armes-Dieux, à cause du cadeau fait à son père. Il n'en veut pas pour lui, et les évitera autant que possible. De toutes façons, la plupart des Armes perdues sont retrouvées « à la voix » bien avant qu'il s'en mêle. S'il en repère une, il la signalera évidemment. Juste... ce n'est pas pour lui.

• La plupart du temps, Quinquet garde pour lui les pièces et les choses facilement revendables. Mais il présente les outils, les bijoux, les objets personnalisés et les trucs un peu bizarres aux gens des villages. Ainsi, chacun peut retrouver ses « trésors » égarés et les souvenirs d'autrefois. Beaucoup de personnes le remercie d'une pièce, ou parfois plus substantiellement si l'objet est précieux ou important.

• Il accomplit parfois des missions précises, lorsqu'un notable entend parler de son passage. Ainsi, il fouille parfois le parc privé d'un noble à la recherche du peigne précieux d'une épouse étourdie, ou de l'emplacement d'une vieille tour perdue dont la crypte pourrait être bien remplie. Ce sont des contrat plus juteux, mais Quinquet ne court pas après. Qui sait si ça ne pourrait pas mal tourner et lui retomber sur le nez. Son histoire et celle de sa famille l'ont rendu inquiet de nature, et un peu pessimiste.