

BLOODLUST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

LA VIEILLE DAME (FOLLE) AUX CHATS *(par Rafael)*

L'histoire de cette semaine se déroule à Mah'ien. L'endroit seul vaut le détour, mais comme le dit le proverbe, « On est bien mieux armé avec un lieu et un figurant qu'avec un lieu tout seul ». Et si aucun proverbe ne dit ça, c'est un tort, parce que c'est très clairement le cas ! Donc commençons par un brin de décor.

N°213 – 24 MARS 12021

Le Chagar Enchaîné peut être, selon la semaine, plus ou moins facile à écrire.

Disons que cette semaine, on était plutôt sur la corvée de patates que sur la promenade de santé. J'espère que le résultat reste amusant, intéressant, voir éventuellement, utile.

Ici, le travail continue, à un rythme... bah, disons qu'on fait ce qu'on peut.

MAH'IEN, UN FLEUVE, DEUX VILLES

Du temps de l'Empire, Mah'ien était connu à Pôle comme « le pont des sables », puisque porte directe vers les provinces batranobanes. Une passerelle elfique, étroit passage élégant, y était la voie royale au dessus de la Wilkes (cf. note dans la colonne en page 2). Un petit village installé là, près des ruines elfiques, devint vite un bourg florissant, puis un carrefour essentiel.

Dans les terres occupées de l'Ouest, Mah'ien était plus connu sous un surnom moins flatteur : « le bout de la laisse ». C'était un poste de garnison important pour les forces militaires dérigiones. Officiellement, les troupes étaient là pour surveiller les forêts sangres et Mortepente, mais un bâton à chiens peut frapper aussi bien les chats, non⁽¹⁾ ?

De tout temps, il y eut donc deux villes à Mah'ien. L'une sur la rive ouest, tournée vers les terres roses et l'influence des Bathras, l'autre sur la rive est, dérigione jusqu'à l'os. Selon l'époque, une ville avait l'ascendant sur l'autre et une administration régnait, en fonction des richesses, influences, grandeurs ou déclin des deux factions. Jusqu'à récemment, la rive ouest – la rive droite⁽²⁾ – dominait largement la ville. Les batras utilisaient la partie est comme une sorte de succursale, et toutes les constructions importantes avait lieu sur la rive ouest.

Le retour de l'Empire avec Bert III secoua la cité, d'autant plus que cela coïncidait avec la crise politique dans l'Ouest. Des fonds venus de Pôle, des diplomates nouvellement installés et une volonté claire de reprendre position, relancèrent la cité endormie.

Aujourd'hui le jeu politique et financier à Mah'ien est un vrai champ de bataille, et tout le monde participe : nobles de l'Est comme de l'Ouest, contrebandiers, gardiens de la route, envoyés des Sangres, de Mortepente, de Poyol et même de Vaštok.

MARILUME

Celle qui se présente simplement comme Marilume est aussi connue comme la folle aux chats, la Mère-la-soupe, ou Mamie Maril.

Elle passe l'essentiel de son temps à nourrir chichement – à la mesure de ses moyens en réalité – une bande de gamins des rues, et un meute innombrable de chats. En réalité, elle s'occupe de ses propres chats, mais aussi des greffiers sauvages de plusieurs bas-quartiers, du port ouvrier et du port-franc Rivers. Tout cela fait que Mah'ien-Est ressemble de plus en plus à un port grec, l'odeur de l'ouzo en moins, les poils sur les coussins en plus.

Ce n'est pas pour déplaire aux envoyés de Pôle, grands amateurs de chats comme tout bon Dérigion qui se respecte, et les gens de la ville commencent doucement à adopter des chats, parfois de bon gré, parfois plus ou moins forcés. Disons que lorsqu'un chat s'installe chez vous sans trop demander votre avis, il faut se résigner à lui donner un nom et une gamelle ou à condamner portes et fenêtres pour le tenir dehors. Et les gosses de la maison on souvent un avis sur la question...

(1) Pas forcément la meilleure expression vu le sujet du jour. Ne lui répétez surtout pas...

(2) Une note sur cette notion : on parle de rive droite ou de rive gauche, en prenant en compte le sens du courant. Les rives sont nommées en se plaçant dans le sens du courant. Donc la rive situé à l'est – géographiquement – est donc la rive gauche – selon le courant – et cela même si elle se trouve à droite – en termes cartographiques. Je ne sais pas si c'est tout à fait clair, mais si avec ça vous n'arrivez à planter les joueurs une ou deux fois, c'est que vous ne savez pas vous amuser...

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.



LA PASSERELLE DES DAMES

Les gens de passage à Mah'ien, les plus attentifs du moins, sont toujours un peu étonnés en apercevant le pont au dessus de la Wilkes.

Le fameux pont est nommé « la passerelle des elfes », souvent modifiés en « La passerelle des dames » par la superstition locale qui, surtout côté est, interdit de parler des elfes trop ouvertement. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que le pont n'a rien de la finesse ou de la beauté qu'évoque les termes passerelle, dame ou même elfe.

C'est une voie massive, grossière, pavée lourdement et sertie de bois sur les bords pour faciliter les réparations. Il y a souvent une équipe au travail à un point ou un autre du pont, renforçant un étais, coulant un chargement de béton dans une fissure ou ajustant le pavage sur une moitié de voie.

Sauf que le pont elfique existe bel et bien. En dessous de tout cet amas de pierres et de remblais. Les Dérigions en prenant le contrôle du village de Mah'ien lors de la guerre des cendres, il y a un millénaire de ça, se sont servi de la passerelle pour installer leur pont.

Ils ont appuyé un pont massif et branlant sur la solide structure du pont d'albâtre, pour pouvoir faire passer leurs troupes et leur ravitaillement. Personne ne s'imaginait alors que le pont serait toujours là mille ans plus tard. Pourtant, pas sa simple masse et l'entêtement des ouvriers, le pont survécut, et au cœur de l'ouvrage grossier, la passerelle elfique continue, imperturbable, à faire office d'épine dorsale.

Un bel exemple de la façon, dont les humains s'appuient sans jamais douter – ni réfléchir – sur les dons des elfes. Mais bon, l'albâtre elfique est indestructible et immuable, alors aucun risque.

À part la Spire, évidemment...

Les orphelins de Mah'ien-Gauche⁽³⁾

Ces gosses sont des marmots ayant fui des familles maltraitantes, jetés dehors ou parfois simplement des orphelins préférant la liberté de la rue aux institutions officielles – un orphelinat miteux à l'est, et le marché aux esclaves à l'ouest.

Marilume ne gère pas réellement les gamins, mais elle les nourrit lorsque la mendicité ou le mauvais temps les pousse à sa porte, et les soigne quand ils se font passer à tabac par des mauvais coucheurs ou attrapent une saloperie. Elle n'est pas proche d'eux, par précisément bonne ni gentille. Simplement, après un ou deux sales coups, les gosses finissent par compter sur elle, sur ses coups de mains, et ils deviennent vite de féroces défenseurs de sa « masure » dans le quartier de la colline blanche.

Marilume Morbier de Stileton

Mademoiselle Marilume est une fille de la toute petite noblesse dérigion, quoique peu de personnes s'en souviennent. C'est assez facile à découvrir, vu qu'elle habite sa demeure ancestrale, un ancien manoir dérigion dans le beau quartier de la colline blanche. Simplement, aujourd'hui, la maison et le quartier sont en bien mauvais état. Seuls quelques locataires de terres agricoles et un régisseur de biens savent à qui appartient tout cela. Et encore, le notaire qui verse les revenus des fermages à Marilume la prend pour une servante, vu ses habitudes et son air revêche.

Car Marilume n'aime pas les gens. Elle préfère les chats. Elle les comprend mieux. En fait, elle les comprend tout court, alors que les gens sont compliqués, bizarres, et bien trop bruyants, souvent pour rien. Alors les chats lui suffisent. Les chats, leur présence tranquille, leurs ronronnements, leur calme et leurs besoins simples.

Ce n'est pas que Marilume soit idiote, loin de là : elle à même le trait « *Capacités intellectuelles améliorées* ». Car oui, Marilume est un monstre. Oups...

Les secrets de Marilume

Imaginez une petite fille à moitié chatte. Complètement humaine d'apparence, complètement féline du dedans. Et ajoutez lui une intelligence remarquable. Ses parents, évidemment, la prirent pour une idiote, mais étant leur fille unique ils l'aimèrent comme elle était, sans rien comprendre à ce qu'elle était.

Elle grandit, choyée, protégée et « éduquée » autant qu'il était possible. Elle n'attira pas de prétendant, sa famille étant désargentée et en disgrâce dans un coin perdu de l'Empire, et quand ses parents moururent, elle resta seule chez elle. Seule, sauf si vous comptez les chats, qu'elle aimait et choyait depuis sa plus tendre enfance.

Et les chats le lui rendaient bien, car en plus de les nourrir et de les câliner, elle les comprenait. Avec elle, pas de soucis pour se faire retirer une épine mal placée, pour la guider vers un congénère prisonnier d'une cave, ou pour trouver un remède à un empoisonnement.

Car la capacité principale de Marilume est une altération majeure : une empathie de groupe, un partage d'esprit avec sa meute. Sa capacité « *Reine des chats* » est purement mentale. Ce n'est pas Catwoman, ou rien dans le genre. Mais tout ce que vous pouvez imaginer qu'une meute de chats ayant l'intelligence d'un prix Nobel et la moralité d'un greffier vicieux puisse faire, Marilume en est capable.

Marilume n'est ni mauvaise ni malfaisante. En fait, elle veut simplement qu'on lui fiche la paix, et qu'on ne fasse de mal ni à sa meute ni à ses « protégés ». Les enfants ont d'ailleurs commencé à rejoindre ce cercle extérieur, parce que Marilume a remarqué que les gens les maltraitent et les rejettent un peu comme les chats errants. Alors, eux aussi, elles les protègent. Et elles s'en sert pour trouver d'autres chats, contactez d'autres meutes, agrandir sa famille et son influence.

Marilume, le figurant du jour

Ce personnage peut vous servir de bien des manières :

- **Curiosité** : les PJs peuvent la croiser, elle ou ses chats et découvrir que quelque chose de bizarre se passe à proximité. Elle peut s'ajouter au tableau de chasse de chasseurs de monstres, ou progresser vers un stade plus intéressant.
- **Adversaire** : une meute de chats géniales, bien tenue par une figurante futée et un meneur vicieux, peut devenir une sacré épine dans les pattes des PJs, d'autant qu'ils risquent de mettre du temps à comprendre ce qui se passe et qui les espionne...
- **Alliée** : à moins que les PJs ne s'en fassent une alliée, en se comportant comme des amis des chats, volontairement ou par calcul ?

Imaginez votre matou favori, ou la chatte capricieuse que vous adorez détester, et donnez-lui les moyens de faire ce qui lui fait envie. Si ce figurant-là ne vous fait pas ronronner d'envie, je renonce ; on n'est pas fait pour jouer ensemble...

(3) C'est à dire rive gauche, à droite sur les cartes de la ville. Cf. note (2) en page précédente

