

BLOODLOST

LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°216 – 28 AVRIL 2021

Avec l'ouverture du serveur Discord de BadButa et les discussions qui s'y tiennent, des idées de Chagars surgissent sans arrêt. Cela nous permet de répondre facilement à vos questions, et d'être un peu plus réactifs et précis que nous ne l'étions jusque là. Merci !

En revanche, cela pose un risque : être accusés de juste répondre à ces questions, et de ne plus rien proposer d'original, de neuf, de vraiment surprenant.

C'est un fait, malheureusement difficile à réfuter, et nous en sommes conscient.

D'un autre côté, cela nous permet aussi de vous accuser, vous lecteurs, de nous emmener sur des pistes inattendues, occupant nos heures d'écriture, en retardant donc la sortie de Silences.

Attention : je ne dis pas que c'est le cas, juste qu'on pourrait le dire. Ou le penser. Ou au moins, laisser peser un vague doute vicieux et lâche sur la responsabilité finale de chacun.

C'est veule, hein ?

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.



MAMAN-POULE (par François)

Un monstre banal, comme il en existe des dizaines dans les coins reculés du continent. Une seule différence : celui-ci a survécu quelques années, prenant des forces et de l'appétit. Voici donc un intermède pour vos joueurs, au pire une occasion de s'amuser, au mieux une petite leçon de vie.

L'HISTOIRE DE LA VOUTRE (LE VILLAGE)

Il était une fois dans le sud du Vauzan deux villages, Le Pas-de-Rosnaie et La Voutre, qui se détestaient avec application. Car oui, on peut être citoyens de la nation la plus avancée, socialement comme intellectuellement, du continent – c'est ce que dit la propagande – et continuer à se comporter comme des connards.

Ces deux villages se trouvaient de chaque côté d'une forêt dont ils se disputaient la propriété. Fort heureusement, comme cette histoire se déroulait dans la nation la plus avancée, socialement comme intellectuellement, du continent, des légistes zélés se chargeaient de régler ce différend de manière civilisée... mais la justice la plus avancée et impartiale du continent, c'est compliqué. Il y a des lenteurs, de la paperasse, des conflits d'intérêt, des recours, des querelles d'experts, et encore un brin de lenteur. Enfin bref, ça n'en finissait plus.

Aussi, un jour, quelques éminents citoyens du Pas-de-Rosnaie en eurent assez.

Ils se payèrent les services d'un porteur d'Arme de passage, pour qu'il fasse pression sur les notables de La Voutre. D'une manière ou d'une autre, il fallait que l'affaire se termine. Le petit défaut quand on vit dans la nation la plus avancée, socialement comme intellectuellement, du continent... Ça devient chiant, hein ? Normal, c'est de la propagande. Le défaut, c'est qu'on oublie, un peu, comment fonctionne le reste du monde. Et donc, ces couillons du Pas-de-Rosnaie embauchèrent sans le savoir un membre de la Mort carmin, nommé Vervex.

Deux mois plus tard, en commis appliqué, Vervex revint avec une bande de maraudeurs des Morcèles ainsi que plusieurs porteurs d'Armes, pour apporter une solution radicale au problème du Pas-de-Rosnaie. En une nuit le village de La Voutre fut rayé de la carte dans un déferlement de violence et de pouvoirs d'Armes.

Plus de village, plus de problème de voisinage. Logique non ?

Les habitants du Pas-de-Rosnaie allaient être ravis.

En découvrant le massacre, les commanditaires furent très choqués et très outrés, mais s'empressèrent de payer le Porteur de Vervex et de fermer très très fort leur gueule. Pas question que les autorités découvrent leur implication dans l'affaire.

La Voutre, marquée par plusieurs poches de magie glauque devint un endroit maudit et redouté. Les autorités locales firent bientôt élever une palissade autour du village, histoire qu'aucun inconscient, humain ou animal, ne vienne engendrer un monstre dans les ruines. Il ne manquerait plus que ça.

Sauf qu'il était déjà trop tard, à cause d'un œuf.

C'était juste un œuf tout simple, à deux doigts d'éclorre, élaboussé par le sang d'une mère de famille. Et au moment où l'exal ambiant se transformait en poche de magie glauque, un poussin gris et difforme émergea de sa coquille. Il se traîna hors du village et disparu dans les bois, chassant des vers de terre et des insectes pour survivre... le plus petit et pathétique de tous les montres.

L'histoire s'arrête là, au moins pour les vingt années suivantes.

Jusqu'à aujourd'hui.

LA VOUTRE (L'AUTRE)

ET VOS PJS LÀ DEDANS ?

Votre groupe de Porteurs se trouve à passer par le Pas-de-Rosnaie juste après que la Voutre ait prélevé un adulte dans le village pour nourrir ses petits. Un bon chasseur ne tue pas son gibier, il le «prélève».

La situation est tendue. Tout le monde a peur, et les semaines de suspicion liée à la disparition des deux enfants a mis à mal l'unité du village.

Les Porteurs seront rapidement sollicités. On est prêt à les payer pour régler la situation, pour retrouver les enfants ou venger leur disparition en débusquant un coupable... n'importe lequel. L'ambiance de rancœur et de paranoïa du village devrait être propice à pas mal de débordements et compliquer la chasse au monstre.

LE PETIT PLUS

Si le background de vos Armes le permet, ajoutez le détail suivant au scénario. Quand le groupe arrive aux abords du Pas-de-Rosnaie, l'une des Armes se souvient avoir traîné dans le coin il y a une vingtaine d'années. Elle a même participé à un massacre bien glauque dans un patelin des environs. Elle en parlera à son Porteur, surtout pour qu'il sache que des gens du coin pourraient la connaître, et pas en bien.

Il sera ainsi plus facile de découvrir les ruines du village détruit, et en plus l'Arme pourrait se sentir une sorte de lien de parenté avec le monstre, puisque ses pouvoirs ont participé à sa création.

On ne s'attendra quand même pas à ce que l'Arme ressente de la culpabilité, mais cette histoire pourra rappeler à tout le monde que si les monstres existent c'est parce que des Armes abusent de leurs pouvoirs.

Le monstre a grandi petit à petit, caché dans un coin de la forêt, content de se tenir à l'écart de toute créature plus grande qu'elle. Oui, « elle », car ce monstre est une femelle. Nous l'appellerons la Voutre, en mémoire de son village natal.

Vingt ans après sa naissance, la Voutre ressemble à un étrange mélange de poule et de femme, décharnée et blafarde. Maintenant qu'elle a fini sa croissance, un sentiment nouveau s'éveille en elle. Un instinct maternel, violent et impérieux, qui la rend folle de frustration.

Remarquez que l'on parle ici d'instinct maternel, pas d'instinct de reproduction. Comme tout le monde le sait, les monstres sont stériles mais cela n'empêche pas certains d'entre eux d'avoir des appétits sexuels, voire des pulsions reproductrices, toujours frustrées, ce qui ne peut que les précipiter plus loin dans la folie.

Mais la Voutre n'éprouve pas le besoin de se reproduire, elle désire juste avoir une engance à protéger et à nourrir.

Une nuit, poussée par cet instinct, la Voutre quitte le bois et s'approche du Pas-de-Rosnaie où elle s'empare de deux enfants endormis. Sans vraiment comprendre ce qu'elle fait, elle les ramène dans son antre et leur vomit dessus une substance glaireuse qui se solidifie en un instant. Les enfants se retrouvent enfermés dans d'étranges cocons.

Dans les semaines qui suivent, les habitants du Pas-de-Rosnaie cherchent les enfants disparus. On s'inquiète, on se soupçonne, on s'accuse, on en vient même aux mains, mais le mystère reste entier.

Dans la forêt, les choses sont plus joyeuses. Les « oeufs » de la Voutre éclosent. Les deux enfants qui en sortent ont affreusement muté. Ils sont blafards et déformés, l'esprit ravagé par la douleur de leur métamorphose. Mais la Voutre est heureuse et elle commence à s'occuper d'eux.

Malheureusement ses petits s'affaiblissent rapidement. Les animaux de la forêt ne semblent pas assez nourrissants pour eux. Alors la Voutre s'enhardit, sort du bois, et ramène un mouton. Une proie plus grosse, plus grasse, voilà qui devrait requinquer ses petits.

Mais ça ne marche pas, ils se meurent lentement. Alors la proie suivante est un camelot de passage. La chair et le sang humains font du bien aux petits, qui reprennent enfin du poil de la bête. La Voutre sait ce qu'elle doit faire pour protéger ses petits et bientôt elle repart en chasse.

La Voutre

Grand oiseau coureur aux instincts maternels obsessionnels 3/8

Spécialités 10 : Coup de bec, Saisir et immobilier, Sagesse des forêt

Extras 13 : Discret, Rapide, Rancunière

Compteur : 6/6/6/9/9/12/12/15

Bec : Me 2 - Co 0

Altérations monstrueuses :

- Aspect effrayant - Frayeur : 6 points de Tension (Majeur)

- Cocon mutagène : voir plus bas (Supérieur)

- Grande altération de taille : 3 mètres de long (Supérieur)

- Pouvoir : Vitesse surhumaine 3 (Majeur)

Cocon mutagène

Une fois par an, la Voutre est capable de vomir un liquide glaireux aux capacités mutagènes. Elle génère assez de liquide pour recouvrir un humain adulte ou deux enfants.

Une personne enfermée dans un cocon se transforme en deux semaines, dans d'atroces souffrances. Son corps devient pâle, glabre et déformé, avec un apparence rappelant vaguement celle d'un poussin.

Les « petits » de la Voutre ne sont pas des créatures viables. Ils meurent en un à huit mois, selon la qualité des soins qu'on leur prodigue. Le sang et la viande humaine sont la seule nourriture qui leur permet de survivre le plus longtemps.

(*) Navré, mais nous n'avons pas eu le temps de faire une illustration de la Voutre pour ce Chagar, LG étant retenu par les dessins du second compagnon de *Coeur Vaillant* (bientôt disponible sur legrumph.org). Nous utiliserons donc le « fameux dindon », qui convient doublement : pour commencer, on reste dans la volaille, mais surtout ce dindon a déjà remplacé un tyrannosaure des jungles au pied levé. Un monstre reste donc tout à fait dans ses cordes...

