

# BLOODLUST

## LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

### LES PLAINES DU CENTRE

N°51 - 11 MARS 2015

Avec toute la meilleure volonté du monde, il reste difficile de penser à tout quand on écrit un texte. Parfois, on oublie simplement des éléments. D'autres fois, on reste trop vague, ou on élude des choses qui au final manquent aux joueurs. Dans ces moments là, l'auteur d'une œuvre finie, bouclée, doit se contenter de pleurer, désespéré de l'affront fait à son public.

Dans notre cas, quand des joueurs nous demandent de revenir sur un sujet, de préciser certaines descriptions, nous avons une autre attitude. Nous nions en bloc le moindre oubli, la plus petite imprécision, et nous concluons avec cette phrase :

« C'était prévu, nous voulions en parler dans le Chagar enchaîné » .

Oui, c'est petit, lâche, et parfaitement odieux comme attitude, mais le pire, c'est que ça marche. Et cette semaine, nous revenons sur les plaines du centre, qui semblent préoccuper certains de nos lecteurs, malgré l'excellence de la description du livre de base. Ne nous remerciez pas, c'est tout naturel.

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 Le Grümph



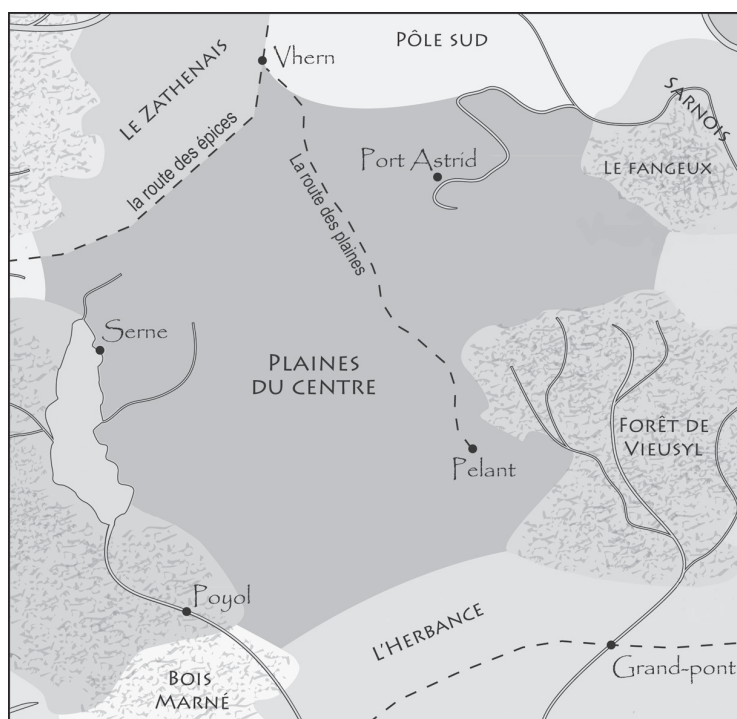
La zone que le reste du monde nomme « Plaines du centre » est un secteur assez précis, mais le profane le confond parfois avec « le grand centre ». Un simple coup d'oeil sur la carte suffit pourtant à se détromper. Le grand centre rassemble les plaines, mais aussi les forêts du centre (Mortepente, Vaſtelle, Marné et Vieusyl), le Vaſtokay et le versant occidental de Mortepente jusqu'à la Wilkes.

Les plaines du centre, elles, se limitent à une zone bien plus précise. Sur les côtés est et ouest, ce sont les forêts qui servent de frontières aux plaines. Au nord, ce sont la route des épices et les contreforts des collines qui marquent les limites de Pôle-Sud.

Au sud, la situation est un peu plus compliquée. Traditionnellement, les plaines s'étendaient jusqu'aux jungles. Les Vorozions, en traçant la voie du Sud, ont créé de toutes pièces une nouvelle région – l'Herbance – en s'emparant de toute la bande sud des plaines. Alors, où commence l'Herbance et où finissent les plaines ? Pour beaucoup d'Alwegs de la région, cette question n'est pas entièrement tranchée, et selon la saison, l'ambiance ou les lunes, on se dit Vorozion résigné, Alweg en révolte, ou en s'en cogne comme de sa première cuite.

### UNITÉ POLITIQUE ?

Première chose importante à comprendre sur les plaines : il n'y a là aucune unité politique qui s'étende plus loin que le regard. La région est alweg jusqu'au fond des chausses, ne reconnaît aucune autorité et ne souhaite ni en accueillir une ni en créer une pour elle-même. C'est un fait solide dans la région, et si la force permet parfois de faire plier les locaux, ce n'est que pour un court délai. Ce n'est pas l'expression d'une indépendance exacerbée ou d'un désir de liberté. Pour comprendre cette attitude, il faut revenir à la chute du pégase. Les régions des plaines ont été abandonnées par Pôle à mesure que l'Empire s'affaiblissait. Lorsque la vie est devenue plus difficile c'était, dans l'esprit de tous, à cause de cette désertion. Quand les Sekekers, les brigands et les bêtes sauvages ont déferlés, c'était encore de la faute de Pôle. Après plus de deux siècles de douleur et de peur, les locaux ont intégré qu'un pouvoir central est une chose horrible, qui trahit ses protégés et laisse les pires horreurs leur tomber sur le poil.



Les plaines du centre couvrent la zone gris sombre au centre de la carte. La surface de la région, à titre de comparaison, est presque équivalente – très légèrement supérieure – à celle de la France moderne.

## LA VIE DANS LES PLAINES

Être un Alweg des plaines du centre, c'est affronter chaque jour une flopée de dangers aussi variés qu'horribles. Voici un petit passage en revue des soucis quotidiens des locaux. La liste n'est, malheureusement pour eux, pas exhaustive...

Les Sekekers sont le sujet d'inquiétude le plus évident, au point qu'on les aborde à part, dans la colonne ci-contre.

La faune est un autre soucis majeur. La nature ayant repris ses droits sur une région largement à l'abandon, l'homme est revenu à sa juste place dans la chaîne alimentaire. Les bêtes qui rodent sont donc un danger constant, quand elles ne font par carrément des raids dans les villages en cas de disette. Pour ne citer que les plus évidents, on parlera des deinonychus, fauves, chiens sauvages, loups, ours, et autres variations immondes que la nature invente avec ou sans l'aide du fluide. Ce sont là les agresseurs actifs, mais n'oubliez pas les dangers plus sournois comme les serpents, insectes, araignées ou autres, qui pullulent souvent dans les coins sombres, et peuvent décider de coloniser un secteur humain si l'envie les prend ou si les circonstances les y poussent.

Les brigands sont aussi un soucis, mais entendons-nous bien sur ce qu'on appelle brigand. Ici, ce n'est pas un travail à plein temps. En fait, n'importe qui peut se faire assassin ou voleur si une belle proie se présente. Un voyageur replet, une caravane mal défendue, peuvent pousser au crime. Souvent, ce ne sont que quelques mauvais esprits qui se jettent dans l'aventure, mais c'est parfois un village entier qui s'organise pour une attaque. Même entre villages, on n'hésite pas à s'agresser ; une trop bonne récolte, un marché trop juteux ou un coup de chance peuvent entraîner des agressions des villages proches, désireux de profiter de votre aubaine. Il n'y a guère qu'au sein d'un même hameau qu'on montre un peu de solidarité. Et même là, le veinard qui touche une grosse somme ou trouve un objet précieux doit être prudent, car la cupidité d'un mois des conquêtes peut pousser aux meurtres des voisins trop affamés.

Les fourrageurs sont une catégorie particulière de brigands qui, au contraire des précédents, font cette activité à plein temps. Ce sont des nomades, parcourant les plaines en tous sens pour agresser les voyageurs, attaquer les caravanes, ou harceler villages et hameaux pour un peu de nourriture ou de butin. Les bandes sont assez petites pour se déplacer furtivement, échapper aux regards des Sekekers, et survivre facilement sans devoir organiser de trop gros coups. Ce ne sont pas, en principe, des adversaires très coriaces, mais ils sont sans pitié et capables des pires bassesses. Citons par exemple le coup du coucou : lorsqu'un hiver trop rigoureux frappe les plaines, ils choisissent un hameau à leur mesure et l'envahissent. Ils massacrent les hommes valides et réduisent le reste de la population en esclavage. Ils vivent là jusqu'au printemps, puis fuient en tuant tous les témoins, maquillant parfois leur méfait pour le mettre sur le dos des Sekekers.

## INFLUENCES EXTÉRIEURES

Comme on l'a dit en introduction, les plaines rejettent toutes formes d'influence politique au delà du hameau ou du village concerné. Bien sûr, des idéalistes ou des salopards en tout genre ont tenté – et tenteront encore – de se forger des « empires alweps » dans le centre, mais ce ne sont que des feux de pailles. Cela n'empêchent pas les forces extérieures aux plaines de tenter à toute force de s'y implanter.

Les Vorozions sont la force d'invasion la plus évidente. Et quand on parle d'invasion, il s'agit là du terme entier. Forces militaires, influences politiques, espionnages, manigances, essais de pacification des brigands, fourrageurs, Sekekers et fauves pour séduire les Alweps, tout y passe. Le problème, c'est que la haine du pouvoir central, quel qu'il soit, et ancrée dans l'âme des plaines. Et la conquête – encore en cours – de l'Herbance faite par la légion à coup de violence, massacres et menaces, n'arrange pas leurs affaires.

Les Dérigions sont, logiquement, encore plus mal placés dans ce match. Non seulement ils ont moins de forces à lancer dans cet effort – l'Empire n'est que vaguement en train de se remettre – mais en plus, ce sont eux qui ont trahis les plaines. La population ne se méfie pas simplement d'eux : elle les hait avec une force stupéfiante. Pôle teste donc la reconquête du centre avec prudence, et des méthodes assez différentes de celles des Vorhs.

Les Dérigions, plutôt que d'essayer de séduire les populations locales, installent des populations déjà acquises à leur cause dans des zones à l'abandon. De vieilles cités en ruine ou des villages délaissés sont repris en mains, peuplés de colons volontaires, et protégés par des forces militaires impériales, qui structurent peu à peu des zones de sécurité autour de ces implantations. Le travail se fait surtout autour du tiers supérieur de la route des plaines, une voie autrefois large, solide et pavée mais aujourd'hui presque à l'abandon. Cette approche prudente et amicale n'empêche pas le centre entier de se bousculer pour attaquer les implantations de l'Empire, tester ses forces militaires, et lui faire sentir qu'il n'est pas le bienvenu ici.

### UN CAS PARTICULIER : LES SEKEKERS

Comme le rappelle la carte ci-dessous (version agrandie et commentée en page 64 de Métal) le centre est une zone d'implantation solide des Sekekers.



Cela ne signifie toutefois pas que la région soit dominée ou régie par les furies. En fait, il vaut mieux considérer les Sekekers comme un danger local au même titre que les fauves ou les deinonychus.

J'en vois déjà qui bondissent face à cette insulte faite aux guerrières amazones, mais détrompez-vous. Cette remarque ne vise pas à rabaisser les Sekekers au rangs d'animal, comme le font les Bathras. Je fais simplement ici un parallèle avec la manière dont les meutes et les fauves gèrent leur zone de chasse en régulant leurs chasses pour vivre tout en laissant le fond de gibier nécessaire à la survie à long terme.

Les Sekekers vivent dans les plaines, et dans tout le grand centre, sur un équilibre complexe entre prédation, agression, et laisser vivre.

En revanche, contre leurs ennemis véritables, elles redeviennent des folles furieuses et des tornades dévastatrices. La liste de ces ennemis au sein des plaines est assez facile à faire :

- la cité de Pelant
- les forces militaires de tous bords
- les fourrageurs trop souvent en concurrence avec elles
- les esclavagistes de tout poil
- les voyageurs possédant des richesses, de jeunes filles ou des denrées utiles (armes, épices, vivres).